

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini telah memasuki era globalisasi yang tentunya banyak menciptakan inovasi baru di berbagai bidang khususnya bidang teknologi informasi yang telah banyak memberikan kemudahan diberbagai bidang kepada masyarakat dalam menghadapi zaman, salah satunya adalah internet.

Internet merupakan produk yang paling banyak digunakan oleh masyarakat, internet mengakomodasi penggunaanya 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, maka 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.

Sejalan dengan itu, tentunya orang bijak tidak hanya melihat dari satu sisi, melainkan melihat dari sisi positif dan negatifnya, memang kemajuan zaman yang di tandai dengan perkembangan di bidang teknologi tidak dapat dipungkiri bahwa hal ini merupakan tuntutan zaman yang harus disikapi secara tidak berlebihan, hal ini untuk menghindarkan kita dari berbagai masalah yang tidak diinginkan, misal penipuan yang sering kali terjadi di dunia bisnis secara *online*, untuk mengantisipasi hal itu terulang, pemerintah mengesahkan undang-undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen pada tanggal 20 april 1999, karena hal ini merupakan hal baru di dunia bisnis.

Undang-undang perlindungan konsumen ini telah dinantikan oleh banyak kalangan pembisnis, sebab undang-undang ini merupakan ketentuan hukum yang banyak melindungi kegiatan bisnis (produsen dan konsumen), namun tidak hanya sampai disini, perjalanan bisnis Indonesia masih sangatlah panjang, sehingga perlunya dukungan dari pemerintah terkait untuk memperhatikan hak-hak dan kewajiban konsumen dan produsen.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka oleh karena itu, penulis melakukan penelitian tentang Perlindungan Konsumen bagi pengguna *Game online* studi komparatif antara hukum Islam dan undang-undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, maka rumusan masalah dalam pembahasan ini adalah :

1. Bagaimana model transaksi jual beli dalam *Gameonline* ?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap transaksi dalam *Gameonline* ?
3. Bagaimana tinjauan undang-undang No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen terhadap sistem transaksi dalam *Gameonline* ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum

1. Mengetahui model transaksi yang terdapat dalam *Game online*.

2. Mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap transaksi dalam *Game online*.
3. Mengetahui tinjauan undang-undang Perlindungan Konsumen terhadap transaksi dalam *Game online*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

Tentunya hal ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa untuk mengetahui hukum transaksi yang terdapat dalam *Game online*, sehingga mahasiswa mampu menjadikan ini sebagai dasar argument dalam mensikapi kemajuan di bidang teknologi

2. Bagi Penulis

Peneliti dapat memahami lebih jauh terkait hukum serta berbagai model transaksi yang terdapat dalam *Game online*, sehingga ini dapat dijadikan sebagai modal awal peneliti dalam menambah khazanah pengetahuan di bidang hukum Islam dan UUPK (Undang-undang Perlindungan Konsumen)

3. Bagi Pembaca

Memperoleh pengetahuan lebih terkait hukum transaksi yang terdapat dalam *Game online* baik itu dalam pandangan hukum Islam maupun undang undang Perlindungan Konsumen, sehingga pembaca dapat memanfaatkan kemajuan teknologi ini sebagai sarana yang lebih maslahat.

E. Definisi Oprasional

Sejak kedatangan Islam pada abad ke-13 M, hingga saat ini fenomena pemahaman masyarakat terkait hukum Islam masih variatif. Walaupun demikian, tetap sejalan dengan nilai-nilai ke-Islaman yang terkandung dalam al-Qur'an dan al-Sunnah sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Perlindungan konsumen telah disosialisasikan oleh Rasulullah SAW pada saat beliau berdagang. Konsep perlindungan konsumen dalam ekonomi Islam harus dilandasi dengan nilai-nilai dan etika yang menjunjung tinggi kejujuran dan keadilan. Hal tersebut bertujuan untuk saling terjaganya harta satu sama lain, sebab harta merupakan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan manusia hingga memberikan rasa kepuasan baik kepuasan yang bersifat materi ataupun immateri¹.

