

### BAB III

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### A. Model Transaksi dalam *Game Online*

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

1. Transaksi antara *farmer* dengan *gamer*

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

*Farmer* haruslah mengetahui permintaan pasar, misalnya meningkatkan level *game* setinggi mungkin yang kemudian ditawarkan kepada *gamer* atau menjual *asset-asset* dalam suatu *game* tertentu. Setelah *game* tersebut memikat *gamer* maka langkah berikutnya seorang *gamer* mentransfer uang yang telah disepakati melalui ATM (*Automatic Teller Machine* atau Anjungan Tunai Mandiri).

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

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

Untuk melakukan transaksi semacam ini, seorang *gamer* dapat melakukan dengan dua macam, dapat dilakukan dengan menggunakan *point* dan dapat dengan menggunakan *cash*. Apabila seorang *gamer* ingin membeli *item* dengan menggunakan *point* maka harus mengumpulkan *point* sebanyak mungkin, dan apabila ingin menggunakan *cash* seorang *gamer* dapat membeli *cash* tersebut di agen-agen yang menyediakannya. Untuk membeli *item* dengan menggunakan *cash*, maka seorang *gamer* akan memasukan kode yang terdapat dalam *cash* tersebut. Setiap *game online* memiliki *cash* masing-masing dengan nominal yang bervariasi.

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

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

Di balik kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akibat dari perkembangan pemikiran manusia, sehingga terdapat satu potensi yang dapat menghancurkan akidah manusia dan telah mampu mengorganisasikan ekonomi sehingga manusia dapat di katakan terkurung oleh ciptaannya. Islam merupakan agama yang komprehensif artinya hukum Islam ditetapkan hanya untuk individu tidak melibatkan masyarakat, dan hukum yang ditetapkan untuk masyarakat tidak berkaitan dengan masyarakat lainnya dalam lingkungan masyarakat Islam. Dalam menetapkan hukum Islam para ahli fikih (*fuqaha*) berbeda pendapat, namun hal tersebut Islam memandang sebagai sebuah karunia (*berkah*).

Islam mengkategorikan hukum jual beli ke dalam *fqih muamalah* yaitu segala sesuatu yang mengatur hubungan manusia dengan manusia lainnya dalam masyarakat dalam konteks kebendaan dan kewajiban. Menurut asas keadilan manusia yang bertransaksi di bidang muamalah hendaknya memenuhi hak-hak dan kewajiban sesuai dengan hak-hak dan kewajibannya masing-masing. Dalam hal ini setiap manusia yang melakukan perikatan ditegaskan harus bersikap baik dalam memenuhi perjanjian yang telah mereka buat, sehingga tidak ada perselisihan antara belah pihak. Sebagaimana Allah berfirman dalam al-Qur'an.

إِنَّ اللَّهَ يُأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَائِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُم

لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ (التحل: ٩٠)

Artinya

*“Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pelajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran”.* (QS. An-Nahl 16:90).

Dalam konteks muamalah, Islam sangatlah berhati-hati sehingga pelaksanaan transaksi muamalah tidaklah menyalahi aturan yang telah ditetapkan baik dalam al-Qur'an ataupun al-Sunnah. Islam merupakan agama yang realistis tidak mengabaikan kenyataan yang terdapat di setiap perkara yang dilakukan manusia baik individu ataupun masyarakat. Selain itu hukum Islam bersifat fleksibel sehingga meninjau aspek-aspek muamalah secara teliti, dipandang perkembangan teknologi saat ini memberikan ruang kebebasan bagi manusia untuk melakukan berbagai hal dengan cara yang instan. Namun dengan demikian aspek-aspek fiqh muamalah menjadi lebih rawan untuk disalah gunakan dalam bertransaksi, misalnya menyediakan fasilitas yang mengandung sistem transaksi perjudian atau sistem transaksi jual beli yang dibatasi waktu, yang mana ajaran seperti itu menyalahi aturan yang telah ditetapkan dalam al-Qur'an, al-Sunnah ataupun undang-undang yang pada dasarnya setiap individu masyarakat terikat oleh peraturan-peraturan tersebut.

