

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Perlindungan Konsumen

Perlindungan konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen.²⁴

B. Pengertian Konsumen

Istilah konsumen berasal dari peralihan bahasa *consumer* (Inggris-Amerika), atau *consument/konsument* (Belanda). Di Amerika Serikat, kata *consumer* yang berarti konsumen mempunyai pengertian pemakai.²⁵ Namun di Amerika Serikat kata ini diartikan lebih luas kepada korban pemakaian produk yang cacat, baik korban tersebut pemakai bahkan juga korban yang bukan pemakai, karena perlindungan hukum dapat dinikmati pula oleh korban yang bukan pemakai.²⁶

Pengertian konsumen menurut Undang-undang Perlindungan Konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.²⁷

²⁴Undang-undang Perlindungan Konsumen

²⁵Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Cet. 3, Jakarta: Sinar Grafika, 2011), h. 22-23.

²⁶Agus Brontosusilo, "Aspek-Aspek Perlindungan terhadap Konsumen dalam Sistem Hukum di Indonesia", *Makalah*, disajikan pada Percakapan tentang Pendidikan Konsumen dan Kurikulum Fakultas Hukum, Editor Yusuf Shofie, (Jakarta: YLKI-USAID, 1998), H. 46.

²⁷Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, Cet 1), h. 172

C. 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 lainnya²⁸.

Internet merupakan jaringan yang menghubungkan satu orang dengan banyak orang di dunia, sehingga dapat terhubung dalam melakukan berbagai aktifitas, seperti halnya *chatting*, video call bahkan berbisnis online yang saat ini telah menjamur di masyarakat dan ada juga yang menyediakan jasa kuliah secara online. Selain itu juga internet banyak memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mengakses berbagai ilmu dan pengetahuan, namun tidak semua fasilitas dalam internet baik, ada pula berbagai situs yang dapat merusak moral bangsa, seperti halnya situ-situs porno yang dengan mudah dapat diakses oleh siapapun bahkan anak kecil sekalipun tidak menutup kemungkinan dalam

²⁸ *Pengertian Internet*,
http://www.termasmedia.com/?opsion=com_content&view=article&id=71&catid=65, Di akses pada tanggal 12 Desember 2013, pukul 20.27

pengaksesan situs tersebut, setelah melihat pornografi maka pikiran anak-anak bahkan orang dewasa sekalipun dapat terpengaruhi hal ini mengakibatkan mereka cenderung dengan berkhayal dan mengurung diri.

Hal ini yang justru harus diperhatikan oleh para orang tua dalam mengantisipasi anak-anaknya menggunakan berbagai hal yang dapat tersambung kedalam jaringan internet, sehingga tidak terjerumus kedalam hal-hal yang tidak diinginkan, sebab saat ini banyak anak-anak yang di bawah umur terjerumus ke lembah perzinahan. Kemajuan di bidang teknologi informasi tidak semuanya mendidik terhadap masyarakat, akibat ini telah banyak korban atas berbagai modus penipuan, penculikan dan pembunuhan sekalipun.

1. Sejarah Perkembangan Internet

Sejarah mencatat perkembangan internet yang pada mulanya internet merupakan suatu jenis proyek di dunia IT (Informasi Teknologi), yang saat itu dipelopori oleh ARPA (*Advanced Research Project Agency*) dalam hal pengintegrasian komunikasi yang saling berhubungan dengan kepentingan ilmu pengetahuan (sains dan militer), Hal ini dilatarbelakangi oleh perang yang terjadi pada tahun 1957, bersamaan dengan pembuatan suatu sistem yang diberikan fitur layanan paket *switching* dimana paket ini berguna untuk memecahkan kode paket data agar menjadi lebih kecil, sehingga menggunakan sedikit kapasitas dalam hal pengiriman²⁹.

²⁹ *Sejarah Perkembangan Internet*, <http://artikelterkait.com/sejarah-perkembangan-internet.html>”, diakses pada 16 Desember 2013 pukul 23.28 PM WIB

Perkembangan sejarah internet dapat dibagi dalam empat aspek yaitu

- a) Adanya aspek revolusi teknologi yang dimulai dari riset *switching* (paket pensaklaran) *Advanced Research Project Agency Network* (ARPANET berfungsi sebagai sarana percobaan teknologi jaringan komputer terbaru pada zamannya) yang pada saat itu dilakukan riset lanjutan untuk mengembangkan wawasan terhadap infrastruktur komunikasi data yang meliputi beberapa dimensi seperti skala, *performance*/kehandalan dan kefungsian tingkat tinggi.
- b) Adanya aspek pelaksanaan dan pengelolaan sebuah infrastruktur yang global dan kompleks.
- c) Adanya aspek sosial yang dihasilkan dalam sebuah komunitas masyarakat besar yang terdiri dari para Internauts yang bekerjasama dalam membuat dan mengembangkan secara terus menerus teknologi ini.
- d) Adanya aspek komersial yang dihasilkan dari sebuah ekstrim programming efektif dari sebuah penelitian yang mengakibatkan terbentuknya sebuah infrastruktur informasi yang besar dan berguna³⁰.

³⁰Totag123, *Artikel Internet*, <http://www.scribd.com/doc/178051930/Artikel-Internet>, diakses pada 17 Desember 2013, pukul 00.25 AM WIB

2. Fungsi-Fungsi Internet³¹

Berikut merupakan fungsi/kegunaan internet:

- a) Memperpendek jarak komunikasi menggunakan internet dengan menggunakan user internet lainnya di seluruh dunia.
- b) Mempermudah pengguna dalam mencari data apapun serta memberikan informasi dan pengetahuan yang tidak terbatas
- c) Melakukan interaksi di dunia maya dengan sesama pengguna internet lainnya
- d) Mempermudah kegiatan belajar mengajar bagi guru atau dosen
- e) Mempermudah seseorang dalam mempromosikan suatu produk
- f) Mempermudah dalam menyimpan file dokumen digital yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja
- g) Mempermudah melacak suatu lokasi melalui GPS

3. Computer Gaming

Gamer biasanya lebih memilih komputer atau laptop untuk memainkan *Game online* ataupun *offline*, sebab komputer selain nyaman juga komputer memiliki spesifikasi yang mumpuni walaupun tidak semua komputer memiliki spesifikasi yang sama. Biasanya setiap *Game online* ataupun *offline* sebelum proses instalasi ada beberapa spesifikasi guna *game* tersebut dapat berfungsi dengan normal, misalnya komputer atau laptop tersebut memiliki

³¹Kumpulam Fungsi dan Manfaatnya, <http://9triliun.com/artikel/239/fungsi-internet.html>, diakses pada tanggal 16 Desember 2013 pukul 23.40 PM WIB

processor AMD Athlon (tm) 64X2 Dual Core Processor 4600+, motherboard Gigabyte GA-MA770-UD3, RAM DDR3 2GB dan VGA ATI Radeon 5400 1GB³².

4. Perlindungan Hukum Bagi Pengguna Internet

Dalam mengatasi globalisasi seperti saat ini yang mana berbagai hal dapat dilakukan dengan mudahnya, disamping kemajuan teknologi yang sangat pesatnya tidak menutup kemungkinan Indonesia untuk ikut serta kedalam sistem perdagangan bebas, maka untuk mengantisipasi terjadinya hal-hal yang dapat merugikan personal, badan *hukum* ataupun Negara, pemerintah tidak hanya sebagai penikmat fasilitas yang disediakan internet, mengingat Indonesia merupakan Negara hukum yang mengatur berbagai hal dengan tujuan kemaslahatan bersama. Seperti halnya yang tertuang dalam pancasila, sila kelima “*keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia*” yang secara langsung memberikan pengertian saling menghargai hak-hak orang lain, tidak melakukan pemerasan dan tidak merugikan kepentingan umum, untuk itu Undang-undang sangat berpihak kepada seluruh rakyat Indonesia.

Dengan disahkannya undang-undang No.8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen pada tanggal 20 April 1999, maka semua aktifitas dalam internet telah mendapatkan perhatian lebih, setidaknya pasca di berlakukannya undang-undang ini para pelaku yang ingin berbuat kejahatan

³²Candra Zebeh Ali, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Cet.1, Bounabooks, 2012), h. 14

berfikir lebih, sehingga sedikitnya mengurangi hal-hal yang dapat merugikan rakyat Indonesia khususnya.

Namun setelah disusunnya undang-undang terkait perlindungan terhadap konsumen menimbulkan kontradiktif bagi sebagian kalangan yaitu pengaturan yang memberikan perlindungan kepada masyarakat umum, termasuk didalamnya masyarakat yang berstatus pengusaha sebagai produsen, barang atau jasa.³³

Secara umum dan mendasar, hubungan antara produsen (perusahaan penghasil barang dan atau jasa) dengan konsumen (pemakai akhir dari barang dan atau jasa untuk diri sendiri atau keluarganya) merupakan hubungan yang terus menerus dan berkesinambungan. Hubungan tersebut terjadi karena keduanya memang saling menghendaki dan mempunyai tingkat ketergantungan yang cukup tinggi antara yang satu dengan yang lainnya.³⁴ Internet banyak dimanfaatkan oleh produsen sebagai salah satu strategi pemasaran barang atau jasa, sehingga barang atau jasa dapat terpromosikan secara menyeluruh ke berbagai daerah bahkan mendunia.

³³Erman Rajagukguk, Nurwardjito, Sri Redjeki Hartono, Saefullah, Tini Hadad, Toto Tohir, Romli Atmasasmita, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Bandung: Mandar Maju, 2000), h. 11

³⁴Erman Rajagukguk, Nurwardjito, Sri Redjeki Hartono, Saefullah, Tini Hadad, Toto Tohir, Romli Atmasasmita, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Bandung: Mandar Maju, 2000), h. 36-37

Dalam undang-undang perlindungan konsumen, perlindungan konsumen merupakan segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan konsumen kepada konsumen³⁵.

Undang-undang perlindungan konsumen banyak memprioritaskan kepentingan konsumen yang berkaitan dengan hak, kewajiban dan tanggung jawab. Disini terlihat peranan penting undang-undang perlindungan konsumen, sebab tidak dapat dipungkiri setiap manusia merupakan konsumen yang perlu mendapatkan perlindungan hukum dan kepastian hukum.

Undang-undang perlindungan konsumen mengartikan konsumen sebagai pemakai barang dan atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan³⁶.

Manusia merupakan pengguna barang dan jasa yang mengkehendaki kualitas barang dan jasa tersebut sesuai dengan biaya yang di bayarnya, begitu juga dengan manusia sebagai konsumen. ketika konsumen tidak dapat mengetahui secara jelas kualitas barang yang dibelinya karena mungkin saat ini telah banyak konsumen yang memanfaatkan fasilitas internet dalam bertransaksi. Oleh karena kondisi tersebut banyak menimbulkan berbagai keluhan banyak konsumen yang tertipu, dalam hal ini perlu adanya

³⁵ Pasal 1 ayat (1) Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

³⁶ Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Pasal 1 ayat (2)

perlindungan bagi konsumen agar supaya lalu lintas transaksi dapat berjalan sesuai dengan harapan, sehingga tidak ada lagi mimpi buruk bagi konsumen.

