

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring kemajuan zaman yang ditandai dengan perkembangan di bidang teknologi tidak dapat dipungkiri bahwa internet merupakan tuntutan zaman yang harus disikapi secara tidak berlebihan. Hal ini untuk menghindari diri berbagai masalah yang tidak diinginkan, misal penipuan yang sering terjadi di dunia bisnis secara *online*. Untuk mengantisipasi hal itu terulang, pemerintah mengesahkan Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Undang-Undang Perlindungan Konsumen pada tanggal 20 April 1999 (dan selanjutnya akan ditulis UUPK). UUPK ini menjadi pegangan bagi kalangan pebisnis, sebab undang-undang ini merupakan ketentuan hukum yang banyak melindungi kegiatan bisnis yang lain (pelaku usaha dan konsumen). Namun tidak hanya sampai di situ, perjalanan bisnis Indonesia masih panjang, sehingga perlunya dukungan dari pemerintah terkait untuk memperhatikan hak-hak dan kewajiban konsumen dan pelaku usaha.

Sebelum tahun 1999, hukum positif Indonesia belum mengenal istilah konsumen. Dengan demikian, hukum positif Indonesia berusaha untuk menggunakan beberapa istilah yang secara interpretasi gramatikal berikaitandengan konsumen. Variasi dalam penggunaan istilah yang berkaitan

tersebut mengacu terhadap perlindungan konsumen, namun belum memiliki ketegasan dan kepastian hukum tentang hak-hak konsumen.¹

Transaksi secara elektronik, pada dasarnya adalah perikatan ataupun hubungan hukum yang dilakukan secara elektronik dengan memadukan jaringan dari sistem elektronik dengan memadukan jaringan dari sistem elektronik berbasis komputer dengan sistem komunikasi, yang selanjutnya difasilitasi oleh keberadaan jaringan komputer global atau dikenal dengan sebutan internet. Perlindungan terhadap konsumen dipandang secara materiil maupun formil makin terasa sangat penting, mengingat semakin melajunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang merupakan motor penggerak bagi produktifitas dan efisiensi produsen atas barang atau jasa yang dihasilkannya dalam rangka mencapai sasaran usaha.²

Dalam kegiatan ekonomi, jual beli merupakan suatu kegiatan untuk mengalihkan kepemilikan hak milik. Kegiatan ini dilakukan oleh masyarakat baik secara individu maupun kelompok.³

Jual beli yang halal merupakan suatu transaksi jual beli yang telah memenuhi syarat dan rukunnya. Dalam pelaksanaannya, seorang pengusaha muslim harus mengingat dan menimbang, suatu transaksi elektronik telah sesuai dengan dasar dan asas dalam bermuamalah yang diajarkan oleh islam.

¹Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,

²Sri Redjeki Hartono, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Bandung: Mandar Maju, 2000), h.33.

³Christopher Pass, Bryan Lowes, dan Leslie Davies, *kamus lengkap ekonomi*, (Jakarta: Erlangga, 1999), h.43.

Aturan tentang bertransaksi telah tertulis dalam Al-Quran Hadits dan jima' ulama.⁴

Agama islam tidak melarang hubungan antar manusia selama urusan tersebut tidak bertentangan dengan Hukum Islam. Salah satu contoh dalam hubungan ini adalah kegiatan ekonomi yaitu jual beli yang memang dibutuhkan oleh manusia. Allah SWT berfirman dalam surah Al-Baqarah ayat 275, dan dalam surah An-Nisa ayat 29 :

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

"Orang-orang yang memakan riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan setan karena gila. Yang demikian itu karena mereka berkata bahwa jual beli sama dengan riba. Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Barangsiapa mendapat peringatan dari Tuhannya, lalu dia berhenti, maka apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Barangsiapa mengulangi, maka mereka itu penghuni neraka, mereka kekal di dalamnya". (QS. Al-Baqarah : 275).⁵

Dengan maraknya *game online* banyak pihak yang memanfaatkan, dan mengambil keuntungan baik oleh perusahaan penyedia *game online* dan *game center* tetapi para pecandu game/gamer. Awalnya para gamer yang bermain *game online* hanya bermain game untuk mendapatkan kesenangan

⁴Rachmat Syaifei, *fiqh Mu'amalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), h.74

⁵Al-Quran Kemeneg In Word.

dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres setelah beraktivitas. Akan tetapi, sekarang ini sudah banyak *game* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari sebuah keuntungan dengan menjual akun *game online* milik mereka.