Dengan demikian sangat banyak problematika ekonomi yang bertentangan diakibatkan karena tidak dijalkannya sistem muamalah sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh Allah SWT, sehingga sistem muamalah dalam Islam terkesan dikesampingkan. Padahal peranan hukum Islam di bidang muamalah

sangatlah menjaga satu sama lain antara penjual dan pembeli, sehingga tidak ada yang dirugikan. Hal-hal yang berkaitan dengan muamalah dipandang penting, mengingat manusia merupakan makhluk sosial yang pada hakikatnya sering melakukan sebuah transaksi.

#### 1. Sistem transaksi jual beli yang dibatasi waktu

Berdasarkan pengertian jual beli yang telah dijelaskan, maka jual beli merupakan pemindahan hak milik dan kepemilikan secara penuh. Apabila jual beli dengan menggunakan batas waktu, maka akad yang ditimbulkannya menjadi *fasid*. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sayyid Al-Bakhry Ad-Dhimiyyati ulama dari kalangan Syafi'iyah sebagai berikut:

وَيُشْتَرُ أَيْضًا كَوْنُ الْإِجْبَابِ وَالْقُبُولِ بِإِلْتِزَامِ كَيْفِيَّتِكَ هَذَا شَهْرًا وَلَوْ مِمَّا يُبْعَدُ بَقَاءِ الدُّنْيَا إِلَيْهِ  
كَأَلْفِ سَنَةٍ.<sup>100</sup>

Artinya

“Disyaratkan dalam jual beli antara penjual dan pembeli tidak adanya batasan waktu seperti “saya jual ini kepadamu dalam waktu sebulan” walaupun pembatasan waktu itu sepanjang masa seperti seribu tahun”.

<sup>100</sup>Bakhri Ad-Dhimiyyati, *I'anatu Thalibin*, (Beirut: Darul Fikr, 1418 H) Juz 3, h. 6.



**Gambar 9.** Contoh akad penjualan *item* pada salah satu *Game online* yang dibatasi waktu.

Pada gambar di atas kata “*buy*” dalam bahasa Indonesia berarti beli, dengan demikian keterangan “*buy*” pada gambar tersebut telah mengindikasikan transaksi jual beli, namun sistem transaksi jual beli tersebut dibatasi waktu seperti transaksi sewa menyewa. Hal ini berbeda jika menggunakan kata “*rent*” dalam bahasa Indonesia berarti menyewa, maka sah-sah saja apabila sistem transaksinya dengan menggunakan sistem “*limit*” atau terbatas waktu.

Pada saat ini pelafalan *ijab* dan *qabul* dalam transaksi apapun hampir tidak diucapkan sama sekali oleh kedua belah pihak. Maka untuk menghindari suatu akad yang *fasid* (rusak) dalam sebuah transaksi, maka mayoritas ulama berpendapat suatu *ijab* dan *qabul* sudah terpenuhi dengan adanya merek, label dan keterangan-keterangan yang jelas pada barang atau jasa dalam transaksi tersebut.

Pada kasus ini *develover Game online* telah mengutarakan maksud penjualan barang dengan adanya kata “*buy*” dalam market yang terdapat

dalam *Game online* tersebut, namun akad jual belinya daripada transaksi tersebut menjadi *fasid* (rusak) karena tidak terpenuhinya semua syarat dalam suatu transaksi, meskipun kedua belah pihak telah sepakat akan tetapi adanya pembatasan waktu dalam jual beli tersebut menjadikan akad jual beli tersebut tidak sepenuhnya terpenuhi yang mengakibatkan akad jual beli menjadi *fasid* (rusak).

Setiap akad atau syarat yang tidak diizinkan oleh Syari'at melalui *nash* atau *ijma'* adalah *bathil*. Sebab apabila manusia telah melakukan akad yang tidak ada didalam syari'at dan dasar-dasar syari'at, maka mereka telah melakukan hal yang dilarang oleh Allah SWT.

## 2. Transaksi *item* yang mengandung perjudian

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebagai landasan atas keharaman berjudi adalah karena perbuatan setan. Dalam buku Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer, Asy-Saukani menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan *maisir* adalah setiap permainan yang pemainnya tidak sunyi dari menang atau kalah sehingga disebut dengan *maisir*.<sup>101</sup>

Dalam *Game online* yang diteliti, ada beberapa transaksi yang disenyalir sebagai perjudian, seperti gambar di bawah ini.