Lebih lanjut, Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen memberikan batasan-batasan sebagai acuan kepada pelaku usaha yang mengakibatkan kerugian bagi konsumen, yang kemudian pelanggaran tersebut merupakan sebagai tindak pidana.

5. 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, Islam memberikan ruang bagi konsumen dan produsen untuk mempertahankan hak-haknya dalam perdagangan yang terkenal dengan istilah *khiyar* dengan beragam jenisnya sebagai berikut³⁷:

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

³⁷Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, Cet 1), h. 58

konsumen, jika terjadi *ijab* dan *kabul* antara produsen dan konsumen, dan akadnya telah sempurna, maka masing-masing pihak memiliki hak untuk mempertahankan atau membatalkan akad selama masih dalam satu majelis. Bukhari dan Muslim meriwayatkan hadist dari Hakim bin Hazam, bahwa Rasulullah pernah bersabda:

الْبَيْعَانِ بِالْخِيَارِ مَا لَمْ يَتَفَرَّقَا فَإِنْ صَدَقَا وَبَيَّنَّا بَرَكَ لَهُمَا فِي بَيْعِهِمَا وَإِنْ كَتَمَا وَكَذَّبَا مُحُمَّتْ بَرَكَةُ بَيْعِهِمَا

Artinya

“Dua pihak yang berjual beli memiliki khiyar selama belum berpisah. Jika keduanya jujur dan transparan maka berkah diberikan dalam jual beli keduanya. Sebaliknya, jika keduanya tertutup dan berdusta maka berkah jual belinya hangus”³⁸.

Ulama Hanafiyah dan Malikiyah mengatakan bahwa transaksi dapat menjadi lazim dengan adanya *ijab* dan *qabul*, sebab tidak bisa hanya dengan transaksi hak pilih. Sedangkan ulama Syafi’iyah dan Hanafiyah berpendapat adanya *khiyar* majlis. Kedua golongan ini berpendapat bahwa jika pihak-pihak yang bertransaksi menyampaikan *ijab* dan *qabul*, transaksi tersebut termasuk boleh atau tidak lazim, keduanya masih berada di tempat atau belum berpisah. Keduanya masih memiliki kesempatan untuk membatalkan, menjadikan atau saling berpiikir³⁹.

³⁸Yusuf As-Sabatin, *Bisnis Islam dan Kritik Atas Praktik Bisnis Ala Kapitalis*, (Bogor: Al-Azhar Press, 2009), h. 308

³⁹Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2012), h. 87

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. Hal ini sesuai dengan hadist riwayat Ibnu Umar bahwa Rasulullah pernah bersabda:

كُلُّ بَيْعَيْنِ لَا بَيْعَ بَيْنَهُمَا حَتَّى يَتَفَرَّقَا إِلَّا بَيْعُ الْخِيَارِ

Artinya

“Masing-masing dari dua orang yang berjual beli tidak ada jual beli bagi keduanya hingga keduanya berpisah, kecuali dengan jual beli dengan khiyar”⁴⁰.

Ibnu Umar juga menuturkan bahwa Rasulullah pernah bersabda:

إِذَا تَبَاعَعَ الرَّجُلَانِ فَكُلُّ وَاحِدٍ مِنْهُمَا بِلِخْيَارِ مَا لَمْ يَتَفَرَّقَا وَكَانَ جَمِيعًا أَوْ يُخَيَّرَ أَحَدُهُمَا
الْآخِرُ فَيَتَبَايَعَا عَلَى ذَلِكَ فَقَدْ وَجَبَ الْبَيْعُ

Artinya

“Jika dua orang laki-laki sama-sama berjual beli maka masing-masing memiliki khiyar selama belum terpisah dan keduanya bersepakat atau salah satu memberi pilihan (khiyar) kepada orang lain lalu keduanya

⁴⁰Yusuf As-Sabatin, *Bisnis Islam dan Kritik Atas Praktik Bisnis Ala Kapitalis*, (Bogor: Al-Azhar Press, 2009), h. 309

*berjual beli berdasarkan hal itu maka sesungguhnya telah wajib jual beli itu*⁴¹.

Menurut mazhab Hanafiyah, *khiyar* syarat diperbolehkan dengan menentukan jangka waktu secara pasti, tidak boleh lebih dari tiga hari, karena sebenarnya *khiyar* ini tidak diperbolehkan, dengan alasan *khiyar* ini pemindahan pemilikan dan kelaziman jual beli. menurut mazhab Hambali membolehkan *khiyar* syarat dengan batas waktu yang disepakati oleh kedua belah pihak, kurang atau lebih dari tiga hari. Sedangkan menurut mazhab malikiyah memberikan kriteria sesuai dengan komoditas yang ditransaksikan. Jika yang ditransaksikan berupa buah-buahan waktunya tidak boleh lebih dari satu hari, untuk jenis pakaian dan kendaraan biasa dalam jangka waktu tiga hari, dan untuk rumah atau tanah bisa satu bulan. Jika jangka waktu telah habis, maka jual beli jadi lazim⁴².

c) *Khiyar Aibi*

Dilarang bagi seseorang menjual barang yang memiliki cacat (cacat produk) tanpa menjelaskan kepada pembeli (konsumen). Rukobah bin ‘Amir bahwa Rasulullah pernah bersabda:

اَلْمُسْلِمُ اِخْوُ الْمُسْلِمِ لَا يَحِلُّ لِمُسْلِمٍ بَاْعٌ مِنْ اَخِيهِ بَيْعًا وَفِيهِ عَيْبٌ اِلَّا بَيَّنَّهٖ

⁴¹Yusuf As-Sabatin, *Bisnis Islam dan Kritik Atas Praktik Bisnis Ala Kapitalis*, (Bogor: Al-Azhar Press, 2009), h. 310

⁴²Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2012), h. 87

Artinya

“Seorang Muslim adalah saudara bagi muslim lainnya. Tidak halal bagi seorang muslim menjual sesuatu kepada saudaranya, sementara di dalamnya terdapat cacat, kecuali ia menjelaskannya. (HR. Ahmad, Ibnu Majjah, Tabrani)⁴³.

d) *Khiyar Tadlis*

Yaitu, jika penjual mengelabui pembeli sehingga menaikkan harga barang, maka hal itu haram baginya. Dalam hal ini pembeli memiliki khiyar selama tiga hari, adanya khiyar untuk mengembalikan barang tersebut pada Hadis Rasulullah yang dituturkan oleh Abu Hurairah:

لَا تَصْرُؤُوا الْإِبِلَ وَالْغَنَمَ فَمَنْ إِبْتَاعَهَا بَعْدَ فَإِنَّهُ بِخَيْرِ النَّظَرَيْنِ بَعْدَ أَنْ يَحْتَلِبَهَا إِنْ شَاءَ أَمْسَكَهَا وَإِنْ شَاءَ رُدُّهَا وَصَاعًا مِنَ التَّمْرِ

Artinya:

“janganlah kalian membiarkan unta dan domba tidak diperah (sebelum dijual). Siapa juga yang membelinya, kemudian setelah ia memerahnya, ia boleh memilih diantara dua hal, jika ingin ia boleh mempertahankannya, jika ingin ia boleh mengembalikannya disertai dengan satu sha' kurma”. (HR. Bukhari dan Muslim)⁴⁴

⁴³Yusuf As-Sabatin, *Bisnis Islam dan Kritik Atas Praktik Bisnis Ala Kapitalis*, (Bogor: Al-Azhar Press, 2009), h. 310

⁴⁴Yusuf As-Sabatin, *Bisnis Islam dan Kritik Atas Praktik Bisnis Ala Kapitalis*, (Bogor: Al-Azhar Press, 2009), h. 312

e) *Khiyar al-Ghabn al-Fahisy (Khiyar al-Mustarsil)*

Khiyar jenis ini suatu saat menjadi hak penjual dan suatu saat bisa menjadi hak pembeli. Kadang kala pembeli membeli barang dengan harga 5 dinar, padahal barang tersebut hanya setara dengan 3 dinar. Atau penjual menjual barang dengan harga 10 dinar, padahal barang tersebut hanya setara dengan 8 dinar. Jika seorang penjual dan pembeli ditipu dalam hal ini, maka ia memiliki khiyar untuk menarik dari jual beli dan membatalkan akad.

Khiyar jenis ini pada dasarnya terdapat syarat di dalamnya, hal ini didasarkan pada Hadis Rasulullah SAW. Hayan bin Munqidz pernah mendatangi Rasulullah, lalu ia berkata: “Ya Rasulullah, sesungguhnya aku telah ditipu dalam jual beli”. Rasulullah SAW kemudian bersabda kepadanya:

إِذَا بَايَعْتَ فَقُلْ لَا خِلَابَةَ وَلِيَّ الْخِيَارِ ثَلَاثَةَ أَيَّامٍ

Artinya:

“Jika engkau membeli maka katakanlah, Tidak ada penipuan dan begitu khiyar tiga hari”⁴⁵.

f) *Khiyar Ru'yah*

Khiyar jenis ini terjadi bila pelaku usaha menjual barang dagangannya, sementara barang tersebut tidak ada dalam majelis jual

⁴⁵Yusuf As-Sabatin, *Bisnis Islam dan Kritik Atas Praktik Bisnis Ala Kapitalis*, (Bogor: Al-Azhar Press, 2009), h. 313

beli. Jika pembeli kemudian melihat barang tersebut dan tidak berhasrat terhadapnya, atau pembeli melihat bahwa barang tersebut tidak sesuai dengan keinginannya, maka pembeli berhak menarik membatalkan diri dari akad jual beli tersebut. Hal ini didasarkan pada Hadis Rasulullah:

مَنْ اشْتَرَى شَيْئًا لَمْ يَرَهُ فَهُوَ بِلَحْيَارٍ إِذَا رَأَهُ إِنْ شَاءَ أَخَذَهُ وَإِنْ شَاءَ تَرَكَهُ

Artinya:

*“barang siapa yang membeli sesuatu dan ia belum melihatnya maka ia memiliki khiyar, jika melihatnya, jika ingin ia boleh mengambilnya, jika ingin ia pun boleh meninggalkannya”*⁴⁶.

g) *Khiyar Ta'yin*

Khiyar jenis ini memberikan hak kepada pembelinya untuk memilih barang yang dia inginkan dari sejumlah dan kumpulan barang yang dijual kendatipun barang tersebut berbeda harganya, sehingga konsumen dapat menentukan barang yang dia kehendaki. Misalnya, seseorang membeli empat ekor kambing dan sekumpulan kambing, maka pembeli diberi hak *khiyar ta'yin* sehingga ia dapat menentukan empat ekor kambing yang ia inginkan di antara sekumpulan kambing itu.⁴⁷

Sejalan dengan uraian di atas, bahwasanya Syari'ah dan Hukum Islam atau Fikih sangat fleksibel, sehingga sesuai dengan karakteristik

⁴⁶Yusuf As-Sabatin, *Bisnis Islam dan Kritik Atas Praktik Bisnis Ala Kapitalis*, (Bogor: Al-Azhar Press, 2009), h. 316

⁴⁷Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, Cet 1),h. 62

permasalahan yang muncul di masyarakat. Islam berpandangan bahwasannya kehidupan manusia haruslah seimbang dan tidak terpisahkan dari urusan dunia ataupun akhirat. Urusan dunia dikejar bertujuan agar dapat meraih kehidupan akhirat secara maksimal, sebab manusia yang berkualitas adalah manusia yang mampu meraih keduanya secara seimbang. Mengenai hal tersebut Islam menolak gaya hidup yang sekuler artinya kehidupan yang memisahkan urusan dunia dengan urusan agama, secara langsung agama mesti terlibat dalam mengatur kehidupan dunia.