F. Metode Penelitian

1. Jenis

Penelitian ini merupakan penelitian normatif, dimana sumber data yang diolah berasal dari perpustakaan, baik berupa buku, jurnal, atikel dan situs internet yang tentunya relevan dengan hukum Islam dan undang-undang terkait pembahasan ini, dimana data tersebut merupakan tulisan ilmiah yang diakui secara akademis.

2. Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif analisis yaitu pemaparan terkait perlindungan konsumen bagi pengguna *Game online* yang mencakup metode, cara, atau boleh tidaknya transaksi dalam *Game online* ini ditinjau dari sisi hukum Islam dan undang-undang NO. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

¹Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2012), h. 31

3. Pendekatan Penelitian

a. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*)

Ketika era perdagangan bebas dimana lalu lintas perdagangan barang dan jasa masuk ke berbagai Negara dengan bebas, maka hanya persaingan secara jujur yang harus di capai dalam lalu lintas perdagangan tersebut, sehingga lalu lintas perdagangan dapat tercapai secara adil antara produser dan konsumen. persaingan jujur merupakan suatu persaingan dimana konsumen dapat memiliki barang atau jasa karena jaminan kualitas dengan harga dan wajar.²

b. Pendekatan Perbandingan (*comparative approach*)

Pada dasarnya hukum perlindungan konsumen ini merupakan peraturan yang mengikat antara berbagai pihak dan termasuk di dalamnya produsen, konsumen, barang dan jasa. Dalam menghadapi globalisasi perdagangan, saat ini puluhan negara telah memberlakukan undang-undang perlindungan konsumen termasuk di dalamnya berbagai fasilitas serta penyediaan sarana pengadilan. Bersamaan dengan itu Indonesia telah memiliki berbagai organisasi yang berkaitan dengan konsumen, seperti halnya Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI) yang berada di Jakarta³.

Undang-undang perlindungan konsumen telah ada pada masa Rasulullah SAW, namun perlindungan konsumen yang diajarkan Rasulullah SAW sangat mendasar, sehingga peraturan tersebut menjadi cikal bakal produk hukum perlindungan konsumen modern.⁴

Terkait dengan hak-hak serta kewajiban bagi konsumen, Islam memberikan ruang bagi konsumen untuk tetap mempertahankan hak-hak serta kewajibannya dalam muamalah, oleh karena itu demi mendapatkan kepastian hukum terhadap transaksi dalam *game online* diperlukan sebuah perbandingan antara undang-undang perlindungan konsumen dengan konsep muamalah dalam Islam, sehingga produk hukum yang diperoleh dapat mengena ke berbagai kalangan.

4. Bahan Hukum

a. Bahan Hukum Primer

Dalam pembahasan ini penulis mengacu pada al-Qur'an, al-Sunnah dan undang-undang Perlindungan Konsumen No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen sebagai sumber hukum primer, sebab permasalahan yang ada mengacu lebih pada hukum Islam dan undang-undang No. 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen.

b. Bahan Hukum Sekunder

Adapun acuan untuk sumber hukum sekunder yang peneliti peroleh dari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan dan tentunya masih

² Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Grafika, 2011), h. 88.

³ Nurmadjito, *Kesiapan Perangkat Peraturan Perundang-Undangan Tentang Perlindungan Konsumen Dalam Menghadapi Era Perdagangan Bebas*, (Bandung: Mandar Maju, 2000), h. 12.

⁴ Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, Cet 1), h. 58

relevan, seperti buku-buku yang membahas terkait perlindungan konsumen dan *Game online*.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum yang membantu dan memberikan petunjuk dalam menjelaskan berbagai hal yang tidak difahami, tidak diketahui ataupun tidak ditemukan dalam sumber hukum primer dan sekunder, seperti halnya kamus, ensiklopedia, artikel, *website*, dan lain-lain.

5. Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan merupakan bahan hukum berupa dokumentasi dengan cara tela'ah pustaka baik berupa buku atau sumber-sumber yang berkaitan dengan pembahasan yang tentunya masih relevan dengan obyek yang diteliti, yang kemudian dilakukan dengan cara menulis, mengedit, mengklarifikasi, mereduksi dan selanjutnya menyajikan.