Besarnya harga akun yang diperjual belikan sesuai dengan tingkat level akun game online. Mereka biasa menjual melalui chat WhatsApp, Facebook maupun grup Pubg Mobile. Sistem dalam jual beli akun *game online* tersebut dilakukan dengan pemindahan keseluruhan data akun penjual dan cepat diganti nama sesuai nama yang memegang akun *game* dan bisa dilakukan dengan COD (*Cash Delivery Order*) maupun *online* dengan cara pembayaran lewat transfer Bank dan ID akun diberikan kepada pihak pembeli.

Fenomena jual beli akun *game online* Pubg mobile telah menjadi *trend* di kalangan remaja di Kota Banjarmasin. Penjualan akun *game online* pada remaja atau mahasiswa di Kota Banjarmasin berkisaran seharga mulai Rp. 500.000,00 (Lima Ratus Ribu Rupiah) untuk itemm item yang biasa, jika item yang legend atau yang susah di dapat harga mulai kisaran Rp. 1.000.000.00 (Satu Juta Rupiah) sampai tak terhitung harganya tergantung item yang ada di akun tersebut. Dengan penjualan seperti itu akan mendorong remaja-remaja yang sering melakukan transaksi jual beli akun *game online* Pubg Mobile.

Akibat dari transaksi elektronik yang melakukan tindakan tersebut menyalahi aturan yang telah ditetapkan oleh Undang-Undang ITE akan di berlakukan sanksi sebagaimana yang telah ditetapkan dan telah diatur apabila ada suatu pelanggaran. Perilaku *cyber* saat bertransaksi terdapat beberapa

tindakan yang kurang baik karena ada tindakan curang dalam proses transaksi yang dilakukan penjual ataupun pembeli dengan cara mengubah identitas aslinya dengan identitas palsu.

Akan tetapi dalam UU Perlindungan Konsumen pun ada yang bermasalah atau ada salah satu konsumen yang mengajukan gugatan kepada MK tentang UU Perlindungan Konsumen pasal 4 huruf c:

“Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/ atau jasa.”

Adapun dalam pasal 7 huruf b tentang kewajiban pelaku usaha:

“Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan.”

Sebagai contohnya banyak pelaku usaha yang tidak mencantumkan kekurangan atau minus pada akun game tersebut sehingga pada saat di cek ulang atau sudah diserahkan kepada pembeli/konsumen banyaknya kekurangan dalam akun tersebut, dan sang pelaku usaha tidak memberitahukan hal tersebut. Hal ini sangat sering terjadi didalam dunia *game online* sehingga hak konsumen banyak yang di abaikan.

Dalam pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sebagai berikut :

"Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama 4 tahun."⁶

⁶Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 378

Penelitian jual beli akun game online ini sangat menarik untuk dikaji dikarenakan sedang menjadi *trend* di kalangan remaja yang gemar bermain game karena dapat menghasilkan pendapatan tambahan berupa uang dalam penjualan game tersebut. Selain itu terkait dengan jual beli juga akan mengalami perkembangan dengan banyaknya penemuan lapangan bahwa jual beli online sering terjadi penipuan. Diantaranya :

- a. Seorang *gamer game online* dengan inisial SM diamankan oleh Subdit Resmob Direskrim Kapolda Banjarmasin atas kasus pencurian di sebuah toko untuk membayar kebutuhan gamenya senilai Rp. 10 Juta.
- b. Seorang remaja 16 tahun asal Mumbai, India dilaporkan telah menghabiskan uang yang tersimpan di rekening ibunya sebesar 10 lakhs rupe atau sekitar Rp 195 juta, untuk membeli akun *game Pub* dan mata uang di dalam game tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode wawancara dengan konsumen. Pihak D (konsumen) merupakan seorang pembeli akun *game online* tersebut. Pihak C (produsen) yang menjualkan akun *game online*. Pihak C menawarkan akun game online tersebut kepada si pihak D, dengan menyebutkan item-item yang ada di dalam akun game tersebut. Sehingga pihak D menyetujui untuk membeli akun game si pihak C, akan tetapi setelah digunakan atau si pihak D masuk ke akun game tersebut ternyata ada beberapa kecacatan atau kekurangan dalam akun itu, seperti pernah ke *banned* atau karena melanggar peraturan yang telah

