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 di sini, perjalanan bisnis Indonesia masih sangatlah panjang, sehingga perlunya dukungan dari pemerintah terkait untuk memperhatikan hak-hak dan kewajiban konsumen dan produsen.

Sebelum tahun 1999, hukum positif Indonesia belum mengenal istilah konsumen. Dengan demikian, 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 konsumen¹.

Undang-undang Nomor 10 Tahun 1961 tentang barang, dalam pertimbangannya menyebutkan “kesehatan dan keselamatan rakyat, mutu dan susunan (komposisi) barang”. Interpretasi undang-undang ini menyebutkan variasi barang dagangan yang bermutu kurang baik atau tidak baik dapat membahayakan

¹Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h.13

dan merugikan kesehatan rakyat². Maka perlu adanya pengaturan tentang mutu maupun susunan bahan serta pembungkusan barang-barang dagangan³.

Tidak hanya dunia bisnis yang butuh perhatian dari pemerintah terkait perlindungan konsumen namun saat ini telah banyak dunia hiburan yang secara tidak langsung berkecimpung dalam bisnis, misalnya *Game online*. *Game online* merupakan fitur internet yang banyak diminati oleh berbagai kalangan, tidak menutup kemungkinan orang dewasa bahkan orang tua sekalipun bisa terlibat di dalamnya, *game* atau permainan identik dengan kesenangan sejenak yang bertujuan untuk menghilangkan kepenatan yang di timbulkan dari padatnya aktivitas atau banyaknya pikiran yang membuat seseorang terikat, maka tidak sedikit dari mereka yang melampiaskannya dengan cara bermain *Game online*.

Secara umum *game* merupakan sebuah permainan. Permainan tidak hanya terikat pada elektronik, bermain layangan, bermain klereng atau tarik tambang sekalipun merupakan bentuk dari *game*. Namun permainan seperti itu secara perlahan hilang ditelan bumi, sebab setelah mengalami perkembangan di bidang teknologi, *game* dikemas dengan begitu menarik, sehingga membunkam minat masyarakat untuk beralih kepada permainan-permainan yang terkesan mengurung diri dan bermalas-malasan. Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mengisi keluangan waktu, menghilangkan suntuk dan untuk menyehatkan tubuh.

²Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 13-14.

³Undang-undang Nomor 10 Tahun 1961 Tentang penerapan peraturan pemerintah pengganti Undang-undang Nomor 1 Tahun 1961 Tentang Barang.

Hal ini yang tentunya membedakan antara permainan elektronik dan permainan secara langsung.

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 internet⁴.

Perlindungan terhadap konsumen dipandang secara materiil 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 usaha⁵.

Dalam mencapai kedua hal tersebut baik secara langsung atau tidak langsung, maka konsumen lah yang pada umumnya akan merasakan dampaknya.⁶ Pada situasi ekonomi global dan mejuju era perdagangan bebas, upaya dalam mempertahankan pelanggan atau konsumen, atau mempertahankan pasar serta memperoleh kawasan pasar baru yang lebih luas merupakan keinginan bagi setiap produsen, mengingat semakin ketatnya persaingan untuk berusaha. Persaingan

⁴Rudy, *Transaksi Elektronik*, Scribd.

⁵Sri Redjeki Hartono, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Bandung: Mandar Maju, 2000), h. 33.

⁶Sri Redjeki Hartono, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Bandung: Mandar Maju, 2000), h. 33.

yang semakin ketat ini juga dapat memberikan dampak negatif terhadap konsumen pada umumnya⁷.

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*⁸. 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. Hal ini yang tentunya memanjakan pemain dalam memainkan permainan tersebut, sehingga tidak heran jika *Game online* saat ini telah menutup minat masyarakat dalam menjalankan aktivitas yang tentunya lebih banyak manfaatnya.

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. Dengan fitur 3D dan penuh warna, *Game online* terasa amat sempurna, selain itu juga GM (*Grand Master*) akan melakukan update 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

⁷Sri Redjeki Hartono, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Bandung: Mandar Maju, 2000), h. 34.

