

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

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

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

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

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

Disisi lain, ada beberapa *game online* yang memberikan fasilitas yang mengandung unsur judi, membeli suatu barang dengan tujuan mendapatkan

peruntungan yang lebih, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa hal tersebut adalah termasuk dari judi, sebab ada yang dipertaruhkan serta bersifat spekulatif (untung-untungan).

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

Berkaitan dengan kelalaian produsen dalam hal ini penyedia jasa *Game online* maka, konsumen berhak mengajukan gugatan terkait tidak terpenuhinya hak dan kewajiban atas konsumen, sebagaimana yang diatur dalam pasal 4 huruf (e) Undang-Undang Perlindungan Konsumen No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. Oleh karena itu kerjasama antar pemerintah sangat diperlukan dalam mensosialisasikan undang-undang perlindungan konsumen kepada masyarakat luas, dengan tujuan membentuk masyarakat yang sadar hukum dan konsumen yang cerdas.

## **B. Saran**

Aktivitas dalam *game online* saat ini memang dapat dikatakan sangat memprihatinkan, sebab tidak sedikit masyarakat yang menaruh kredibilitas mereka terhadap *game online*, baik itu buat sekedar alat menghibur ataupun

sebagai mata pencaharian. Cakupan *game online* yang memadukan antara komputer dengan koneksi internet yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna satu dengan yang lainnya. Maka oleh sebab itu saran yang ingin peneliti sampaikan pemerintah harus lebih mengoptimalkan dalam mensosialisasikan Undang-undang Perlindungan Konsumen kepada masyarakat, serta melakukan pengawasan lebih intens kepada produsen dalam menyelenggarakan barang dan/ jasanya kepada masyarakat, sehingga meminimalisir akses kerugian yang diderita oleh banyak konsumen atau pengguna jasa *game online*.