6. 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 berikut⁴⁸:

- 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.

⁴⁸Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, Cet 1),h. 176

- c) Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa.
- d) Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan.
- e) Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut.
- f) Hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen.
- g) Hak untuk diperlakukan untuk dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif.
- h) Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya.
- i) Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

D. Pengertian Jual Beli

1. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Islam

Menurut etimologi, jual beli dapat diartikan :

مُقَابَلَةٌ الشَّيْءِ بِالشَّيْءِ

Artinya

“Pertukaran sesuatu dengan sesuatu (yang lain)”

Kata lain dari al-bai adalah *asy-syira'*, *al-mubadah* dan *at-tijarah*. Lafad *at-tijarah* salah satunya terdapat dalam surat fatir ayat ke 29, yang berbunyi :

يَرْجُونَ تِجَارَةً لَّنْ تَبُورَ (فاطر: ٢٩)

Artinya

“Mereka mengharapkan tijarah (perdagangan) yang tidak akan rugi”. (Qs. Fatir : 29)

Adapun jual beli menurut terminology, para ulama berbeda pendapat dalam mendefinisikannya, menurut Imam An-Nawawi⁴⁹ dalam *Al-Majmu* mengatakan :

مُقَابَلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ تَمْلِكُهَا

Artinya

“Pertukaran harta dengan harta untuk kepemilikan”

2. Landasan Syara'

Jual beli disyariatkan berdasarkan Al-Qur'an, As-Sunnah dan 'ijma'.

a. Al-Qur'an

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا (البقرة : ٢٧٥)

Artinya

“Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”.

⁴⁹Muhammad Asy-Syarbini, Mugni Al-Muhtaj, Juz. II. h. 2

b. As-Sunnah

سُئِلَ النَّبِيُّ ص.م. : أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ ؟ فَقَالَ : عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٌ.

(رواه البزار وصححه الحاكم عن رفاعه ابن الرافع)

Artinya

“Nabi SAW. Ditanya tentang mata pencaharian yang paling baik. Beliau menjawab, ‘seseorang bekerja dengan tangannya dan setiap jual beli yang mabrur.’ (HR. Bajjar, Hakim menyahihkannya dari Rifa’ah Ibn Rafi’)⁵⁰.

c. Ijma’

Ulama telah sepakat bahwa jual beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tiak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya, tanpa bantuan orang lain. Namun demikian, bantuan atau barang milik orang lain yang dibutuhkannya itu harus diganti dengan barang lainnya yang sesuai.⁵¹

3. Rukun dan Syarat Jual Beli dalam Hukum Islam⁵²⁾

Dalam pelaksanaan jual beli tentunya harus terpenuhinya rukun dan syarat jual beli, sehingga jual beli tersebut dapat diakui sah dan halal oleh syara. Adapun rukun dan syarat jual beli diuraikan sebagai berikut:

⁵⁰ Rachmat, *Fiqih Muamalah*, (Cet. 10,9,8,7,6,5,4, Bandung: CV Pustaka Setia, 2001,), h. 74-75

⁵¹ Rachmat, *Fiqih Muamalah*, (Cet. 10,9,8,7,6,5,4, Bandung: CV Pustaka Setia, 2001,), h. 75

⁵² Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Cet. 1, Bogor: Ghalia Indonesia, 2012,), h. 77

a. Rukun Jual Beli Dalam Hukum Islam

Dalam pelaksanaannya jual beli ada lima rukun yang harus dipenuhi.

Berikut rukun jual beli:

1) Penjual

Penjual harus memiliki barang yang hendak dijualnya, serta mendapatkan ijin untuk menjualnya, penjual tersebut harus dalam keadaan sehat (tidak gila).

2) Pembeli

Pembeli disyaratkan diperbolehkannya bertindak dalam artian seorang pembeli bukanlah orang yang kurang waras dalam artian gila, atau bukan anak kecil yang tidak mempunyai izin untuk membeli. Sebagai mana Allah berfirman :

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَامًا (النساء : ٥)

Artinya

“dan janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya, harta (mereka yang ada didalam kekuasaanmu) yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupanmu”.

3) Barang yang dijual

Barang yang dijual harus merupakan barang atau sesuatu yang diperbolehkan syara' untuk dijual, bersih, dapat diserahkan kepada pembeli dan bisa diketahui pembeli meskipun hanya dengan ciri-cirinya.

4) Akad

Yaitu penyerahan (*ijab*) dan penerimaan (*qabul*) dengan perkataan.

5) Kerelaan kedua belah pihak

Penjual dan pembeli harus saling ridho dalam transaksi jual beli, sehingga jual beli tersebut dapat dikatakan sah, jika salah satunya tidak meridhoi maka jual beli tersebut dapat dikatakan tidak sah, karena tidak terpenuhinya salah satu rukun. Sebagai mana hal ini telah dikemukakan oleh Rasulullah SAW “*Sesungguhnya jual beli itu dengan kerelaan*”. (HR. Ibnu Majah dengan sanad hasan).

b. Syarat jual beli dalam Hukum Islam

Rachmat Syafei dalam bukunya yang berjudul Fikih Muamalah membahas terkait syarat jual beli, beliau menyebutkan empat macam syarat, yaitu syarat terjadinya akad (*in 'iqdi*), syarat sahnya akad, syarat terlaksananya akad (*nafadz*⁵³) dan syarat (*lujum*⁵⁴).⁵⁵

Secara umum adanya semua syarat tersebut antara lain untuk menghindari pertentangan diantara manusia, menjaga kemaslahatan orang yang sedang akad, menghindari jual beli *gharar* (terdapat unsur penipuan), dan lain-lain. Jika jual beli tidak memenuhi syarat terjadinya akad, maka akad tersebut batal. Jika tidak memenuhi syarat sah, menurut

⁵³ syarat terlaksananya akad

⁵⁴ Syarat ini hanya satu, yaitu akad jual beli harus terlepas atau terbebas dari khiyar (pilihan) yang berkaitan dengan kedua pihak akad dan akan menyebabkan batalnya akad.

⁵⁵ Rachmat, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001,), h. 76

ulama hanafiyah akad tersebut *fasid*. Jika tidak memenuhi syarat *nafadz* akad tersebut *mauquf* yang cenderung boleh. Jika tidak memenuhi syarat *lujum*, akad tersebut *mukhayyir* (pilih-pilih), baik memilih untuk menetapkan maupun membatalkan.⁵⁶

Diantara *madzahib al-arbi'ah* (Hanafi, Maliki, Syafi'i dan Hambali) berbeda pendapat dalam menetapkan persyaratan jual beli, diantaranya⁵⁷:

1. Menurut Hanafiyah

Persyaratan jual beli terdiri dari empat syarat, antara lain:

- a) Syarat terjadinya akad adalah syarat yang telah ditetapkan oleh syara'.
- b) Syarat pelaksanaan akad (*Nafadz*)
- c) Syarat sah akad
- d) Syarat *Lujum* (kemestian)

2. Menurut Malikiyah

- a) Syarat *aqid*
- b) Syarat dalam *shighat*
- c) Syarat harga dan yang dihargakan

3. Menurut Syafi'iyah

- a) Syarat *aqid*
- b) Syarat *shighat*

⁵⁶Rachmat, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001,), h. 76

⁵⁷Rachmat, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001,), h. 76-85

c) Syarat *ma'qud 'alaih* (barang)

4. Menurut Hanabilah

a) Syarat *aqid*

b) Syarat *shighat*

c) Syarat *ma'qud 'alaih* (barang)

Al-Qur'an dan al-Hadits merupakan sumber perundang-undangan dalam Islam. Setiap muslim tidak mampu untuk memahami syari'at kecuali dengan jalan merujuk ketika Rasulullah SAW masih hidup. Para sahabat menerima hukum yang mengatur ibadah sosial dan ibadah ritual mereka dari beliau dengan jalan dan cara yang sangat mudah karena hukum di masa itu timbulnya sedikit-sedikit serta bisa dipahami dan dimengerti dari gerak-gerik dan isyarat beliau

Di kalangan ulama terdapat kesepakatan bahwa sumber ajaran Islam yang utama adalah al-Qur'an dan al-Hadist, sedangkan adanya penalaran atau akal pikiran sebagai alat untuk memahami al-Qur'an dan al-Hadist. Ketentuan ini sesuai dengan agama Islam itu sendiri sebagai wahyu yang berasal dari Allah SWT. Yang penjabarannya dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW.⁵⁸

Selain itu dasar hukum yang digunakan di Indonesia adalah Undang-undang dasar 1945. UUD 1945 adalah hukum dasar yang menetapkan

⁵⁸Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Cet. 2, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999), h. 66

struktur dan prosedur organisasi yang harus diikuti oleh otoritas publik agar keputusan-keputusan yang dibuat mengikat komunitas politik⁵⁹. UUD 1945 bukanlah hukum biasa, melainkan hukum dasar atau sebagai acuan dari hukum atau aturan-aturan yang dibawahnya. Oleh karenanya, setiap produk hukum, seperti undang-undang, peraturan pemerintah, dan peraturan lainnya serta setiap tindakan kebijakan pemerintah harus mengacu kepada dan sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945.

Dalam mengkaji hukum Islam tentunya Al-Qur'an menempati urutan tertinggi dalam susunan hirarki hukum Islam, sehingga ini menjadi acuan utama dalam mencari satu kepastian hukum dalam kacamata Islam bagi persoalan baru, begitupun dengan Undang-undang Dasar tahun 1945 yang merupakan akar hukum di Indonesia. Dengan kedua sumber hukum ini tentunya praktisi hukum Islam maupun positif dapat melibatkan kedua sumber hukum ini sebagai dasar dalam mencari kepastian hukum.

4. 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.⁶⁰

⁵⁹Afif Fuady, *UUD 1945*, <http://five-aidy.blogspot.com/2011/01/uud-1945.html>, Di akses pada tanggal 08 Februari 2014

⁶⁰Subekti dan Tjitrosudibio *Kitab Undang-undang Hukum Perdata* pasal 1457. Hal 366

Dari pengertian diatas persetujuan jual beli membebaskan dua kewajiban yaitu :

1. Kewajiban pihak penjual memberikan barang kepada pembeli
2. Kewajiban pihak pembeli untuk membayar barang yang telah dibelinya.