---

<sup>101</sup>Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), hal. 266

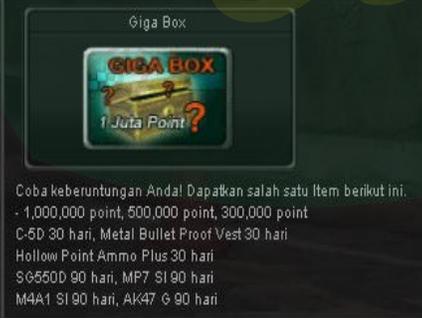
No	Item Yang Disenyalir Sebagai Perjudian	Keterangan
1	 <p><b>Gambar 10. Contoh pembelian poin cash 300</b></p>  <p><b>Gambar 11. Contoh pembelian poin cash 500 dan 2500</b></p>	<p>Item tersebut dibeli seharga 300 dan 500 Cash setara dengan 3000 dan 5000 rupiah, pembelian item ini bertujuan membeli point dengan nominal yang tinggi, sebab pendapatan point yang banyak jika dilakukan dengan cara bermain <i>game</i> akan memerlukan waktu yang lama. Dalam hal ini developer menyediakan dalam bentuk item yang kemudian secara otomatis diacak oleh mesin. Dan jarang dari para <i>gamer</i> mendapatkan point yang banyak mayoritas hanya mendapatkan 1000 atau 3000 point saja.</p>
2	 <p><b>Gambar 12. Contoh pembelian poin dan senjata</b></p>	<p>Item tersebut dibeli seharga 12900 cash setara dengan harga 129000 rupiah, pembelian item tersebut yang nantinya akan di acak secara otomatis dan akan ditentukan dalam mendapatkan item yang terdapat di dalamnya.</p>

Table 2. Item yang mengandung sistem Perjudian

Setelah meninjau dari beberapa definisi terkait judi, bahwa *item* pada gambar diatas mengandung perjudian. Sebab terpenuhinya ketiga unsur yaitu unsur permainan, unsur spekulatif dan unsur adanya taruhan.

a. Unsur permainan

*Item* tersebut tercakup kedalam sebuah permainan yang ketika dalam pembeliannya menimbulkan rasa penasaran untuk terus membelinya.

b. Unsur spekulatif

Ketika membeli *item* tersebut, maka akan secara otomatis diacak oleh mesin dan kemudian mendapatkan salah satu *item* yang ada didalamnya. Faktanya tidak sedikit orang yang membeli *item* tersebut mendapatkan hadiah yang jauh dari harapan.

c. Adanya taruhan

Alat pembayaran atau mata uang yang digunakan dalam sebagian *game online* yaitu *point* ataupun menggunakan *cash*. *Point* didapatkan dari hasil bermain, sedangkan *cash* dapat dibeli di warnet-warnet ataupun agen-agen yang menyediakan jasa penjualan *cash*. Dalam pembelian *item random point* sistem pembayaran atau alat tukarnya bisa dengan menggunakan *point* ataupun *cash*, adapun untuk pembelian *item weapon random* alat pembayaran atau alat tukarnya dengan menggunakan *cash*. Unsur taruhan dalam *item* ini yaitu terletak pada saat kita membeli *item* tersebut baik dengan *point*

ataupun menggunakan *cash*. Sama halnya seperti kita memasang taruhan atau membeli lotre.

Dengan demikian pembelian *item random point* atau *item weapon random* yang bertujuan mendapatkan keuntungan yang lebih banyak dengan modal sedikit serta dilakukan dengan jalan alternatif yang tidak seharusnya. Maka dalam hal ini penulis mengkategorikan hal tersebut sama halnya dengan *maisir* ataupun *qimar*, walaupun antara *gamer* dan *developer game* tersebut tidak berhadapan secara langsung, namun jika kembali kepada majelis akad bahwa fasilitas internet ataupun *chat* dapat di kategorikan sebagai suatu tempat terjadinya sebuah transaksi, maka secara tidak langsung *develover game* mewakilkan kepada sistem internet.

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

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

Disamping itu posisi undang-undang memiliki peranan penting bagi masyarakat, sehingga dapat memberikan ruang bagi masyarakat tidak hanya

menjadikan negara ini sebagai “surga” bagi kalangan-kalangan kapitalis. Setelah diundangkannya undang-undang perlindungan konsumen tentunya hal ini telah menjadi angin segar bagi setiap kalangan masyarakat Indonesia dalam pengembangan usahanya.

