

ABSTRAK

Iyan Supiyan Haris, 10220075, **Perlindungan konsumen bagi pengguna *Game Online* (Study Komparatif Antara Hukum Islam dan Undang-undang No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen)**. Skripsi, Jurusan Hukum Bisnis Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: Dr. Fakhruddin, M.Hi

Kata Kunci : Perlindungan, Konsumen, *Game Online*, Hukum Islam

Terbentuknya undang-undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen merupakan suatu prestasi pemerintah dalam upaya memelihara konsumen dari beberapa faktor yang mengakibatkan terabaikannya hak-hak serta kewajiban atas konsumen. Oleh sebab itu perlindungan konsumen dipandang penting meninjau berkembangnya pasar global saat ini. Disamping itu perkembangan teknologi sangat mempengaruhi dalam hal terpenuhinya hak-hak serta kewajiban antara penjual dan pembeli, sebab sistem jual beli saat ini tidak hanya dilakukan secara langsung bertemunya antara penjual dan pembeli, hal ini tentunya sangat mempengaruhi untuk tetap terpeliharanya hak-hak serta kewajiban antara satu sama lain (penjual dan pembeli).

Game Online misalnya, sistem pasar yang dipadukan dalam sebuah permainan yang memberikan berbagai fasilitas bagi penggunaannya, sehingga dalam hal ini pengguna jasa *Game Online* mesti jeli dalam melakukan transaksi di dalamnya untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Namun tidak dapat dipungkiri, kecurangan bisa saja terjadi dimanapun dan kapanpun, baik itu di dunia nyata bagitupun di dunia maya, bahkan di dunia maya kerap terjadi, misal adanya *cheat* yang sedang marak-maraknya di bidang *Game Online* yang tentunya merugikan banyak kalangan. Hal tersebut tentunya tidak dapat dibiarkan begitu saja, mengingat *Game Online* saat ini bukan hanya sebatas pencari hiburan, namun untuk sebagian kalangan dijadikan sebagai sumber penghasilan. Dengan demikian adanya undang-undang Perlindungan Konsumen senantiasa memberikan advokasi terhadap pengguna *Game Online* atas tidak terpenuhinya hak-hak serta kewajiban pengelola *Game Online* kepada pengguna.

Pemasaran *Game Online* tidak hanya di Indonesia saja, melainkan hampir keseluruhan negara-negara di dunia, tidak terkecuali negara-negara yang mayoritas penduduknya beragama Islam, sehingga berbagai fasilitas yang terdapat di dalam *Game Online* juga harus dipandang secara *Syari'at*, misal adanya fasilitas *Game* yang mengandung sistem judi ataupun jual beli *item* pada sebagian *Game Online* yang dibatasi waktu. Hal tersebut jika dibiarkan tentu sedikitnya akan mempengaruhi terhadap eksistensi hukum Islam khususnya di Indonesia. Maka dari itu peran hukum Islam tidak hanya memperhatikan masalah yang berkaitan dengan '*ubudiyyah*', akan tetapi sangat memperhatikan situasi dan kondisi fqih muamalah di masa moderenisasi zaman.