6. Metode Pengolahan Bahan Hukum

Adapun bahan hukum yang diperoleh dalam penelitian studi kepustakaan, aturan perundang-undangan, dan artikel dimaksud peneliti uraikan dan hubungkan sedemikian rupa, sehingga disajikan dalam penulisan yang lebih sistematis guna menjawab berbagai permasalahan yang telah dirumuskan. Cara pengolahan bahan hukum dilakukan secara deskriptif analisis yaitu memaparkan permasalahan yang dihadapi.

7. Metode Analisis Bahan Hukum

Dalam hal ini mengolah bahan hukum dengan melakukan tela'ah bahan kepustakaan bahan hukum sekunder yang meliputi bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang berkaitan dengan analisis yuridis normatif terkait Perlindungan konsumen bagi pengguna *game online*. Peneliti menyajikan secara Deskriptif, yakni dengan menggambarkan suatu keadaan yang terkait dengan perlindungan konsumen bagi pengguna *game online* untuk mengoptimalkan kinerja sistem hukum yang ada di Indonesia.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Suryadi mahasiswa STAIN (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri) Ponorogo dengan judul “ Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli benda maya *Game online* (studi kasus diwarnetnya)”. Yang membahas bagaimana hukum jual beli benda maya *Game online*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya jual beli benda maya *Game online* ini tidak sah hukumnya karena tidak memenuhi rukun dan syaratnya. Sementara itu dalam fiqh-fiqh klasik hanya membahas transaksi jual beli, baik itu tentang definisi jual beli, syarat sah jual beli dan macam-macam jual beli (yang diperbolehkan dan yang dilarang) serta lain hal yang berkaitan dengan jual beli. maka hal ini yang menjadi acuan peneliti untuk menyusun penelitian ini.

Dalam penelitian lain, seorang mahasiswa UNIKOM yang bernama Rabiul menjelaskan terkait Tinjauan Umum Mengenai Perlindungan Hukum Bagi Konsumen *Game online* Yang Mengalami *Bug And Error* Dan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pada *Game online*. Dalam penelitian tersebut Rabiul

memberikan kesimpulan bahwa menurut pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen Juncto Pasal 15 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik *Game online* yang mengalami *Bug* dan *Error* merupakan tindakan hukum atas perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh produsen sebagai *server provider Game online* dalam hal pemenuhan kewajiban. Kemudian perbuatan tersebut mengakibatkan orang lain atau konsumen menderita kerugian akibat kerusakan pada sistem *Game online* yang ditawarkan atau *bug and error*.

H. Sistematika Pembahasan

Bab II menggambarkan secara umum tentang fasilitas dalam *Game online* yang bersangkutan dengan perlindungan konsumen terhadap fasilitas *Game online*, serta mendeskripsikan pengertian dan memberikan gambaran tentang fasilitas yang ada dalam *game online* dengan ketentuan yang telah diatur dalam hukum Islam dan undang-undang perlindungan konsumen No.8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Bab III menganalisa hasil pembahasan yang lebih mengacu terhadap hukum Islam dan Undang-undang Perlindungan Konsumen No.8 tahun 1999 terhadap fasilitas yang terdapat dalam *Game online*, yang pada intinya tidak keluar dari permasalahan dan tentunya relevan.

Bab IV merupakan bab yang terakhir yang berisikan uraian dan jawaban pokok permasalahan dengan menggunakan analisa dari bab III dan memuat saran-saran.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Internet

Internet (*Interconnection network*) adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung. Internet berasal dari bahasa latin "*inter*" yang berarti "antara". Internet merupakan jaringan yang terdiri dari miliaran komputer yang ada di seluruh dunia. Internet melibatkan berbagai jenis komputer serta *tipologi* yang berbeda. Dalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan, digunakan standar protokol internet yaitu TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). TCP bertugas untuk memastikan bahwa sebuah hubungan bekerja dengan baik, sedangkan IP bertugas untuk mentransmisikan paket data dari satu komputer ke komputer lainnya⁵.