⁸Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah lewat game online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), h.1

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 didalamnya sehingga tatanan kehidupan masyarakat tetap terkendali.

Dalam pembahasan kali ini peneliti membahas terkait perlindungan konsumen bagi para pemain (*gamer*) terhadap fasilitas yang terdapat dalam *Game online* tersebut.

Gamer merupakan orang atau sekelompok orang yang bermain *game* hanya untuk kesenangan, sedangkan *farmers* merupakan orang atau sekelompok orang yang bermain *game* hanya untuk mencari keuntungan (uang)⁹. Ternyata selain permainan, *Game online* juga bagi sebagian kalangan dijadikan sebagai jalan bisnis. *farmer* biasanya akan meningkatkan levelnya sebelum *char* (karakter *game*) tersebut dijual, ketika *char* (karakter yang dimainkan) sudah mencapai level yang layak untuk dijual, maka tugas selanjutnya *farmer* yaitu mencari pembeli dengan cara mengumumkan lewat *chatting* (program dalam Internet untuk berkomunikasi langsung sesama pemakai Internet yang sedang online¹⁰) atau dengan cara bertemu langsung di dunia nyata dengan pembelinya. Jika *char* (karakter *game* yang dimainkan) sudah mencapai level tinggi, harganya bisa mencapai 1 juta sampai 2 juta rupiah per *char* (karakter *game* yang dimainkan), bahkan untuk *game* lain ada yang mencapai 2 sampai 4 juta per *char* (karakter

⁹Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), h. 59-60.

¹⁰“Pengertian Chatting”, <http://www.geschool.net/345198/blog/post/pengertian-chatting>, diakses pada 03 November 2013

game yang dimainkan), namun tidak sedikit *gamer* (pemain *game*) yang menjadi korban penipuan, dalam hal ini biasanya *gamer* (pemain *game*) yang baru yang menjadi sasarannya, sebab *gamer* (pemain *game*) yang baru belum mengetahui modusnya.

Konsep ekonomi dan perdagangan dalam Islam harus dilandasi dengan nilai-nilai dan etika yang menjunjung tinggi kejujuran dan keadilan dalam berbisnis, fakta menunjukkan dalam tradisi hukum Islam bahwa Rasulullah SAW telah banyak memberikan contoh dalam melakukan perdagangan secara adil dan jujur¹¹.

Selain itu pula, Rasulullah SAW telah meletakkan prinsip-prinsip yang mendasar terkait pelaksanaan perdagangan yang adil dan jujur, salah satu prinsip yang Rasulullah SAW terapkan adalah yang berkaitan dengan mekanisme pasar, dalam hal transaksi perdagangan kedua belah pihak dapat saling menjual dan membeli barang secara ikhlas tanpa ada intervensi dan paksaan dalam harga¹².

Dalam hal ini tentunya Islam sangat memperhatikan hak-hak dan kewajiban yang mesti terpenuhi antara konsumen dan produsen, sehingga aktivitas transaksi jual beli tidak tercederai oleh hal-hal yang dapat merugikan satu belah pihak. Begitupun halnya hak-hak dan kewajiban antara penjual dan pembeli yang menggunakan akses internet tidaklah menutup kemungkinan harus terciptanya

¹¹Zulham, "*Hukum Perlindungan Konsumen*", (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 41

¹²Zulham, "*Hukum Perlindungan Konsumen*", (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 41-42

nilai dan etika dalam transaksi, agar modus penipuan bukan lagi merupakan hambatan.

Namun sejauh ini, Undang-undang dan hukum Islam sekalipun ternyata belum menyadarkan manusia dengan berusaha menghalalkan berbagai cara. Hal ini diperlukannya kesadaran pribadi dalam mementingkan hak-hak dan kewajiban antara satu sama lain. Maka transaksi memakai akses internet bukanlah merupakan mimpi buruk lagi bagi semua kalangan, termasuk transaksi jual beli yang terdapat di dalam *Game online*.

Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesatnya membuat permainan tidak terkesan monoton, namun saat ini permainan didesain dengan sangat menarik dan faktanya hal ini telah mampu menembus pasar dunia, sehingga banyak menarik masyarakat untuk memainkan dan menjadikan hal tersebut sebagai sumber mata pencaharian.

Ada berbagai macam *Game online* yang dapat dimainkan oleh para pemain, mulai RPG (*Role Playing Game*) yaitu sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membuat sebuah cerita bersama¹³.

RTS (*Real Time Strategi*) pada dasarnya *game* macam ini mengandalkan kemampuan “*gamer*” dalam mengolah taktik dan strategi¹⁴ hingga *puzzle*

¹³Echo Kannedy, *Pengenalan Game*, (halaman, cetakan dan tahun tidak disebutkan).

¹⁴Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah lewat game online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012),h.17

merupakan permainan yang dimainkan dengan cara bongkar pasang¹⁵, namun model RPG yang banyak diminati oleh pemain, sebab *Game online* model ini dapat menghasilkan uang baik dengan cara mengikuti turnamen, menjual *char* (karakter *game* yang dimainkan) atau menjual *item-item* (benda-benda dalam *Game online*). Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini *Game online* telah menjadi primadona bagi *gamer* (pemain *game*) dan *farmers* di tanah air bahkan di dunia, karena *Game online* merupakan ruang baru yang menawarkan beragam fasilitas yang membuat *gamer* (pemain *game*) tidak memperdulikan aktivitasnya di dunia nyata.

Dari penjelasan di atas tentunya banyak hal yang menarik yang membuat penulis berinisiatif untuk mengangkat judul perlindungan konsumen bagi pengguna *Game online* tinjauan hukum Islam dan undang-undang No.8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Sebab peneliti juga pernah aktif menggeluti *Game online*, sehingga sedikitnya banyaknya peneliti tahu apa yang terjadi dalam kenyataannya, seperti halnya transaksi jual beli *item-item* (benda-benda dalam *Game online*) yang dibatasi waktu, serta jual beli yang disenyalir sebagai taruhan (judi), jual beli *char* (karakter *game* yang dimainkan), serta perlindungan konsumen terhadap kenyamanan *gamer* atas para *cheater* (pemain yang menggunakan *cheat*) hal ini yang tentunya menjadi pembahasan kali ini akan semakin menarik.

¹⁵Hana Kres, *pengertian puzzle*, permainanakmuslim.blogspot.com/2013/pengertian-macam-macam-dan-fungsi.html, diakses pada 16 Desember 2013

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas 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 *Game online* ?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap transaksi dalam *Game online* ?
3. Bagaimana tinjauan undang-undang No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen terhadap sistem transaksi dalam *Game online* ?

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 immateri¹⁶.

Sistem transaksi dalam muamalah tidak lepas dari harta baik berupa uang, emas ataupun barang-barang berharga lainnya. Menurut Wahbah Zuhailly harta adalah segala sesuatu yang dapat memberikan ketenangan dan bisa dimiliki oleh manusia dengan sebuah upaya, baik sesuatu tersebut berupa materi maupun mempunyai nilai kemanfaatan seperti halnya rumah, mobil dan sebagainya¹⁷.

1. Pengertian Hukum Islam

Istilah hukum Islam tidak ditentukan sama sekali dalam al-Qur'an dan literatur hukum dalam Islam, yang terdapat dalam al-Qur'an adalah kata syari'ah. Istilah hukum Islam telah dipakai oleh Hasbi Ash-Shiddieqy dalam bukunya "pengantar hukum Islam". Dalam bukunya "*Falsafah Hukum Islam*", Hasbi Ash-Shiddieqy mendefinisikan hukum Islam adalah koleksi daya upaya *fuqaha* dalam menerapkan syari'at Islam sesuai dengan kebutuhan masyarakat¹⁸. Namun pengertian tersebut lebih relevan dengan pengertian fqih.