Dalam KUHPdata pasal 1320 bahwa suatu perjanjian dikatakan sah apabila terpenuhinya empat persyaratan yaitu⁶¹ :

1. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya

Maksud kata sepakat adalah kedua belah pihak yang membuat perjanjian setuju mengenai hal-hal pokok dalam kontrak. Dalam bentuknya kesepakatan tersebut mengandung janji-janji yang diucapkan ataupun ditulis.

2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan

Asas cakap melakukan perbuatan hukum, adalah setiap orang yang sudah dewasa dan sehat pikirannya. Ketentuan sudah dewasa, ada beberapa pendapat, menurut KUHPdata, dewasa adalah 21 tahun bagi laki-laki, dan 19 tahun bagi wanita. Sedangkan menurut UU Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan, yang dimaksud dewasa adalah mereka yang sudah berusia 19 tahun bagi laki-laki dan berusia 16 tahun bagi wanita. Namun bila mengacu pada KUHP, mereka yang dianggap cakap adalah berusia 21 tahun untuk laki-laki

⁶¹Subekti dan Tjitrosudibio *Kitab Undang-undang Hukum Perdata* Pasal 1320. Hal 339

dan 18 untuk perempuan. Meski dalam undang-undang perkawinan ditetapkan usia dibawah itu. Acuan hukum yang kita pakai adalah KUHPdata karena berlaku secara umum⁶².

3. Suatu hal tertentu

Dalam artian suatu obyek yang diperjanjikan dalam perjanjian haruslah jelas, jadi tidak boleh obyek tersebut tidak jelas.

4. Suatu sebab yang halal

Suatu perjanjian tanpa sebab atau yang telah dibuat karena suatu sebab yang palsu atau terlarang, tidak mempunyai kekuatan⁶³.

Dari penjabaran tersebut di atas tentu berkaitan dengan pembahasan yang akan dibahas oleh penulis, bahwasannya dalam mencari satu kepastian hukum kita mesti bergerak dari sumber-sumber hukum yang ada, hal ini yang tentunya dapat memudahkan dalam pemecahan permasalahan, seperti halnya perlindungan konsumen bagi pengguna *Game online*.

Islam telah memberikan ruang bagi konsumen dan produsen untuk saling terpenuhinya hak-hak dan kewajiban dan sebuah transaksi jual beli

⁶²Erza Pahlevi, Hubungan Antara Pasal 1338 dan Pasal 1320 KUHPdata Dalam Hukum Perjanjian, <http://butonlondon.blogspot.com/2012/04/hubungan-antara-pasal-1338-dan-pasal.html>, Diakses pada tanggal 25 April 2015

⁶³Subekti danTjitrosudibio *Kitab Undang-undang Hukum Perdata* pasal 1335. Hal 341

baik itu jual beli secara langsung ataupun jual beli yang menggunakan jasa online.

Jauh sebelum berkembang teknologi, Islam telah mengatur hal-hal yang akan terjadi di zaman yang akan datang, sekaranglah bukti nyata bahwa hukum Islam tidak lah terkesan ortodok akan tetapi mengikuti perkembangan zaman. Tidak hanya hukum Islam yang memberikan ruang gerak bagi para konsumen dan produsen dalam menjaga hak-hak dan kewajiban satu sama lain, pada tanggal 20 april 1999 merupakan waktu yang di tunggu-tunggu oleh para konsumen dan produsen, sebab pada tanggal tersebut disahkannya undang-undang No. 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen. dengan di sahkannya UUPK maka tatanan hukum di Indonesia sedikitnya telah merata, memang penduduk Indonesia dapat di katakan mayoritas muslim, namun dasar Negara Indonesia bukanlah hukum Islam saja yang diterapkan, melainkan hukum campuran dari sistem hukum Eropa, hukum agama, dan hukum adat, sehingga para konsumen dan produsen yang non muslim secara tidak langsung belum mendapatkan kawalan dari pemerintah terkait, maka dengan di sahkannya UUPK semua kalangan telah mendapatkan perhatian dari pemerintah terkait, akan tetapi dalam kenyataannya masih banyak konsumen dan produsen yang tidak terpenuhinya hak-hak dan

kewajiban, hal ini tentunya menjadi satu tanggung jawab bersama untuk menjadi warga yang sadar akan hukum.

Munculnya gerakan konsumerisme dan berbagai permasalahannya kepermukaan masih relatif baru. Kepopuleran dan paham konsumerisme ini baru mulai mendapat perhatian dunia bisnis maupun birokrasi sejak presiden Amerika Serikat, Kennedy pada tahun 1962 mengukuhkan adanya hak-hak konsumen. pengukuhan ini timbul atas desakan konsumen di Amerika Serikat pada tahun 1930-an yang sudah mulai mempertanyakan adanya ketidakadilan dalam memperoleh pelayanan, baik jasa pelayanan yang disediakan oleh industri maupun pelayanan umum yang disediakan oleh pemerintah. Konsumen mulai mempermasalahkan adanya ketidaksesuaian harga dengan mutu barang atau jasa serta keselamatan penggunaannya.⁶⁴

Prinsip kebebasan (*independence*) merupakan karakteristik penting, baik bagi organisasi konsumen maupun kelompok konsumen. mengenai karakteristik ini terdapat 6 (enam) kualifikasi kebebasan yang mesti dimiliki organisasi konsumen dan kelompok konsumen.⁶⁵⁾

1. Mereka harus secara eksklusif mewakili kepentingan-kepentingan konsumen.

⁶⁴Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Cet. 3, Jakarta: Sinar Grafika, 2011), h. 122

⁶⁵Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Cet. 3, Jakarta: Sinar Grafika, 2011), h.124

2. Mereka harus *nonprofit making* dalam profil aktifitasnya.
3. Kemajuan perdagangan akan tidak ada artinya jika diperoleh dengan cara yang merugikan konsumen.
4. Mereka tidak boleh menerima iklan-iklan untuk alasan-alasan komersial apapun dalam publikasi-publikasi mereka.
5. Mereka tidak boleh mengizinkan eksploitasi atas informasi dan advis (nasihat) yang mereka berikan kepada konsumen untuk kepentingan perdagangan.
6. Mereka tidak boleh mengizinkan kebebasan tindakan dan komentar mereka dipengaruhi atau dibatasi pesan-pesan sponsor/pesan-pesan tambahan.

Pasal 4 UUPK yang mendapat jaminan dan perlindungan hukum berdasarkan hak-hak konsumen, antara lain adalah Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengonsumsi barang dan/atau jasa. Dalam hal ini sedikitnya peneliti akan memberikan gambaran yang terdapat dalam *Game online*. *Game online* merupakan sarana permainan yang sekaligus menyediakan fasilitas jual beli di dalamnya, selain itu juga jika kita meninjau pada pasal 4 UUPK terkait kenyamanan dalam mengonsumsi barang dan jasa, maka dalam *Game online* hal tersebut tidaklah di temui. Dalam sebuah permainan tentunya kita mengenal yang namanya level, kenaikan level tersebut

biasanya berupa penyelesaian sebuah misi yang harus kita selesaikan, maka semakin tinggi level yang kita mainkan maka semakin sulit misi yang ditawarkan, sehingga hal tersebut memancing rasa penasaran sebagian pihak.

Sebuah *Game online* secanggih apapun pasti mempunyai titik kelemahannya, hal ini yang banyak dimanfaatkan oleh para cracker. Cracker adalah sebutan untuk orang yang mencari kelemahan sistem dan memasukinya untuk kepentingan pribadi dan mencari keuntungan dari sistem yang dimasuki seperti halnya pencurian data, penghapusan, dan banyak yang lainnya.⁶⁶

Sekarang sering kita jumpai situs-situs yang menyediakan berbagai program *cheat* yang memudahkan *gamer* dalam penyelesaian sebuah misi, tidak hanya *Game online* saja yang menjadi sasaran, melainkan *game offline* sekalipun banyak kita temui. Dengan keadaan yang seperti ini tentunya menghilangkan kenyamanan dalam bermain *Game online* khususnya, sebab tidak sedikit *gamer* yang berani mengeluarkan uang banyak untuk membeli item-item dalam *Game online*, namun kemudian para *gamer* disuguhkan ketidaknyamanan, seperti halnya banyak *gamer* yang menggunakan *cheat*. Hal ini tentunya bukanlah masalah sepele yang harus di biarkan mengakar, akan tetapi perlu mendapatkan

⁶⁶Perbedaan Hacker dan Cracker, <http://www.imranxrhia.com/2010/11/mendengar-kata-hacker-pasti-banyak-dari.html>. di akses pada tanggal 09 februari 2014

perhatian dari pemerintah terkait. Belum lagi permasalahan-permasalahan lain yang banyak merugikan konsumen dan produsen.

Ada beberapa indikator pelayanan umum yang baik, yakni sebagai berikut:⁶⁷⁾

1. Keterbukaan

Artinya, adanya informasi pelayanan yang dapat berupa loket informasi yang dimiliki yang terpampang jelas, kotak saran dan pelayanan pengaduan. Dilengkapi juga petunjuk pelayanan. Dalam keterbukaan, mencakup upaya publikasi, artinya penyebaran informasi yang dilakukan melalui media atau bentuk penyuluhan tentang adanya pelayanan yang dimaksud.

2. Kesederhanaan

Artinya, mencakup prosedur pelayanan dan persyaratan pelayanan. Prosedur pelayanan meliputi pengaturan yang jelas terhadap prosedur yang harus dilalui oleh masyarakat yang akan menggunakan pelayanan, yang dilengkapi dengan alur proses.

Adapun persyaratan pelayanan adalah administrasi yang jelas.

3. Kepastian

Artinya, ada terpampang dengan jelas waktu pelayanan, biaya pelayanan dan petugas pelayanan. Kantor pelayanan hendaknya

⁶⁷Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Cet. 3, Jakarta: Sinar Grafika, 2011), h.1 25.

mencantumkan jam kerja kantor untuk pelayanan masyarakat, jadwal pelayanan dan pelaksanaannya. Untuk biaya pelayanan, pengaturan tarif dan penerapannya harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Adanya pengaturan tugas dan penunjukan petugas haruslah pasti dan sesuai dengan keahlian.

4. Keadilan

Adil dalam arti tidak membedakan antara orang kaya dan orang miskin, laki-laki ataupun perempuan, merata dalam memberikan subjek pelayanan tidak diskriminatif.

5. Keamanan dan Kenyamanan

Hasil produk pelayanan memenuhi kualitas teknis (aman) dan dilengkapi dengan jaminan purna pelayanan secara administrasi (pencatatan/dokumentasi, tagihan) maupun jaminan purna pelayanan secara teknis. Selain itu dilengkapi dengan sarana/prasarana pelayanan (misalnya peralatannya ada) dan digunakan secara optimal. Penataan ruangan dan lingkungan kantor terasa fungsional, rapih, bersih dan nyaman.

