

ABSTRAK

Alya Nadila. *Perlindungan Konsumen dalam Jual Beli Akun Game Online PUBG Mobile*, Pembimbing: (I) Dr. Hj. Amelia Rahmaniah, M.H., (II) Fahrihatni Mulyati, S. Ag, M. HI. Hukum Ekonomi Syariah. Fakultas Syariah. Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2023

Kata Kunci: Perlindungan Konsumen, *Game online*, *PUBG mobile*

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan hukum di Indonesia dalam jual beli *online* melalui media sosial salah satunya yaitu memberikan perlindungan hukum pada konsumen dalam bertransaksi secara elektronik. Belakangan ini marak beredar perdagangan yang menjual akun *game online* di media sosial maupun dalam aplikasi *game* banyak pihak yang memamfaatkan, dan mengambil keuntungan baik oleh penyedia *game online* dan *game center* para pecandu *game*. Ternyata banyaknya pembeli yang merasa dirugikan karena akun yang ditawarkan tersebut tidak sesuai dengan deskripsi produk yang penjual janjikan. Ketidaksesuain yang diharapkan pembeli terhadap produk tersebut, dan ada yang memberikan penilaian buruk terhadap penjual dikarenakan produk atau akun tersebut tidak sesuai dengan yang diinginkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang perlindungan konsumen dalajual beli akun *game onine* PUBG, dan mengetahui untuk solusi jika adanya konsumen yang tidak terlindungi.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan atau pendekatan kasus dalam hukum normatif. Pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam pebelitian ini adalah menggunakan metode kwaitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan perlindungan konsumen dalam jual beli akun *game online* dilihat dari teori Perlindungan Konsumen dan dalam Perspektif Hukum Islam. Dengan pelepasan tanggung jawab pelaku usaha dengan prinsip-prinsip jual beli yang tidak sesuai dengan UUPK dan menurut hukum Islam, penjual melanggar perintah Allah yang termuat dalam Q.S Al-Maidah ayat 1 dan Q.S An-Nisa ayat 29. Teori Perlindungan Konsumen dalam UUD, telah memenuhi unsur jual beli dan dikatakan sah menurut hukum positif, dan dalam perlindungan konsumen jual beli akun *game online* memiliki hak-hak yang di tetapkan dalam pasal 4 UUPK. Teori menurut lembaga yang mengani permasalahan perlindungan konsumen di indonesia. Bahkan lembaga-lembaga tersebut memiliki tugas dan fungsinya, hanya saja belum banyaknya masyarakat