1. Hak-Hak Konsumen Perspektif Hukum Islam

Seluruh ajaran Islam yang terkait dengan perdagangan dan perekonomian berorientasi pada perlindungan hak-hak pelaku usaha/produsen dan konsumen. Karena Islam menghendaki adanya unsur keadilan, kejujuran dan transparansi yang dilandasi nilai keimanan dalam praktek perdagangan dan peralihan hak. Terkait dengan hak-hak konsumen,

⁵Pengertian

Internet, http://www.termasmedia.com/?option=com_content&view=article&id=71&catid=65, Di akses pada tanggal 12 Desember 2013, pukul 20.27

Islam memberikan ruang bagi konsumen dan produsen untuk mempertahankan hak-haknya dalam perdagangan yang terkenal dengan istilah *khiyad* dengan beragam jenisnya sebagai berikut⁶:

a) *Khiyar Majelis*

Assunah menetapkan bahwa kedua belah pihak yang berjual beli memiliki *khiyar* (pilihan) dalam melangsungkan atau membatalkan akad jual beli selama keduanya masih dalam satu majelis (belum berpisah). *Khiyar* merupakan hak yang ditetapkan untuk pelaku usaha dan konsumen, jika terjadi *ijab* dan *kabulantara* produsen dan konsumen, dan akadnya telah sempurna, maka masing-masing pihak memiliki hak untuk mempertahankan atau membatalkan akad selama masih dalam satu majelis.

b) *Khiyar Syarat*

Salah satu pihak yang berakad membeli suatu dengan ketentuan memiliki *khiyar* selama jangka waktu yang jelas. Selama waktu tersebut, jika pembeli menginginkan, ia bisa melaksanakan akad jual beli tersebut atau membatalkannya. Syarat ini juga boleh bagi kedua pihak yang berakad secara bersama-sama, juga boleh bagi salah satu pihak saja jika ia mempersyaratkannya.

c) *Khiyar Aibi*

Dilarang bagi seseorang menjual barang yang memiliki cacat (cacat produk) tanpa menjelaskan kepada pembeli (konsumen).

2. Hak-Hak Konsumen Perspektif Undang-undang No.8 Tahun 1999 Tentang perlindungan Konsumen

Setelah disahkannya Undang-undang No.8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, maka menetapkan hak-hak atas konsumen sebagai berikut⁷:

- a) Hak atas keamanan, kenyamanan, dan keselamatan dalam mengonsumsi barang dan/ jasa.
- b) Hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan.
- c) Syarat jual beli dalam Hukum Islam
- d) Persyaratan sifat dalam jual beli itu diperbolehkan. Oleh karena itu, jika sifat yang disyaratkan memang ada maka jual beli itu hukumnya sah. Misalnya, seorang pembeli buku mensyaratkan hendaknya kertas buku tersebut warnanya kuning, atau pembeli rumah yang mensyaratkan hendaknya pintu rumah yang akan dibelinya itu terbuat dari kayu jati, dan sebagainya.
- e) Pengertian Jual Beli Menurut KUHPerdato

Jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan.⁸

⁶Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, Cet 1), h. 58

⁷Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, Cet 1), h. 176

B. Transaksi dalam *Game online* yang mengandung unsur *Maisir* atau *Qimar*

1. Pengertian Judi atau *Qimar*

Judi merupakan bentuk objek yang diartikan sebagai tempat untuk memudahkan sesuatu, dalam artian seseorang yang mesti melakukan dengan jalan yang seharusnya, akan tetapi orang tersebut melakukan dengan jalan lain dengan harapan dapat mencapai sebuah harapan.

Dalam kitab *Al-Mu'jam al-Wasith*, kata *maisir* dimuradifkan (disamakan secara ma'na) dengan kata *qimar*, yaitu setiap bentuk permainan yang mengandung unsur pertaruhan atau judi, dikatakan juga bahwa *maisir* adalah segala sesuatu yang mengandung unsur *qimar*, bahkan permainan anak kecil dengan *jauz*⁹.

Islam melarang keras segala jenis perjudian, hal tersebut sebagai mana dijelaskan dalam al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 90-91.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْمُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ (90) إِنَّمَا يَرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدُوَّةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ (91)

Artinya

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya setan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang, maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)”. (QS. Al-Maidah 5:90-91)

C. Hak-hak dan Kewajiban Konsumen Dalam *Game online*

Dalam kehidupan sehari-hari manusia sering kali melakukan berbagai aktifitas, termasuk di dalamnya aktifitas bertransaksi. Aktifitas transaksi sudah sering kali dilakukan manusia sebagai makhluk sosial, oleh karena manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus terpenuhi. Aktifitas transaksi ini mengakibatkan hubungan hukum yang harus terpenuhinya hak-hak dan kewajiban.