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

Mengingat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, peranan perlindungan konsumen sangatlah penting peranannya, sebab kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan motor penggerak bagi produktifitas dan efisiensi produsen atas barang dan jasa yang dihasilkan dalam mencapai sasaran usahanya.

Dalam hal ini terbukti mayoritas produsen dunia lebih banyak menggunakan jaringan internet dalam sistem pemasaran produknya. Dengan demikian upaya-upaya untuk memberikan perlindungan bagi konsumen merupakan suatu hal yang sangat urgen, mengingat semakin kompleksnya permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan perlindungan konsumen, serta memberikan kesan lebih siap dalam menghadapi era globalisasi.

Menurut Sri Redjeki Hartono, perlindungan konsmen sangatlah penting dalam menghadapi era pasar global mengingat ada beberapa konsep yang berkaitan dengan perlindungan konsumen<sup>102</sup>.

- a. Konsumen selain memiliki hak-hak yang bersifat universal jga memiliki hak-hak yang bersifat spesifik (baik situasi maupun kondisi). Dalam artian era perdagangan bebas merupakan suatu disiplin universal, konsep-konsep pemasaran dipandang dari strategi pemsaran global. Yang pada awalnya pemasaran produk hanya memfokuskan pada kualitas produk yang berdasarkan pada standar dan nilai internal.
- b. Pada dekade enam puluhan, mengalihkan fokus pemasaran dari produk kepada pelanggan, yang sasarannya masih tetap pada laba, namun cara pencapaiannya semakin luas yaitu dengan cara buruan pemasaran.
- c. Konsep pemasaran pada dasarnya merubah fokus pemasaran dari pelanggan atau produk kepada pelanggan dalam konteks lingkungan eksternal yang lebih luas.

Hakikat dari undang-undang perlindungan konsumen yang mengindikasikan dalam kepemihakan kepada kepentingan-kepentingan konsumen secara hukum. Hal ini bertujuan agar menghindari perselisihan antara konsumen jauh-jah hari.

---

<sup>102</sup>Sri Redjeki Hartono, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Bandung: Mandar Maju, 2000),h 34

## 1. Undang-undang Perlindungan Konsumen dalam dunia *Game Online*

Undang-undang perlindungan konsumen belum mengakomodir secara penuh hak-hak atas konsumen, oleh karena sistem transaksi dalam *game online* tidak bertemunya secara langsung antara penjual dan pembeli. Dalam praktiknya masih banyak modus penipuan yang menawarkan berbagai jasa, seperti halnya menawarkan jasa menaikkan level dalam *game online* yang kemudian terjadinya pembajakan *user ID*<sup>103</sup> ataupun menawarkan barang dalam hal ini karakter *game online* ataupun item *game online*.

Apabila merujuk kepada pengertian Badan perlindungan Konsumen Nasional yang dibentuk dengan tujuan untuk membantu upaya pembangunan perlindungan konsumen, maka seharusnya lebih mengantisipasi terjadinya berbagai modus yang menimbulkan kerugian karena tidak terpenuhinya hak bagi konsumen, hal ini membuktikan bahwa perlindungan konsumen belum dapat tersosialisasikan dan menciptakan masyarakat yang sadar hukum. Setidaknya dengan adanya Badan Perlindungan Konsumen Nasional dapat menyediakan lembaga yang dapat mengawasi berbagai transaksi secara *online*, sehingga ketika dikemudian hari terjadi pelanggaran, konsumen dapat menanyakan data-data pelaku untuk ditindak lanjuti. Sedangkan dalam undang-undang Perlindungan Konsumen pasal 3 huruf (d) dan (e) menyatakan:

---

<sup>103</sup>merupakan serangkaian huruf yang merupakan tanda pengenal untuk masuk dan mengakses internet

- (d). menciptakan sistem perlindungan konsumen yang mengandung unsur kepastian hukum dan keterbukaan informasi serta akses untuk mendapatkan informasi
- (e) menumbuhkan kesadaran pelaku usaha mengenai pentingnya bertanggungjawab dalam berusaha.