Pengertian hukum Islam hingga saat ini masih kontradiktif dengan pengertian syari'ah. Untuk itu dalam pengertian hukum Islam di sini dimaksudkan di dalamnya pengertian syari'ah. Dalam kaitan ini dijumpai pendapat yang mengatakan bahwa hukum Islam atau *fqih* adalah sekelompok dengan syari'at

¹⁶Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2012), h. 31

¹⁷Wahbah Zuhailly, *Al-Fiqh Islami wa Adillatuhu*, (Libanon : Beirut, 1989), h. 40

¹⁸Hasbi Ash-Shiddieqy, *Falsafah Hukum Islam*, (1993), h. 19-20.

yaitu ilmu yang berkaitan dengan amal perbuatan manusia yang diambil dari *nash* al-Qur'an atau al-Sunnah¹⁹.

Hukum Islam sebagai unsur normatif dalam menata kehidupan manusia, berakar dari keyakinan dan penerimaan terhadap sumber ajaran Islam sebagaimana yang termaktub dalam al-Qur'an dan al-Sunnah, kedua sumber pokok tersebut kemudian dijadikan sebagai patokan dalam menata hubungan antara manusia dengan Allah SWT, manusia dengan manusia dan manusia dengan alam.

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 N0. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

¹⁹Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999), h. 250

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.²⁰

Oleh sebab itu kerjasama antara Negara dan antar semua pihak yang terkait dalam hal ini haruslah berjalan seimbang, supaya terciptanya arus lalu lintas perdagangan yang harmonis dan jujur. Setelah disahkannya Undang-undang No.8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen, maka hal ini tentunya telah membuka ruang gerak baru bagi para produser dan konsumen terhadap lalu lintas perdagangan domestik maupun internasional. Dengan demikian transaksi jual beli barang dan jasa akan terus di kawal, sehingga tercapainya keharmonisan antara produser dan konsumen.

Dalam dunia perdagangan tentunya masih ada berbagai pelanggaran terhadap etika bisnis yang tidak sedikit menimbulkan persengketaan keperdataan antara produser dan konsumen, seperti halnya praktek hukum keperdataan atau hukum kontrak. Selain itu juga dalam lalu lintas

²⁰ Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Grafika, 2011), h. 88.

perdagangan atau bisnis masih sering dijumpai kecurangan, maka dalam hal ini sebelum disahkannya UUPK No. 8 tahun 1999 masih terikat ke dalam kitab undang-undang hukum pidana sebagaimana yang telah diatur dalam buku kesatu Bab XXV pasal 378-395. Dalam buku perundang-undangan ini telah diatur segala tindakan yang dapat merugikan produsen ataupun konsumen.

Sebelum disahkannya UUPK (Undang-undang Perlindungan Konsumen) No.8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, berbagai kasus tindak pidana disesuaikan dengan pelanggarannya, namun setelah disahkannya UUPK No.8 tahun 1999 yang terkait dengan produsen dan konsumen telah memiliki peraturan perundang-undangan tersendiri sebagaimana yang diatur dalam undang-undang perlindungan konsumen.

Undang-undang yang ada di Indonesia memang tidak dapat dipungkiri mayoritas masih mengadopsi perundang-undangan yang dibawa Belanda saat menjajah Indonesia, walaupun demikian Indonesia juga banyak mengadopsi hukum-hukum Islam sebab mayoritas penduduk Indonesia merupakan pengikut Islam. Dalam Islam hukum perlindungan konsumen telah lama di kenal, tepatnya hukum perlindungan konsumen ini dikenalkan oleh Rasulullah SAW saat membawa barang dagangan Khadijah binti Khuwalidi. Meskipun demikian belum banyak yang berbicara tentang aspek Perlindungan Konsumen saat itu, namun Rasulullah SAW telah banyak memberikan contoh dalam aktivitas perdagangan beliau yang berlaku adil dan

jujur. Selain itu, Rasulullah SAW menggunakan prinsip-prinsip dasar dalam pelaksanaan jual beli sehingga tercapainya keadilan dan kejujuran.

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 Jakarta²¹.