6. Perilaku petugas pelayanan

Pengabdian, keterampilan dan etika petugas. Artinya, seorang petugas haruslah tanggap dan peduli dalam memberikan pelayanan, termasuk disiplin dan kemampuan dalam melaksanakan tugas. Dari segi etika keramahan dan sopan santun juga perlu diperhatikan.

E. Konsep Dasar Akad dalam Islam

Kata akad berasal dari bahasa Arab yaitu *Ar-Rabtu* yang berarti menghubungkan atau mengaitkan, atau mengikat beberapa ujung sesuatu⁶⁸. Sebagaimana Allah berfirman dalam al-Qur'an.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ (المائدة: ١)

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman, penuhilah akad-akad itu”.

Sedangkan akad menurut konseptual yaitu hubungan atau keterkaitan antara *ijab* dan *qabul* yang dibenarkan oleh syariat dan memiliki implikasi hukum tertentu. Atau dalam pengertian lain, akad merupakan keterkaitan antara keinginan kedua belah pihak yang dibenarkan oleh syariah dan menimbulkan implikasi hukum tertentu⁶⁹.

1. Syarat sah akad

Syarat sahnya akad jual beli Syarat yang harus ada pada setiap jenis jual beli agar jual beli tersebut dianggap sah oleh *syara'*. Secara global akad jual beli harus terhindar dari enam macam '*ayb* (kecacatan) yaitu⁷⁰:

⁶⁸Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), h. 19

⁶⁹Wahbah Zuhaili, *Al-Fiqh Islami wa Adillatuhu*, (Libanon: Darul Fikri, 1989), Juz. IV, h. 81.

⁷⁰Jual Beli dalam Islam, <http://digilib.uinsby.ac.id/10625/5/Bab2.pdf>, h. 33. di akses pada tanggal 18 April 2015 pukul 12.17

- a. Ketidakjelasan (*jahalah*), yang dimaksud di sini adalah ketidakjelasan yang serius yang mendatangkan perselisihan di antara kedua belah pihak yang bertransaksi dan sulit untuk diselesaikan.
- b. Pemaksaan (*al-ikrah*) adalah mendorong orang lain (yang dipaksa).
- c. Pembatasan waktu (*al-tawqit*) yakni jual beli yang dibatasi dengan waktu, misalnya menjual mobil dengan batasan waktu kepemilikan selama satu tahun, setelah satu tahun lewat maka kepemilikan mobil kembali kepada penjual. Jadi transaksi semacam ini hukumnya *fasid*, karena kepemilikan atas suatu barang tidak bisa dibatasi dengan waktu.
- d. Penipuan (*gharar*), adanya ketidakjelasan tentang obyek transaksi, baik dari segi kriteria ataupun keberadaan obyek tersebut. Sehingga keberadaan barang tersebut masi diragukan oleh pembeli.
- e. Kemudaratan (*dharar*), adanya bahaya atau rugi yang akan diterima oleh penjual ketika terjadi serah terima barang oleh penjual, seperti menjual lengan baju, pintu mobil, dan lain sebagainya.
- f. Adanya unsur *Dzulm* (merugikan pihak lain).

Dalam pelaksanaan akad hendaknya terpenuhi dua syarat, yaitu kepemilikan dan kekuasaan. Kepemilikan adalah sesuatu yang dimiliki seseorang, sehingga dia dapat dengan bebas untuk memperlakukan harta tersebut sesuai dengan kehendaknya si pemilik barang. Adapun kekuasaan adalah kemampuan seseorang untuk men-*tasharuf*-kan barang tersebut sesuai

dengan jalan syariat baik dengan ketetapan sendiri ataupun diwakilkan, dengan syarat seorang yang mewakili tersebut telah mendapatkan ijin dari si pemilik barang tersebut dan barang tersebut tidak dalam akad orang lain.

2. Rukun akad

Ulama Hanafiyah berpendapat bahwa rukun akad adalah serah terima (*ijab qabul*), *ijab* adalah perkataan yang diucapkan oleh penjual sedangkan *qabul* adalah orang yang berkata setelah yang mengucapkan *ijab*. Selain ulama hanafiyah berpendapat bahwa *ijab* adalah pernyataan yang keluar dari orang yang menyerahkan benda, baik dikatakan oleh orang pertama atau kedua, sedangkan *qabul* adalah pernyataan dari orang menerima barang. Pendapat ini merupakan pengertian umum yang dipahami orang bahwa *ijab* adalah ucapan dari orang yang menyerahkan barang (penjual dalam jual beli), sedangkan *qabul* adalah pernyataan penerimaan barang⁷¹.

Dalam syariat Islam proses terjadinya akad hendaknya dalam satu majelis, satu majelis dalam artian penjual dan pembeli hendaknya berada dalam satu tempat, hal ini bertujuan supaya tidak terjadi perselisihan di kemudian hari.

Namun beriringan dengan kemajuan zaman, yang mana transaksi jual beli tidak hanya dilakukan di dunia nyata akan tetapi dapat dilakukan di dunia maya atau internet. Untuk mengatasi hal ini maka para ulama menerangkan beberapa cara yang harus di tempuh ketika akan dilaksanakannya suatu akad.

⁷¹Rachmat Syafe'I, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), h. 45-46

Ismail Nawawi dalam bukunya Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer menyebutkan beberapa cara yang harus ditempuh dalam akad, yaitu:⁷²

- a. Dengan cara tulisan (*kitabah*), misalnya apabila kedua belah pihak berjauhan dan tidak mungkin untuk bertemu saat itu, maka ijab qabulnya dapat dilakukan dengan cara tulisan (*kitabah*), sebagaimana ahli fikih (*fuqaha*) membentuk kaidah “*Tulisan itu sama dengan ucapan*”.
- b. Dengan *isyarat*, bagi orang-orang tertentu, akad atau ijab dan qabul tidak dapat dilakukan dengan ucapan ataupun tulisan maka diperbolehkan menggunakan *isyarat*. Misalnya seseorang yang bisu tidak pandai dalam baca tulis maka tidak dapat mengadakan ijab dan qabul dengan ucapan dan tulisan, dalam hal ini boleh menggunakan *isyarat*. Sehingga ada sebuah kaidah yang mengatakan “*Isyarat bagi orang bisu sama dengan ucapan lidah*”.

Sebagaimana yang dipaparkan di atas, suatu transaksi dapat dikatakan sah apabila penjual dan pembeli berada dalam satu majelis untuk selain transaksi, serta harus adanya ijab dan qabul yang disyaratkan ijab dan qabul tersebut haruslah berturut-turut dan tolak ukur berturut-turut tersebut adalah kembali kepada kebiasaan masyarakat setempat (*urf*). Namun ada sebagian ulama (selain ulama Syafi’iyah) yang memperbolehkan qabul tidak berturut-turut karena demi mencegah adanya pihak yang dirugikan dan ada

⁷²Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), h. 24

kesempatan untuk berfikir, dalam artian menurut minoritas ulama, sah hukumnya transaksi tanpa qabul berturut-turut⁷³.

Apabila suatu ijab dilakukan dengan menggunakan via *chatting* yang terdapat dalam internet ataupun *Game online*, maka disyaratkan pesan tersebut sampai kepada tangannya, serta disyaratkan adanya kesesuaian antara ijab dan qabul serta tidak adanya indikasi yang menunjukkan bahwa salah satu pihak yang bertransaksi membatalkan transaksinya. Menurut mayoritas ulama kontemporer bahwa transaksi dengan menggunakan fasilitas modern seperti halnya *chatting*, *sms*, ataupun telepon adalah sah dengan syarat adanya kejelasan dalam transaksi tersebut. Diantara mereka adalah Syeikh Muhammad Bakhit al-Muthi'I az-Zarqa, Wahbah Zuhaily dan Abdullah bin mani'.

Ada beberapa alasan mengapa beberapa ulama kontemporer memperbolehkan transaksi melalui *chatting* ataupun internet, antara lain:

- a. Berdasarkan mufakat ulama dimasa klasik yang menyatakan sahnya bertransaksi melalui via surat, pesan ataupun online.
- b. Yang dimaksud dalam satu majelis adalah adanya sesuatu yang pada saat itu kedua belah pihak (penjual dan pembeli) yang melakukan transaksi dalam satu tempat, interpretasi di atas maka majelis akad dalam pembicaraan via telepon, pesan atau *chatting* adalah waktu komunikasi yang digunakan untuk melakukan transaksi tersebut, jika

⁷³Hendi Suhendi, *Fikih Muamalah*, (Bandung: Gunung Djati Press, 2007), h. 47-48

dalam bentuk tulisan maka majelis transaksinya adalah sampainya surat, tulisan ataupun chatting pihak pertama kepada pihak kedua, jika qabul tertunda, dalam artian ketika surat, pesan ataupun chat tersebut sampai dan belum ada qabul dari pihak kedua maka transaksi tidak sah.

Syeikh Muhammad Bakhit al-Muthi'I memperbolehkan transaksi dengan menggunakan telegram, sebab telegram seperti halnya surat menyurat, yang membedakan surat menyurat dan telegram dan chatting tentunya telegram dan chatting lebih cepat sampainya akan tetapi mungkin saja sewaktu-waktu bisa mengalami kekeliruan oleh karena itu harus adanya kepastian untuk mengklarifikasi dengan sarana-sarana yang ada pada saat ini, misalnya telepon atau lain sebagainya.

Oleh karena itu Syeikh Muhammad Bakhit al-Muthi'I mengqiyaskan hal tersebut sebagaimana telepon, telegram dan chatting dalam kecepatan serta kejelasan dalam komunikasi akan lebih baik lagi. Jika sama maka secara tidak langsung hukumnya pun akan sama, jika lebih baik tentunya lebih layak untuk diperbolehkan.

3. Substansi Akad

Maudhu'ul 'aqd atau substansi akad merupakan suatu tujuan atau maksud yang ingin dicapai dalam akad tersebut, misalnya dalam akad jual beli yang bertujuan untuk memindahkan hak kepemilikan barang, atau tujuan akad sewa menyewa adalah memberikan manfaat.

Dalam hal ini Islam membedakan akad antara jual beli dan sewa menyewa, sebab dikhawatirkan kekeliruan di lain hari. Dalam suatu transaksi seseorang yang hendak bertransaksi hendaknya mempunyai tujuan dan maksud dalam transaksi tersebut, entah itu jual beli ataupun sewa menyewa yang tentunya dengan akad yang berbeda, dan tidak dapat menyatukan satu akad dalam dua transaksi sekaligus, misalnya menyewa suatu barang sekaligus membeli barang tersebut.

Dalam kondisi yang lain, ada beberapa akad yang secara Dahir sah, namun menurut madzhab Syafi'i hal tersebut haram, dan menurut madzhab Hanafi akad tersebut makruh tahrim, akad yang dimaksud adalah sebagai berikut⁷⁴.