Permasalahan yang ada dalam dunia *Game online* tidak hanya dalam sistem jual beli *item* ataupun karakter *game*, akan tetapi masalah kenyamanan dalam menggunakan jasa *Game online* tersebut, misalnya adanya *cheat* yaitu aplikasi open *source* yang bisa membobol keamanan dari sebuah *Game online* ataupun *offline*<sup>104</sup>. *Cheat* atau sebagian orang menyebut dengan program *illegal* ini memudahkan seorang *gamer* dalam memainkan *game* yang dimainkannya, dapat dikatakan permainan yang kotor karena tidak seperti normalnya bermain. Kehadirannya *cheat* merupakan mimpi buruk bagi *gamer* di seluruh dunia, sebab biasanya *cheater* ini bermain semaunya sendiri dan banyak merugikan para *gamer* yang bermain bersih dengan kemampuannya sendiri. Mengingat hal tersebut undang-undang perlindungan konsumen memberikan hak kenyamanan bagi konsumen dalam hal ini adalah *gamer*. Hingga saat ini *cheater* semakin banyak dan telah memasuki berbagai *game*, dapat dikatakan hampir seluruh *game* saat ini telah dimasuki *cheater* walaupun ada beberapa *game* yang masih aman dari gangguan *cheat*.

---

<sup>104</sup>Sumber: <http://teriaak.blogspot.com/2013/07/pengertian-cheat.html>, diakses pada tanggal 30 September 2014, pukul 14.00 WIB

Dengan maraknya *cheater* di dunia *Game online*, banyak *gamer* yang mengeluh dan mengadakan hal tersebut kepada developer *game* tersebut, namun hingga saat ini belum ada advokasi dari pihak terkait. Pasal 4 huruf (d, e dan g) undang-undang perlindungan konsumen no.8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen memberikan hak atas konsumen sebagai berikut<sup>105</sup>.

- (d). “Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan / jasa yang digunakan”.
- (e). “Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut”.
- (g). “Hak untuk diperlakukan dan di layani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif”.

Untuk sebagian kalangan *cheat* memang sebagai sumber mata pencaharian, namun untuk mayoritas kalangan, *cheat* dijadikan sebagai beban dan ancaman, sehingga hal ini perlu adanya perhatian dari pihak developer *game* tersebut, agar konsumen pengguna jasa *Game online* dapat terpenuhi hak-haknya dan tidak ada pihak yang dirugikan.

Mengingat adanya undang-undang yang mengatur. Menggunakan *cheat* memang terkesan lebih mudah dalam memainkan sebuah permainan, namun jika kemudahan tersebut memberikan dampak terhadap orang lain maka, hal tersebut perlu untuk di tindak secara hukum.

---

<sup>105</sup>Undang-undang Perlindungan Konsumen No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

Celina Tri Siwi Kristiyanti dalam bukunya *Hukum Perlindungan Konsumen* memberikan interpretasi terkait hak-hak atas konsumen antara lain<sup>106</sup>.

a. Hak untuk didengar

Hak ini ada kaitannya dengan informasi, yang mana kepentingan konsumen dalam hal ini *gamer* mendapatkan kepuasan dalam pengajuan permohonan, setidaknya ketika pihak *gamer* memberikan koreksi terhadap produk yang di pasarkan, maka pihak-pihak terkait *game* tersebut memberikan respon dan menjadikan produk tersebut lebih baik lagi, sehingga dala hal ini hak konsumen dapat terealisasikan.

b. Hak untuk mendapatkan Advokasi

Apabila permintaan yang diajukan oleh konsumen (*gamer*) dirasakan tidak mendapatkan tanggapan yang layak dari pihak-pihak terkait dalam hubungan hukum, maka konsumen (*gamer*) berhak mendapatkan penyelesaian hukum termasuk advokasi. Dengan kata lain konsumen (*gamer*) berhak menuntut pertanggungjawaban hukum dari pihak-pihak yang dipandang menimbulkan kerugian.

---

<sup>106</sup>Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), h. 33 dan 36

c. Hak diperlakukan dan dilayani dengan baik

Mengingat seorang pembeli merupakan raja, maka harus dilayani dengan sebaik mungkin. Dalam artian memberikan yang terbaik merupakan prioritas utama dalam dunia usaha.

Dalam pasal 7 undang-undang perlindungan konsumen, merekam segala kewajiban yang harus terpenuhi oleh setiap orang yang beritikad melakukan usaha. Pada huruf (a) dikatakan

“Beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya”.