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.²²

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

²¹ Nurmadjito, *Kesiapan Perangkat Peraturan Perundang-Undangan Tentang Perlindungan Konsumen Dalam Menghadapi Era Perdagangan Bebas*, (Bandung: Mandar Maju, 2000), h. 12.

²²Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, Cet 1), h. 58

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 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.

Selanjutnya bahan hukum yang dianalisis untuk melihat sistem jual beli serta berbagai model transaksi yang terdapat di dalam *Game online*, sehingga dapat membantu sebagai dasar acuan dan pertimbangan hukum yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

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*. Sodara suryadi menggunakan penelitian kualitatif, karena berangkat dari beberapa fakta yang ada di lapangan tentang jual beli benda maya pada *Game online*. Peneliti menggunakan metode deduktif dan induktif untuk menganalisa data. Peneliti mengamati masalah-masalah tersebut dengan teori-teori yang ada, dengan teori tersebut peneliti dapat menyimpulkan bagaimana jual beli benda maya pada *Game online* di warnet-ku jalan Sultan Agung Ponorogo. Pihak peneliti meneliti di lapangan pada kenyataannya akad jual beli benda maya *Game online* di Warnet-ku tidak sesuai dengan rukun dan syarat hukum Islam. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari segi mekanismenya jual beli benda maya tersebut tidak sesuai dengan hukum Islam. Hal ini terbukti dengan yang terjadi di

lapangan karena rukun dan syaratnya tidak sesuai. Begitu pula akadnya juga tidak sesuai dengan hukum Islam²³.

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*.

²³Suryadi, "tinjauan hukum islam terhadap jual beli benda maya game online", <http://digilib.stainponorogo.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=stainpress-11111-suryadi-894>, diakses pada 08 November 2013

Untuk lebih jelasnya peneliti sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

No	Nama Peneliti	Judul	Kesimpulan
1	Suryadi (STAIN Ponorogo)	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya <i>Game online</i>	Bahwa dalam transaksi jual beli benda maya <i>dalam Game online</i> hukumnya tidak sah, karena tidak memenuhi rukun dan syaratnya.
2	Rabiul (UNIKOM)	Tinjauan Umum Mengenai Perlindungan Hukum Bagi Konsumen <i>Game online</i> Yang Mengalami <i>Bug And Error</i> Dan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pada <i>Game online</i>	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 <i>Game online</i> yang mengalami <i>Bug</i> dan <i>Error</i> merupakan tindakan hukum atas perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh produsen sebagai <i>server provider Game online</i> dalam hal pemenuhan kewajiban

Table 1. Penelitian Terdahulu

H. Sistematika Pembahasan

Skripsi normatif ini disusun dengan sistematika yang terbagi dalam empat bab. Masing-masing bab terdiri atas beberapa sub bab guna lebih memperjelas ruang lingkup dan cakupan permasalahan yang diteliti. Adapun urutan dan tata letak masing-masing bab serta pokok pembahasannya adalah sebagai berikut.

Bab I merupakan pembahasan yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan. Bagian pendahuluan ditempatkan pada bab pertama yang terdiri dari. *Pertama*, latar belakang dipaparkan untuk memberikan gambaran yang menjadi dasar timbulnya masalah yang akan diteliti serta memperjelas alasan-alasan yang menjadikan masalah ini dipandang menarik untuk diteliti. *Kedua*, rumusan masalah sebagai batasan peneliti untuk memfokuskan kepada penelitian. *Ketiga dan Keempat* tujuan dan manfaat penelitian memiliki alur dan arah yang jelas untuk memberikan kontribusi pemikiran bagi berbagai pihak yang berkepentingan. *Kelima*, metode penelitian, merupakan penjelasan metodologis dari teknik dan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pengumpulan dan analisa data. *Keenam*, penelitian terdahulu, untuk menerangkan bahwa masalah yang diteliti ini merupakan permasalahan yang unik dan menarik untuk diteliti dan belum pernah diteliti sebelumnya. *Ketujuh*, sistematika pembahasan, merupakan pedoman yang mengklarifikasi data serta sistematika yang ditetapkan bagi pemecahan pokok masalah.

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.