- a. Rekayasa transaksi dalam penjualan (*inah ba'i*), yaitu rekayasa transaksi jual beli yang dilakukan untuk membenarkan pengambilan riba. Misalnya seseorang menjual laptop kepada seorang pembeli dengan harga 5 juta rupiah secara tempo 2 bulan mendatang, kemudian ia langsung memberinya kembali 4 juta rupiah secara kontan. Motif jual beli yang seperti ini adalah meminjamkan uang dengan adanya tambahan, namun direkayasa dengan jual beli untuk mengabsahkannya.
- b. Menjual anggur kepada penjual minuman keras, penjual anggur memiliki keyakinan kuat bahwa anggurnya tersebut akan dibuat

⁷⁴Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), h. 23

sebagai minuman keras. Jika tidak begitu yakin maka makruh adanya.

- c. Menjual sarana suatu benda yang dapat melalaikan, seperti menjual atau menyewakan peralatan judi dan lainnya.

4. Teori Kepemilikan

Secara etimologis, kepemilikan merupakan peralihan bahasa yang diambil dari bahasa arab "*al-milku*" yang berarti milik atau kepemilikan. Menurut Zuhaily kepemilikan bermakna pemilikan manusia atas suatu harta atau kewenangan untuk berinteraksi secara bebas terhadapnya⁷⁵.

Dalam kehidupan, manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain untuk saling tolong menolong dan dalam menghadapi problematika yang ada di masyarakat. Bahkan secara ekonomis manusia harus melibatkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik itu melalui jalan jual beli, sewa menyewa dan lain sebagainya. Manusia diciptakan dengan membawa kelebihan dan kekurangannya masing-masing, sehingga manusia tidak dapat melakukan berbagai hal sendiri, oleh sebab manusia merupakan makhluk yang lemah. Maka dari itu manusia memiliki kebutuhannya sendiri dan tidak jarang manusia memiliki konflik kehendak dalam kehidupan bermasyarakat, oleh sebab itu dalam mengatur stabilitas kebutuhan manusia perlu adanya peraturan agar tidak terjadi pemeriksaan hak asasi manusia lainnya.

⁷⁵ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), h. 57

Menurut Suhendi, sistem kepemilikan secara ekonomis adalah sebagai berikut⁷⁶:

- a. Karakteristik Syari'ah Islam ialah bebas dan membebaskan.
- b. Syari'ah Islam dalam menghadapi berbagai kemusykilan senantiasa bersandar kepada kepentingan umum (*mashlahah*) sebagai salah satu sumber dari sumber-sumber pembentukan hukum Islam.
- c. Corak ekonomi Islam berdasarkan al-Qur'an dan al-Sunnah adalah suatu corak yang mengakui adanya suatu hak pribadi dan hak umum.

Dalam KUHPer (*Burgerlijki Wetboek*) pasal 570 dan 572.

“Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan suatu kebendaan dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, asal tidak bersalahan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh suatu kekuasaan yang berhak menetapkan, dan tidak mengganggu hak-hak orang lain; kesemuanya itu dengan tak mengurangi kemungkinan akan pencabutan hak itu demi kepentingan umum berdasar atas kepentingan undang-undang dan dengan pembayaran ganti rugi”.

“Tiap-tiap hak milik harus dianggap bebas adanya”.

F. 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

⁷⁶ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 31

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* di *muradifkan* (disamakan secara ma'na) dengan kata *qimar*, yaitu setiap bentuk permainan yang mengandung unsur pertarungan atau judi, dikatakan juga bahwa *maisir* adalah segala sesuatu yang mengandung unsur *qimar*, bahkan permainan anak kecil dengan *jauz*⁷⁷.

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 وَالْأَزْمَجُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (٩٠) إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنتُمْ مُنْتَهُونَ (٩١)

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 permusushan 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)

⁷⁷Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), h. 265

2. Keharaman judi perspektif Ulama

Pada ayat di atas tidak disebutkan alasan (*'illah*)-nya, hanya mengemukakan sebuah perbuatan yang kotor dan perbuatan setan, sehingga pernyataan tersebut tidak dapat dijadikan alasan (*'illah*). Mengenai alasan *'illah* judi, menurut Hosen hakikat judi menurut bahasa arab adalah permainan yang mengandung unsur taruhan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara langsung atau berhadap-hadapan di dalam suatu majelis⁷⁸. Kemudian menurut Imam Syafi'i *'illah maisir* adalah berhadap-hadapan secara langsung.

Menurut Ibn 'Abidin,⁷⁹ kata taruhan (قَامِرَةٌ مُقَامِرَةٌ وَقَمَارًا) berarti "memberikan rungguhan untuk menang". Imam Nawawiy, seperti dikutip oleh Ibn 'Abidin,⁸⁰ mengatakan bahwa taruhan berasal dari akar kata *al-qamar* (الْقَمَرُ, bulan).

Panamaan bulan dengan *al-qamar* karena cahaya bulan itu akan bertambah terang kalau ia mengalahkan (semakin kecil ditutupi) matahari dan akan berkurang kalau dikalahkan atau tertutup oleh matahari (مَا لَهُ نَارَةٌ يَزْدَادُ)

⁷⁸Ibrahim Hosen, *Ma Hua Maisir*, (Jakarta: Institut Ilmu al-Qur'an, 1987), hal. 21

⁷⁹Muhammad Amin (Ibn 'Abidin), *Hasyiyah Radd al-Mukhtar 'Ala al-Dur al-Mukhtar*, (Beirut: Dar al-Fikr, 1386 H), Juz 7, h. 159.

⁸⁰Muhammad Amin (Ibn 'Abidin), *Hasyiyah Radd al-Mukhtar 'Ala al-Dur al-Mukhtar*, (Beirut: Dar al-Fikr, 1386 H), Juz 7, h. 159.

(إِذَا غَلَبَ وَيَنْتَقِصُ إِذَا غَلَبَ). Sehubungan dengan judi atau taruhan, kata *al-*

qimâr itu memberikan pemahaman bahwa dengan berjudi seseorang bisa jadi memperoleh keuntungan dan bisa jadi mendapatkan kerugian.

Jumhur ulama Hanafiyyah, Malikiyyah, Syafi'iyah dan Hanabilah berpendapat bahwa unsur penting *al-maysir* itu adalah taruhan. Dalam pandangan mereka, adanya taruhan ini merupakan 'illah (alasan) bagi haramnya *al-maysir*. Oleh karena itu, setiap permainan yang mengandung unsur taruhan, seperti permainan dadu, catur dan lotre, demikian pula permainan kelereng yang dilakukan anak-anak yang memakai taruhan, adalah *al-maysir* dan hukum melakukannya adalah haram.

Ibnu Taymiyyah⁸¹ menegaskan bahwa dengan turunnya ayat yang mengatakan bahwa judi itu adalah najis dan termasuk perbuatan setan, maka haramlah segala jenis judi, baik yang dikenal bangsa Arab pada waktu itu maupun yang tidak mereka kenal. Keharamannya disepakati oleh semua kaum muslimin, termasuk juga keharaman permainan lain, baik yang menggunakan taruhan maupun yang tidak memakai taruhan (بِعَوَضٍ وَغَيْرِ)

⁸¹Ahmad 'Abd al-Halim bin Taymiyah al-Haraniy, *Kutub wa Rasa'il wa Fatawa Ibn Taymiyyah fi al-Fiqh*, (Maktabah Ibn Taymiyah), Juz 34, h. 207-208

(عَوَضٍ), seperti permainan catur dan sebagainya, karena lafal *maysir*

mencakup semua jenis permainan seperti itu.

Dalam sebuah artikel yang ditulis oleh Ahmad Sarwat dalam *website* nya, ada tiga unsur agar suatu perbuatan dikategorikan sebagai judi, antara lain⁸².

a. Permainan atau perlombaan

Perbuatan yang biasanya dilakukan adalah dalam bentuk permainan ataupun perlombaan yang bersifat rekreatif. Permainan dan perlombaan tersebut hanya sebagai pengisi waktu luang saja dan untuk bersenang-senang. Namun dalam hal ini pelaku tidak harus terlibat, karena bisa jadi ia sebagai penonton saja yang di mainkan oleh orang lain.

b. Untung-untungan

Artinya kemenangan perlombaan ataupun permainan ini bersifat spekulatif / kebetulan atau untung-untungan saja.

c. Adanya taruhan

Dalam permainan ini biasanya ada taruhan yang dipasang oleh pihak pemain baik itu berupa uang ataupun benda berharga lainnya.

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) undian diartikan dengan sesuatu yang diundi, Sedangkan dalam ensiklopedi Bahasa Indonesia,

⁸²Ahmad Sarwat, konsultasi, <http://www.rumahfiqih.com/m/x.php?id=1358083668>, diakses pada tanggal 29 September 2014, pukul 5:59 WIB

dlisebutkan bahwa lotere berasal dari bahasa Belanda (*loterij*), yang artinya undian berhadiah, nasib, peruntungan. Dimana dalam lotere terdapat unsur spekulatif (untung-untungan mengadu nasib). Namun di masyarakat, kata undian dan lotere pengertiannya dibedakan, sehingga hukumnyapun berbeda. Kalau dalam undian, tidak ada pihak yang dirugikan, oleh karena itu, hukumnyapun menjadi boleh, seperti undian berhadiah dari suatu produk di televisi. Sedangkan lotere ada pihak yang dirugikan, oleh karena itu hukumnya haram⁸³.

Mayoritas ulama Syafi'iyah menjelaskan, bahwa lotre memiliki tiga unsur yaitu membeli, meminta keuntungan dan mengadakan, membeli lotre lebih besar madharatnya daripada manfaatnya, demikian unsur ini haram. Sedangkan unsur kedua dan ketiga, Muhamadiyah menyerahkan hukumnya kepada masing-masing cabang.

Menurut Saifuddin Siddiq, bahwa lotre mengandung lebih banyak madharatnya daripada manfaatnya, sebab dengan lebih banyak memainkan lotre makan akan membentuk jiwa manusia yang lemah dan malas serta memancing orang untuk mencari kekayaan dengan cara yang instan tanpa harus bekerja keras. Menurutny bahwa setiap sesuatu yang mengandung unsur spekulatif, untung-untungan serta adanya pihak yang merasa di rugikan

⁸³ Sumber: <http://aliranim.blogspot.com/2011/05/undian-dan-lotere-dalam-perspektif.html>, diakses pada tanggal 29 September 2014 pukul 6:51 WIB

ataupun diuntungkan serta berdampak negatif bagi mental dan moral itu termasuk judi yang d haramkan, termasuk semua jenis lotre.

Bagi sebagian kalangan ulama menghukumi lotre ataupun undian berhadiah hukumnya sama seperti judi, hal tersebut ditinjau dari adanya pihak yang merasa dirugikan dan diuntungkan, serta adanya harta benda yang dipertaruhkan terhadap berbagai macam permainan.

G. Klasifikasi *Game online*

Game online merupakan permainan yang saat ini menjadi primadona di mata masyarakat dunia. Beragam jenis *Game online* yang telah banyak memukau dan sekaligus menarik banyak minat untuk memainkannya. Perlu diketahui bahwasanya perkembangan *Game online* telah mencapai kepada tahap yang terbaik, yang pada awalnya *Game online* hanya berupa permainan “tembak-menembak” namun saat ini *Game online* telah memunculkan eksistensinya di dunia maya. Ada pembagian *Game online* berdasarkan jenis, walaupun pengklasifikasiannya tidak secara menyeluruh.