Pada dunia *Game online* tidak hanya developer *game* saja yang ikut berkecimpungan dalam dunia usaha, melainkan banyak orang yang terlibat dalam bisnis jasa tersebut. *Farmer* misalnya, sebagaimana yang telah diulas diatas bahwa istilah *farmer* tersebut tidaklah sembarangan dibuat, akan tetapi *farmer* merupakan sebuah julukan atau istilah umum bagi para pencinta *Game online* yang sudah dipatenkan. Kelompok ini merupakan *gamer* yang bermain *game* hanya untuk mendapatkan uang saja, berbeda dengan *gamer* yang bermain *game* hanya sebatas mencari kesenangan dan atau menghilangkan kesuntukan yang ditimbulkan dari kegiatan sehari-harinya. Keberadaan *farmer* ini tentunya banyak membantu para *gamer*, seperti halnya menyediakan jasa untuk menaikkan level lebih cepat dari biasanya, dalam dunia *game* hal ini disebut dengan istilah GB (*game booster*). Namun tidak sedikit dari *farmer* yang memilih menggunakan program ilegal atau yang disebut dengan *cheat*. Ketika berbicara *cheat* tentunya tidak lepas dari yang

membuat *cheat* tersebut, namun hingga saat ini pembuat *cheat* dalam berbagai *game* ini masih kontroversi, tetapi tentunya orang tersebut mengetahui sistem kelemahan dalam sebuah *game* tersebut, sehingga dengan mudahnya membobol sistem keamanan yang terdapat dalam *game* tersebut.

Apabila ditinjau dari kacamata hukum perlindungan konsumen pasal 7 huruf (a) bahwa setiap pelaku usaha beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya, maka hal ini bertentangan sehingga, pihak-pihak berwajib hendaknya menjadikan hal ini sebagai hal yang bersifat serius, agar sedikitnya tidak lagi memberikan kesan “menciderai hukum”.

Pembentukan suatu undang-undang yang mengatur setiap tindak laku masyarakat di Indonesia khususnya, bukanlah untuk diciderai, akan tetapi untuk memberikan keamanan, kenyamanan serta memperlakukan masyarakat dengan adil sebagaimana yang terkandung pada pancasila “keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia”.

## 2. Transaksi jual beli *Cheat* menurut Undang-undang Perlindungan Konsumen

Hampir semua *game* baik itu *Game online* ataupun *game offline* memiliki *cheat* nya tersendiri. Dalam kamus bahasa inggris *cheat* diartikan sebagai main curang<sup>107</sup>, dapat diartikan sebagai permainan yang tidak sebagai mestinya. *Cheat* ini biasanya berupa aplikasi tapi ada juga yang berupa kode-kode yang dimasukkan kedalam *game* tersebut. Namun pada sebagian *Game online*, *Cheat* ini diperjual belikan walaupun tidak menutup kemungkinan ada

<sup>107</sup>Kamus Bahasa Inggris, “pengertian *Cheat*.”

juga *cheat* yang dipublikasikan di jejaring sosial, namun tidak secanggih *cheat* yang diperjual belikan yang memiliki beragam kegunaannya. Adanya *cheat* ini bagi mayoritas *gamer* merupakan kerugian. Namun hingga saat ini *cheater* masih banyak berkeliaran di hampir setiap *Game online*, bahkan tidak menutup kemungkinan semakin banyak. Pihak-pihak yang terkait dalam *Game online* memang telah mengetahui akan keberadaan *cheat* dalam *gamenya* tersebut, namun hingga saat ini belum ada tindakan yang serius terkait hal tersebut, meskipun pihak-pihak terkait telah menyediakan sarana untuk pelaporan bagi yang menggunakan *cheat*, akan tetapi cara untuk melapor tersebut sangatlah rumit bagi sebagian *gamer*, karena adanya berbagai ketentuan-ketentuan yang ditetapkan dalam hal pelaporannya.

Sejauh perjalanan *Game online* di Indonesia, telah banyak *gamer* yang berkeluh akan kehadirannya *cheat*, dan tidak sedikit yang melaporkan hal tersebut namun lagi-lagi tidak ada respon serta tindakan yang pasti. Melihat hal tersebut tidak sedikit *gamer* yang memilih untuk pensiun dari *gamenya*, sebab mereka merasa hak-hak mereka sebagai konsumen jasa *Game online* telah diperkosa dan tidak memberikan kenyamanan bagi *gamer* dalam memainkan *game* tersebut.