Oleh karena pada saat ini masyarakat tidak hanya bertransaksi secara langsung, akan tetapi dengan perkembangan teknik informatika yang menyediakan berbagai fasilitas yang serba instan, maka transaksi tidak hanya dilakukan di dunia nyata, akan tetapi dapat dilakukan di dunia maya ataupun internet, begitupun dalam *Game online*.

Didalam melakukan sebuah transaksi jual beli barang dan atau jasa yang melibatkan pembeli sebagai konsumen dan penjual sebagai produsen, maka hak

⁸Subekti dan Tjitrosudibio *Kitab Undang-undang Hukum Perdata* pasal 1457. Hal 366

⁹Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), h. 265

dan kewajiban pelaku usaha dan konsumen tersebut sudah diatur dalam ketentuan Undang- Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. yang mana hak dan kewajiban konsumen dalam lingkup hukum perlindungan konsumen erat kaitannya dengan aspek-aspek keperdataan khususnya Buku III BW (*Burgerlijk Wetboek*). Dalam transaksi jual beli erat kaitannya dengan hak dan kewajiban atas konsumen, hak dan kewajiban dalam *Game online* merupakan akibat dari adanya perikatan perjanjian antara penyelenggara jasa *Game online* dan konsumen *Game online* itu sendiri.

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Model Transaksi dalam *Game Online*

Sistem transaksi dalam dunia *game online* dapat kita bagi kedalam dua bagian yaitu :

1. Transaksi antara *gamer* atau pemain

Transaksi ini biasanya sering dilakukan oleh para *farmeryang* memainkan *game online* hanya untuk mendapatkan keuntungan. Kelompok ini banyak yang mempromosikan barang atau jasanya melalui jejaring sosial, *website* ataupun melalui fasilitas chatting yang terdapat dalam *game* tersebut.

2. Transaksi *Gamer* di dalam *Game* yang dimainkan

. Transaksi model ini seringkali dilakukan oleh para *gamer*, misalnya dalam pembelian *item-item*, karakter *game* dan *asset-asset* lainnya yang terdapat dalam *market* atau pasar yang terdapat dalam *game online*.

B. Tinjauan Hukum Islam terhadap Fasilitas dan Transaksi dalam *Game online*

Sejak kelahirannya belasan abad yang lalu, Islam telah tampil sebagai agama yang memberi perhatian pada keseimbangan hidup antara dunia dan akhirat, antara hubungan manusia dengan Tuhan, antara hubungan manusia dengan manusia, dan antara urusan ibadah dan muamalah. Jika kita perhatikan bagaimana Islam memberikan banyak perhatian kepada manusia antara urusan muamalah dan urusan ibadah ternyata Islam menegaskan urusan muamalah lebih besar daripada urusan ibadah dalam artian yang khusus. Islam lebih banyak memperhatikan urusan sosial daripada urusan ritual, sebab Islam merupakan agama yang memberikan banyak keringanan bagi pemeluknya, sehingga tidak ada alasan bagi pemeluknya untuk tidak mengerjakan syari'at Islam sesuai dengan yang telah dianjurkan.

Dengan demikian sangat banyak problematika ekonomi yang bertentangan diakibatkan karena tidak dijalankannya sistem muamalah sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh Allah SWT, sehingga sistem muamalah dalam Islam terkesan dikesampingkan. Padahal peranan hukum Islam di bidang muamalah sangatlah menjaga satu sama lain antara penjual dan pembeli, sehingga tidak ada yang dirugikan. Hal-hal yang berkaitan dengan muamalah

dipandang penting, mengingat manusia merupakan makhluk sosial yang pada hakikatnya sering melakukan sebuah transaksi.

1. Sistem transaksi jual beli yang dibatasi waktu

Fqih muamalah membedakan pembahasan antara akad jual (البيع) dan sewa menyewa (الإيجارة) karena memang keduanya berbeda, sistem jual beli yang pada hakikatnya penguasaan barang secara mutlak (penuh), sedangkan sewa menyewa yang dibatasi oleh waktu. Jelaslah perbedaannya antara jual beli dan sewa menyewa. Tidak sah suatu akad apabila dilakukan berbarengan dua akad sekaligus, misalnya akad jual beli yang disatukan dengan akad sewa menyewa, karena hal ini akan menjadi kerancuan saat akad berlangsung.