1. Shooter Game

Game ini konsepnya sejenis permainan tembak-menembak, yang tergolong kepada jenis ini antara lain :

- a. Counter Strike*
- b. Point Blank*
- c. Mercenary*

Selain yang disebutkan di atas masih banyak lagi *Game online* yang tergolong jenis Shooter ini. *Shooter game* ini didominasi oleh FPS (*First Player Shooter*), namun sekarang sudah beregenerasi menjadi *Third Person Shooter* dan MMO-FPS (*Multi Massive Online FPS*)⁸⁴.

2. *Adventure Game*

Game ini merupakan permainan yang konsepnya petualangan. *Game* yang berkonsep seperti ini merupakan jenis *game* awal yang kemudian berkembang, seperti halnya *Mario bross* dan *sonic*, *game* tersebut terkenal pada tahun 1990an⁸⁵.

3. *Action Game*

Jenis *game* ini lebih mengandalkan teknik serta kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* pada awal perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game*, yang kemudian *adventure game* memisahkan diri. Yang tergolong kedalam jenis *game* ini antara lain *Mortal Combat*, *Street Fighter*⁸⁶.

4. *RPG (Role Playing Game)*

Game sejenis RPG ini sangat cocok untuk dimainkan secara online dan *game* jenis ini yang sekarang banyak dimainkan oleh masyarakat. Konsep *Role playing game* ini merupakan permainan yang mana *gamer* (pemain *game*) tersebut bebas, artinya mereka dapat memilih fitur yang

⁸⁴Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta : Bouna Books, 2012), h. 15.

⁸⁵Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta : Bouna Books, 2012), h. 16.

⁸⁶Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta : Bouna Books, 2012), h. 16.

disediakan oleh GM (Grand Master) *game* tersebut, sebab *game* ini mempunyai banyak quest (*Mission*) dan tingkatan level yang berdampak kecanduan. *Game* RPG (*Role Playing Game*) online telah berkembang dengan pesat dengan mengadopsi konsep-konsep dari tiap jenis *game*. Ragnarok merupakan *Game online* RPG pertama ada di Indonesia⁸⁷.

5. RTS (*Real Time Strategy*)

Real Time Strategi pada dasarnya merupakan *game* yang identik dengan mengandalkan kemampuan para *gamer* dalam mengolah taktik dan strategi. *Game* jenis ini memicu *gamers* untuk dapat berfikir cepat dan tepat, menang dan kalahnya memainkan *game* ini ditentukan oleh pengalaman *gamers* dalam bermain RTS. *Game* RTS yang sangat terkenal di Indonesia ini adalah *Defence of the Ancient*⁸⁸.

6. *Simulation*

Game simulasi merupakan *game* yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari sebuah objek. *Game* ini tidak jauh berbeda dengan aslinya, bahkan sebagian perusahaan menjadikan *game* ini menjadi ajang test, seperti halnya *game* simulasi pesawat terbang yang dikonsepsi sesuai dengan aslinya, begitu juga dengan simulasi F1 (*Formula 1*) yang sangat mirip dengan keadaan asli

⁸⁷Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta : Bouna Books, 2012), h. 16.

⁸⁸Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta : Bouna Books, 2012), h. 17.

di dunia nyata. *Game* jenis ini dikembangkan guna mengurangi resiko terhadap obyek secara riil⁸⁹.

7. *Society Game*

Game sosial merupakan *game* yang fokus kepada aktifitas kehidupan sehari-hari. *Game* ini bertujuan untuk membentuk karakter *gamers* sesuai dengan yang diinginkan *gamers* di dunia *game* itu sendiri. Misalnya *The Sims* yang terkenal dari jenis *game* ini⁹⁰.

8. *Browser Game*

Merupakan jenis *game* yang termasuk baru di kalangan developer *game*, sebab *game* ini mulai dikenal ketika internet mulai menyebar di seluruh dunia, *game* ini yang lebih mengedepankan prinsip “*simple*”, ketika *gamer* ingin memainkan permainan ini, maka *gamers* tinggal membuka browser yang kemudian pihak *game* akan mengkonfirmasi anda melalui email. Seperti halnya *game* yang terdapat di dalam salah satu jaringan sosial facebook yang banyak menyajikan fasilitas *game*. *Zynga holdem poker* merupakan primadona *game* facebook hingga saat ini⁹¹.

9. *Music atau Dance Game*

Music atau dance *game* merupakan inovasi baru di dunia permainan.

Game ini banyak menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan

⁸⁹Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta : Bouna Books, 2012), h. 17.

⁹⁰Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta : Bouna Books, 2012), h. 18.

⁹¹Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta : Bouna Books, 2012), h. 18.

tarian, bahkan *game* ini sangat populer di mainkan di tempat keramaian misalnya mall. Musik atau dance *game* ini sangat banyak, salah satunya *ayo dance*, *show time* dan *streetidol*⁹².

10. Cross Platform Game

Game inilah yang baru dikembangkan oleh banyak developer *game*. *Game* ini mempunyai konsep “*game* yang dapat dimainkan dimana saja”. Cross Platform *Game* adalah pengembangan satu jenis *game* yang dapat dimainkan disemua perangkat *game*, misalnya *playstation*, *nintendo*, PC dan lain sebagainya yang dapat terhubung kedalam jaringan internet⁹³.

H. Fasilitas dalam *Game online*

Dunia maya seperti halnya *Game online* merupakan dunia kedua bagi manusia, dalam dunia nyata kita memiliki beberapa istilah peting dalam kehidupan untuk di ketahui dan di fahami oleh masyarakat luas, misalnya uang, pakaian, makanan dan lain sebagainya, pun begitu dalam dunia maya (*Game online*) memiliki beberapa istilah penting untuk penyebutan berbagai hal, misalnya uang, pakaian, dan lain sebagainya. Berikut beberapa istilah yang terdapat dalam dunia maya (*Game online*)⁹⁴.

⁹²Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta : Bouna Books, 2012), h. 18.

⁹³Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta : Bouna Books, 2012), h. 19.

⁹⁴Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta : Bouna Books, 2012), h. 20.

1. Karakter (*Character*)

Karakter merupakan bentuk avatar dalam *Game online*, dimana tempat kita menggambarkan diri kita untuk di kenal dan mengenal satu sama lain. Karakter bebas kita pilih sesuai dengan yang kita inginkan baik karakter perempuan ataupun karakter laki-laki. Seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Contoh Char dalam *Game online Point Blank (Gemscool)*

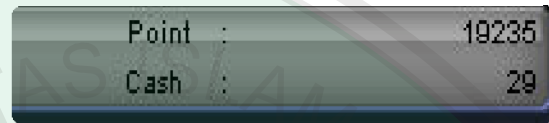


Gambar 2. Contoh Char dalam *Game online Ayo Dance (Megaxus)*

2. Mata uang (*Gold*) atau sejenisnya

Mata uang merupakan alat transaksi yang digunakan dalam *Game online*, tidak semua *Game online* memakai istilah *gold* untuk penyebutan alat transaksi, ada juga yang menyebut *point* atau lain sebagainya. Pada dasarnya *gold* ataupun *point* sama untuk alat jual beli ataupun transaksi. Mata uang (*gold*) ini lah yang banyak dicari oleh para *gamer* untuk memenuhi kebutuhannya.

Tidak hanya *gamer*, melainkan *farmer* juga mencari *gold* sebanyak mungkin untuk dijual kepada *gamer* yang membutuhkannya. Namun tidak semua *Game online* dapat menjual belikan mata uangnya. Seperti pada gambar di bawah ini.



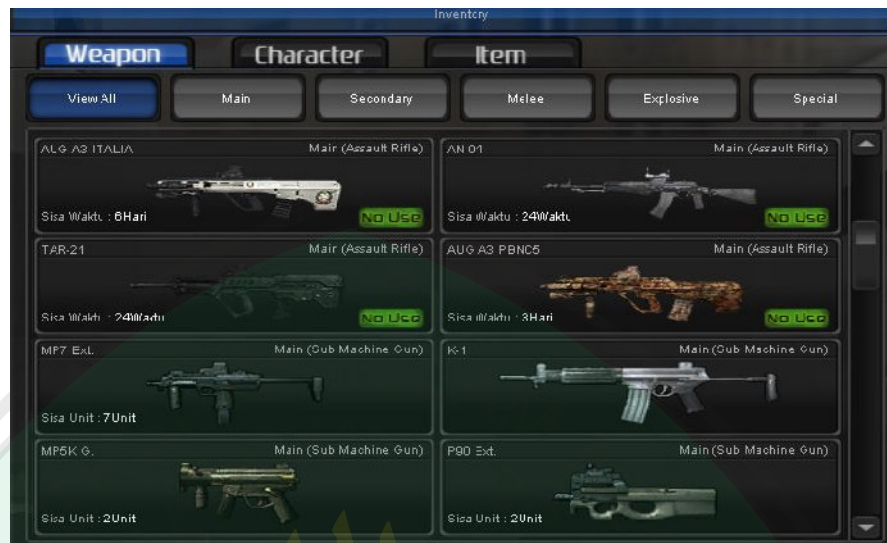
Gambar 3. Contoh mata uang dalam *Game online Point Blank* (Gemscool)



Gambar 4. Contoh mata uang dalam *Game online Ayo Dance* (Megaxus)

3. Barang (*Item*)

Barang dalam *Game online* sangatlah bervariasi tergantung pada *Game online* tersebut. Barang-barang ini bisa berupa senjata, pakaian dan lain sebagainya. Dalam *Game online* ada beberapa cara untuk membeli barang ini, ada yang menggunakan *point* atau *gold* dan ada juga yang lebih menggunakan *cash voucher Game online*. Namun biasanya barang yang dibeli dengan menggunakan *point* ataupun *gold* kemampuannya sedikit berbeda dengan barang yang dibeli dengan menggunakan *cash* ataupun voucher. Contoh *Item* yang terdapat pada salah satu *Game online*.



Gambar 5. Contoh *Item* pada salah satu *Game online*

4. Komunitas (*Guild, Clan* atau *Club*)

Komunitas ini merupakan fasilitas yang diberikan beberapa *Game online* untuk berorganisasi. Organisasi ini dibentuk oleh *gamer* di dalam suatu *Game online* yang bersifat kekeluargaan ataupun persaudaraan. Pembentukan kelompok ataupun oraginasi ini merupakan satu bentuk element menarik dalam *Game online*, sehingga tidak aneh jika *Game online* jenis RPG inilah banyak digemari oleh para *gamer*.

Kegunaan komunitas atau organisasi ini juga bisa di gunakan untuk mengikuti turnamen, disinilah antar komunitas atau organisasi tersebut saling beradugengsi, trik, kekuatan dan strategi untuk dapat melumpuhkan lawan.