Mungkin bagi sebagian kalangan permasalahan *cheat* dianggap sebagai hal yang tidak penting dan tidak perlu ditangani secara serius, sebab *game* hanyalah sarana permainan. Oleh karena pemikiran tersebut telah mendarah daging di kalangan masyarakat yang tidak mengerti akan kemajuan zaman

yang memandang *game* merupakan sarana permainan belaka, maka hal tersebut dikembalikan lagi kepada undang-undang yang mengatur.

Mengenai permasalahan jual beli *cheat*, hukum perlindungan konsumen menganggap ini sebagai suatu perilaku yang bertentangan dengan undang-undang. Disebutkan dalam pasal-pasal, diantaranya pada pasal 4 yang berkaitan dengan hak konsumen yang berhak mendapatkan kenyamanan, mendapatkan advokasi dan hak untuk didengar pendapat dan keluhannya. Dalam pasal 7 mengenai kewajiban pelaku usaha bahwa pelaku usaha harus beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya. Apabila dikaitkan pada pasal 7 huruf (a) undang-undang perlindungan konsumen, perilaku jual beli *cheat* yang tidak lain digunakan untuk melakukan tindakan yang abnormal dalam sebuah permainan, maka hal tersebut bertentangan menurut undang-undang, diperkuat lagi dalam pasal 8 ayat 1 huruf (a) yang menyatakan:

“Pelaku usaha dilarang memproduksi dan/atau memperdagangkan barang dan/atau jasa yang, tidak memenuhi atau tidak sesuai dengan standar yang dipersyaratkan dan ketentuan peratran perundang-undangan”.

Hal tersebut dijelaskan pada pasal 8 ayat 4 yang menyatakan:

“Pelaku usaha yang melakukan pelanggaran pada ayat (1) dan ayat (2) dilarang memperdagangkan barang dan/atau jasa tersebut serta wajib menariknya dari peredaran”.

Diperkuat oleh undang-undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pasal 40 ayat (2) , yang menyatakan:

“Pemerintah melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan informasi elektronik dan transaksi elektronik yang mengganggu ketertiban umum, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”.

Apabila ditinjau dari segi kegunaannya, maka *cheat* merupakan barang yang dapat mengakibatkan kerugian serta mengganggu ketertiban para *gamer* dalam memainkan *game* tersebut. Dalam artian luas kerugian yang ditimbulkan oleh adanya *cheat* adalah para *gamer* membayar sejumlah uang untuk dapat memainkan *game* tersebut, namun ketika mereka bermain, mereka harus berhadapan dengan *cheater*, secara otomatis para *gamer* tidak mendapatkan kenyamanan dalam bermain *game*. Keberadaan *cheat* dalam dunia *Game online* lebih banyak *madharatnya* daripada manfaatnya, misalnya menimbulkannya permusuhan antara pemain *game*, dan tidak sedikit yang menghina syara'. *Cheat* tentunya bukan menjadikan suatu *game* menjadi lebih baik akan tetapi membentuk karakter *gamer* yang buruk.

*Game online* saat ini memang telah membudaya disebagian kalangan masyarakat, sehingga *Game online* ini dijadikan bahan kompetisi baik kompetisi antar warnet, kota, bahkan antar negara. Yang tentunya memberikan hadiah sejumlah uang yang tidak sedikit bagi pemenangnya.

Dari sinilah banyak *gamer* yang berlatih sehingga memenuhi kriteria untuk mengikuti kompetisi.

Pada setiap *game online* memiliki servernya yang terdiri dari *room-room* (ruangan) untuk bermain. Di setiap *roomnya* saat ini telah banyak di huni dan dimasuki *cheater* sehingga susah bagi *gamer* yang ingin benar-benar melatih kemampuannya. Namun tidak semua *Game online* ada *cheatnya*, sebab setiap *Game online* memiliki sistem keamanannya masing-masing, dan *cheat* tersebut dapat masuk kedalam *Game online* yang memiliki sistem keamanan yang tidak terlalu kuat, walaupun begitu tidak menutup kemungkinan sistem keamanan yang kuatpun dapat masuk dengan mudah, hal ini tergantung pihak yang membuat *cheat* tersebut, sebab pihak tersebut telah hafal dan mengetahui sistem keamanan yang terdapat dalam *Game online* yang akan dibuat *cheat-nya* tersebut.