2. Transaksi *item* yang mengandung perjudian

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebagai landasan atas keharaman berjudi adalah karena perbuatan setan. Dalam buku Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer, Asy-Saukani menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan *maisir* adalah setiap permainan yang pemainnya tidak sunyi dari menang atau kalah sehingga disebut dengan *maisir*.¹⁰

C. Tinjauan Undang-undang Perlindungan Konsumen terhadap Fasilitas dan Transaksi dalam *Game online*

Pembentukan Undang-undang perlindungan konsumen tidak lain hanyalah sebagai amanah daripada UUD 1945 yaitu untuk melindungi segenap bangsa Indonesia. Oleh karena UUD 1945 merupakan akar dari berbagai sumber hukum yang ada di Indonesia, maka setiap pernyataan yang terdapat dalam UUD 1945 hendaknya terlaksana guna kesejahteraan seluruh warganya.

Disamping itu posisi undang-undang memiliki peranan penting bagi masyarakat, sehingga dapat memberikan ruang bagi masyarakat tidak hanya menjadikan negara ini sebagai “surga” bagi kalangan-kalangan kapitalis. Setelah diundangkannya undang-undang perlindungan konsumen tentunya hal ini telah menjadi angin segar bagi setiap kalangan masyarakat Indonesia dalam pengembangan usahanya.

Pada sistem perekonomian global ini memang persaingan perdagangan akan lebih ketat dan memanas, namun dalam dunia usaha hendaknya terjalin persaingan yang jujur sehingga dapat membantu negara dalam membentuk kerjasama yang harmonis dan mensejahterakan rakyatnya. Dalam Undang-undang Perlindungan Konsumen bab II yang menyatakan “Perlindungan konsumen berdasarkan manfaat, keadilan, keseimbangan, keamanan dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum”.

**BAB IV
PENUTUP**

¹⁰Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), hal. 266

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Model transaksi jual beli dalam *game online* adalah sistem jual beli yang memadukan teknologi komputer secara terhubung ke dalam jaringan internet dengan dunia permainan, yang mana sistem tersebut dikemas secara semenarik mungkin, sehingga mampu menarik perhatian masyarakat untuk memainkannya.

Sistem transaksi jual beli dalam *game online* adalah transaksi jual beli *item*, karakter *game* ataupun *asset-asset* yang terdapat dalam *game* tersebut.

2. Transaksi jual beli barang atau jasa dalam *game online* perspektif hukum Islam tidak sah, karena ada syarat yang tidak terpenuhi dalam akad tersebut, sehingga akad tersebut menjadi *fasid* (rusak). Seperti halnya jual beli barang yang dibatasi waktu, sebab ketika barang yang dibeli dibatasi waktu maka gugurlah sistem kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut. Walaupun kedua belah pihak telah setuju, akan tetapi adanya syarat yang tidak terpenuhi yang menjadikan akad tersebut batal.

Disisi lain, ada beberapa *game online* yang memberikan fasilitas yang mengandung unsur judi, membeli suatu barang dengan tujuan mendapatkan peruntungan yang lebih, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa hal tersebut adalah termasuk dari judi, sebab ada yang dipertaruhkan serta bersifat spekulatif (untung-untungan).

3. Perlindungan hukum terhadap fasilitas bagi pengguna *Game online* berdasarkan Undang-undang perlindungan konsumen No. 8 tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dalam hal pemenuhan kewajiban, yang kemudian mengakibatkan pengguna *Game online* mengalami kerugian akibat adanya *cheater*, maka hal tersebut merupakan perbuatan melawan hukum dan tidak sesuai undang-undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

4. Saran

Aktivitas dalam *game online* saat ini memang dapat dikatakan sangat memprihatinkan, sebab tidak sedikit masyarakat yang menaruh kredibilitas mereka terhadap *game online*, baik itu buat sekedar alat menghibur ataupun sebagai mata pencaharian. Cakupan *game online* yang memadukan antara komputer dengan koneksi internet yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna satu dengan yang lainnya.