Komunitas *Game online* ini telah banyak di temui di Indonesia hampir ribuan bahkan jutaan komunitas. Dalam satu komunitas ada yang menampung 50 sampai 200 anggota, bisa kita bayangkan berapa juta *gamer* yang ada di Indonesia. Pada beberapa *Game online* komunitas ini memiliki pangkatnya masing-masing, sehingga hal ini di dimanfaatkan oleh *farmers* untuk meningkatkan pangkat komunitas mereka untuk dijual belikan.

Berikut contohnya.



Gambar 6. Contoh komunitas dalam *Game online Point Blank*

5. Pasar (Market)

Tidak hanya di dunia nyata, dalam *Game online* pun memiliki pasar untuk bertransaksi. Disinilah para *gamer* dapat membeli berbagai barang yang dibutuhkan, seperti senjata, pakaian, dan lain sebagainya. Barang yang dijual oleh publiser *Game online* tersebut cenderung tidak ada atau tidak dapat dicari di *Game online* tersebut, walaupun ada maka akan sulit untuk didapatkan. Untuk membeli item atau barang-barang yang terdapat dalam market ini biasanya publiser menyediakan voucher khusus

denagan nominal tertentu, dan ada juga yang menggunakan point untuk membeli item yang dijual dalam market tersebut⁹⁵. Berikut contohnya.



Gambar 7. Contoh Market dalam Game online Point Blank (Gemscool)



Gambar 8. Contoh Market dalam Game online Ayo Dance (Megaxus)

Game online merupakan permainan yang dikelola oleh sebuah perusahaan (developer) baik local, internasional, atau bahkan multi internasional yang mengembangkan bahkan menciptakan game khususnya Game online. Developer

⁹⁵ Candra Zab eh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), h. 57

bertanggung jawab memperbaiki kerusakan yang terjadi di dalam *game* tersebut, seperti bug, eror, crash, fatal error, dan lain sebagainya. Oleh karena dunia *Game online* telah mendunia dan harus di lakukan dengan cara online selama 24 jam, maka developer memiliki tugas yang tidak akan habisnya untuk mengembangkan suatu *game*, khususnya *Game online*.

Developer biasanya menggunakan sistem update terhadap *game* yang dikelolanya agar menarik minat para *gamer*. Ada beberapa developer yang terkenal diantaranya⁹⁶.

1. *Electronic Art* (EA) yaitu yang mengelola *game* sport. *Game fifa* merupakan *game* yang sangat dikenal⁹⁷.
2. *Zynga* yaitu developer yang memfokuskan pada jenis *game* yang berada di facebook dan myspace. *Zynga* didirikan pada tahun 2007 di San Francisco. *Game* yang populer antara lain *mafia war*, *Farm Ville*, *Poker*, dan lain-lain.
3. Developer Indonesia yaitu developer yang cukup dikenal antara lain matahari studios, iplayall, dan lain-lain.

Selain developer ada juga *publisher Game online*, *publisher* merupakan sebuah perusahaan local maupun multiinternasional yang bertugas memasarkan *Game online*. Perusahaan *publisher Game online* lebih fokus pada distribusi penyebaran *Game online* itu dikalangan *gamers*, walaupun tidak menutup

⁹⁶ Candra Zabeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), h. 45

⁹⁷ Candra Zabeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), h. 49, 50.

kemungkinan *publisher Game online* melakukan perbaikan jika didalam *Game online* tersebut terdapat kerusakan. *Publisher Game online* dapat berdiri sendiri atau bersatu dengan developer yang tentunya dalam satu perusahaan.

Publisher Game online sangat lah penting peranannya untuk mengenalkan berbagai jenis *Game online* yang baru kepada *gamers*. Ada beberapa *publisher* terkenal di Indonesia, antara lain⁹⁸.

1. *Lyto Game*, didirikan pada tahun 2003 di Jakarta. *Lyto game* ini banyak mengenalkan *Game online* kepada *gamers* seperti *Ragnarok*, *Seal*, *Rising*, *Perfect Word*, dan lain-lain.
2. *Gemscool* banyak mengenalkan *Game online* kepada *gamers*, *game* yang banyak di minati oleh *gamers* antara lain *Point Blank*, *Lost Saga*, *Atlantica* dan *Dragon Nest*. *Game-game* inilah yang sangat familiar di kalangan *gamers* Indonesia khususnya.
3. *Megaxus Infotech*, didirikan pada tahun 2006 di Jakarta yang banyak mengenalkan berbagai *Game online* diantaranya *Ayodance*, *Lineage*, *Grand Cashe*, dan lain-lain.

I. 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

⁹⁸Candra Zabeth Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), h. 51. 52.

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*.

Di dalam melakukan sebuah transaksi jual beli barang dan/atau jasa yang melibatkan pembeli sebagai konsumen dan penjual sebagai produsen, maka hak 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 kaitanya 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.

Pemenuhan hak dan kewajiban konsumen *Game online* dapat dilihat pada ketentuan dari Pasal 4 dan Pasal 5 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Pasal tersebut secara garis besar menjelaskan, bahwa :

”Sebelum konsumen atau pengguna barang dan/atau jasa memberikan kesepakatan atau persetujuan kontrak atas pembelian atau pemanfaatan barang dan/atau jasa, konsumen atau pengguna barang dan/atau jasa harus beritikad baik dalam melakukan transaksi, membayar sesuai dengan nilai tukar yang telah disepakati dan melakukan upaya hukum dalam proses penyelesaian sengketa perlindungan konsumen. Setelah pemenuhan kewajiban, konsumen memiliki hak-hak yang terdiri dari, hak untuk memperoleh kenyamanan dan keamanan, hak untuk memilih serta mendapatkan jasa tersebut sesuai dengan yang diperjanjikan, hak informasi yang benar dan jujur, hak didengar pendapat dan keluhannya, hak mendapatkan advokasi mengenai sengketa perlindungan konsumen, hak mendapatkan pendidikan konsumen, hak dilayani secara benar tanpa diskriminatif, hak mendapatkan kompensasi ganti rugi atau penggantian, dan hak-hak lain yang diatur dalam peraturan perundang-undang yang lain.”

Permasalahan dalam *Game online*, pengguna *Game online* merasa tidak mendapatkan advokasi dari penyelenggara *Game online* terkait kenyamanan dalam bermain *Game online*, sedangkan dalam satu sisi posisi konsumen berhak memberi keluhannya apabila barang dan atau jasa tersebut tidak sesuai dengan harapan konsumen. Maka dalam hal ini sebuah perjanjian dalam hubungan menciptakan terpenuhinya hak-hak dan kewajiban atas konsumen sedikitnya telah terciderai. Dalam hal ini berdasarkan ketentuan yang berlaku dari pasal 18 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bahwa :

”Para pihak memiliki kewenangan untuk menetapkan forum pengadilan, arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya yang berwenang mengenai sengketa yang mungkin timbul dari transaksi elektronik internasional yang dibuatnya”.

Sebagaimana mestinya yang diatur dalam Undang-undang Perlindungan Konsumen, pelaku usaha dalam menyelenggarakan usahanya (*Game online*) haruslah sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang berlaku, sebagaimana perjanjian yang mengikat antara konsumen (pengguna *Game online*) dan pelaku usaha (penyelenggara *Game online*), sehingga tanggung jawab penyelenggara *Game online* dapat diberikan secara mutlak kepada pengguna *Game online*.

Sudah keluar dari fungsinya, *Game online* saat ini bukan hanya sebagai permainan belaka akan tetapi *Game online* telah menjadi mata pencaharian bagi sebagian masyarakat.

Dalam *Game online* mengenal istilah *farmer* yang menjadikan *Game online* sebagai mata pencaharian, namun tidak semua *farmer* menguntungkan bagi penyelenggara *Game online* ada juga yg tidak menguntungkan. Di satu sisi keberadaan *farmer* yang menguntungkan penyelenggara *Game online* adalah *Game online* tersebut banyak diminati, ketika telah banyak peminatnya maka *Game online* tersebut akan mendapatkan keuntungan serta meninggikan popularitas *Game online*. Di sisi lain adanya *farmer* yang tidak menguntungkan terhadap penyelenggara *Game online* yaitu memperpendek umur dari *Game online* tersebut dan dapat mengakibatkan musnahnya *game* tersebut dari para pengguna *Game online*. Oleh karena itu Undang-Undang Perlindungan Konsumen memberikan hak-hak bagi pelaku usaha sebagaimana yang tertuang dalam pasal 6 huruf (b) Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, yang menyatakan:

” hak untuk mendapat perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beritikad tidak baik”.

J. Perlindungan Hukum bagi Pengguna *Game Online*

Secara umum dalam dunia bisnis tidak lepas dari yang namanya persaingan, namun persaingan yang jujur merupakan persaingan di mana konsumen dapat memiliki atau menikmati barang dan/atau jasa karena memiliki jaminan kualitas yang pantas. Oleh karena itu perlindungan konsumen harus mengarah terhadap prinsip kepentingan antar semua pihak, supaya tetap terjaga hak bagi konsumen.

Saat ini secara universal diakui adanya hak-hak konsumen yang secara universal juga dilindungi yaitu:⁹⁹

1. Hak keamanan dan keselamatan
2. Hak atas informasi
3. Hak untuk memilih
4. Hak untuk didengar
5. Hak atas lingkungan hidup

Dalam memainkan *game online* tidak sedikit kecurangan yang dilakukan oleh sebagian kecil *gamer* dengan memanfaatkan *cheat*, tentu dengan adanya *cheat* perjalanan permainan tidak lagi berkesan menarik, oleh sebab permainan

⁹⁹Sri Redjeki Hartono, *Aspek-Aspek Perlindungan Konsumen dalam Kerangka Era Perdagangan Bebas*, (Bandung: Mandar Maju, 2000), h. 38-39

yang ditimbulkan di luar batas kewajaran, selain itu juga banyak lagi hal-hal negatif yang timbul karena adanya *cheat*.

Keberadaan *cheat* memang bukan sepenuhnya kesalahan penyedia jasa *game online*, akan tetapi adanya pihak yang mengetahui sistem keamanan yang terdapat dalam *game* tersebut, sehingga sistem keamanan dalam *game* tersebut dengan mudah dibobol. Dalam menyikapi hal tersebut maka Pihak penyedia jasa *game online* telah menyediakan fasilitas yang berguna untuk melaporkan pengguna *cheat*, akan tetapi pada praktiknya banyak aspirasi dari *gamer* yang terabaikan, sehingga tidak sedikit *gamer* yang tidak terpenuhi hak-hak serta keamanan dalam memainkan *game online* tersebut.

Dalam undang-undang perlindungan konsumen memberikan hak bagi konsumen untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut, artinya Apabila dengan menyampaikan aspirasi tidak mendapatkan tanggapan dari pihak penyedia jasa *game online*, maka *gamer* berhak mendapatkan penyelesaian hukum termasuk advokasi. Konsumen berhak menuntut pertanggungjawaban kepada pihak-pihak yang dipandang merugikan akibat mengkonsumsi produk tersebut.