ditentukan, kurangnya gelar yang dimiliki akun game tersebut, dan ternyata ada beberapa item yang tidak ada karena si pihak C hanya menyebutkan item-item yang terkenal. Sehingga si pihak D merasa dirugikan karena si pihak C tidak menyebutkan kekurangan atau kecacatan tersebut, dan harga yang ditawarkan pun tidak sesuai dengan keadaan akun game itu.⁷

Dari penjelasan tersebut tentunya banyak hal yang menarik untuk dilakukan penelitian tentang perlindungan konsumen bagi pengguna *Game Online* Pubg Mobile. Seperti halnya mengenai transaksi jual beli *item-item* (benda-benda yang ada di dalam *game online*) yang dibatasi waktu dan adapun yang permanen, jual beli char (karakter *game* yang dimainkan), serta perlindungan konsumen terhadap kenyamanan *gamer* atas para *cheater* (pemain yang menggunakan *cheat* atau suntik *game*) hal ini yang tentunya penting dilakukan penelitian.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah penulis jelaskan di atas, penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian terkait dengan perlindungan konsumen jual beli *game online*. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menuangkan kedalam sebuah karya ilmiah dengan judul **“Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun *Game Online* Pubg *Mobile*”**.

⁷Mila, Pembeli Akun Game, Wawancara Pribadi Secara Online, Banjarmasin, 5 oktober 2022.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan penelitian yang diharapkan penelitian ini menjadi lebih terarah yaitu, bagaimana perlindungan konsumen dalam jual beli akun *game online* Pubg, dan solusi apa yang akan diberikan jika adanya konsumen tidak terlindungi?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui tentang perlindungan konsumen dalam jual beli akun *game online* pubg, dan mengetahui untuk solusi jika adanya konsumen yang tidak terlindungi.

D. Manfaat Penelitian

1. Aspek Teoritis, dari hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menambah referensi dalam penelitian dan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama mengenai permasalahan tentang perlindungan konsumen dalam jual beli akun *Game Online* Pubg Mobile.
2. Aspek Praktis, dari hasil penelitian ini adanya pemahaman terhadap perlindungan konsumen dan diharapkan dapat bermanfaat bagi semua masyarakat, terutama yang terlibat dalam jual beli akun *game online* Pubg, agar dapat lebih berhati-hati dalam melakukan transaksi.

E. Definisi Oprasional

Untuk menghindari penafsiran yang luas agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menginterpretasi judul serta permasalahan yang diteliti, maka diperlukan adanya batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Perlindungan Konsumen, dalam UU No. 8 Tahun 1999 adalah keseluruhan peraturan dan hukum yang mengatur hak dan kewajiban konsumen dan produsen yang timbul dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatur upaya-upaya untuk menjamin terwujudnya perlindungan hukum terhadap kepentingan konsumen.
2. Konsumen adalah setiap orang yang memakai barang dan/atau jasa yang bersedia dalam masyarakat baik bagi kepentingan sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.⁸
3. Jual Beli adalah suatu transaksi tukar menukar barang atau barang dengan jasa yang berakibat hukum pada berpindahnya hak kepemilikan dari satu pihak ke pihak yang lainnya yang berimplikasi pada kerelaan (*taradhin*) sesuai dengan ketentuan dan syarat yang telah ditentukan oleh *syara'* (Hukum Islam).⁹
4. *Game Online* adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan

⁸Perlindungan Konsumen Menurut UU No. 8 Tahun 1999

⁹A. Khumedia Ja'far, *Hukum Perdata Islam Di Indonesia* (Pusat Penelitian dan Penerbitan IAIN Radeh Intan Lampung, Bandar Lampung, 2015), h. 140.

teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti *game online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring.¹⁰

5. *Pubg Player Unknown Battleground* adalah pemain yang tidak tahu medan pertempurannya. *Pubg* ini merupakan salah satu permainan *battle royale* yang bisa dimainkan melalui *handphone* atau *pc*. *Game Pubg* adalah *game online* yang disebarluaskan oleh Tencent, dimana jumlah orang yang melakukan unduhan mencapai seratus juta lebih.¹¹

F. Kajian Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini ada beberapa yang membahas ini tetapi berbeda. Namun untuk menghindari kesalahan dan untuk memperjelas permasalahan yang penulis angkat, maka diperlukan kajian pustaka sedikit membedakan penelitian ini dengan penelitian yang telah ada antara lainnya adalah:

Pertama, hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Arif Yusuf Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (IAIN) dengan judul "Jual Beli *Account Game Online* Dalam Perspektif Hukum Islam" (Studi kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto). Dalam skripsi ini membahas tentang jual beli *Account game online* yang dilakukan oleh Budi Bodong Traitor

¹⁰Pelayanan Publik, "*Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya*", <https://www.google.co.id/amp/s/pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/amp/>

¹¹Ahmad Mujtahidin, "*Apa Itu PUBG?*", <https://blog.speedcash.co.id/apa-itu-pubg.html>.

memenuhi syarat jual beli dalam islam dimana penjual menawarkan *account game online* dengan disertai spesifikasi dan harganya.¹²

Kedua, hasil penelitian skripsi yang dilakukan oleh Ariskan hadi Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu dengan judul "Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif". Dalam skripsi ini menjelaskan mekanisme transaksi jual beli akun *game online* Free Fire yang umum terjadi dikalangan penjual dan pembeli dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah jual beli akun *game online* .¹³

Ketiga, Jurnal Ilmiah Bayu Ade Prasetyo "Keabsahan Jual Beli Item *Game Online* Ditinjau Dari Perspektif Hukum Perdata". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keabsahan dari item yang di jual dalam *game online* .

Keempat, Jurnal Ilmiah Mela Melani "Analisis Jual Beli Akun *Game Online Clash Of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya mekanisme transaksi jual beli dengan menekankan pada akad jua beli serta apakah sudah sesuai dengan ketentuan Hukum Islam dan Hukum Positif.

Kelima, penelitian dari Rizky Syahputra pada tahun 2019 "Analisis Tindak Pidana Jual-Beli *Game Online* Yang Berunsur Pornografi Menurut Hukum Pidana Dan Hukum Pidana Islam". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

¹²Arif Yusuf, "Jual Beli Account Game Online Dalam Perfektif Hukum Islam", Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2018.

¹³Ariskan Hadi "Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Dan Hukum Positif (Studi Kasus di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu), Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020.

bagaimana Hukum Positif memandang *game online* yang berunsur pornografi dan apa hukumnya bagi pelaku penyebaran *game online* tersebut.

G. Sitematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pembahasan dan pemahaman yang lebih lanjut dan jelas dalam membaca penelitian ini, maka disusunlah sistematika penulisan penelitian ini untuk hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami dengan garis besarnya sebagai berikut:

Bab I Merupakan pendahuluan, memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, batasan masalah (definisi operasional), kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II Merupakan landasan teori dalam penelitian ini, pada bab ini merupakan bacaan dan kajian penelitian terhadap teori dari berbagai referensi terkait. Kajian ini disusun dengan menyesuaikan pokok-pokok permasalahan, maka sub kajian ini, kajian teori tentang perlindungan konsumen dalam UU No. 8 Tahun 1999.

Bab III Merupakan metode penelitian yang dipergunakan untuk menggali data yang diperlukan untuk menggali data yang diperlukan yang terdiri dari jenis, sifat dan lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan pengolahan dan analisis data serta prosedur penelitian.

Bab IV merupakan hasil dari penelitian dan hasil dari analisis penulis untuk mengetahui apa saja yang terjadi dan solusi dari perlindungan konsumen

Bab V Penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan beberapa saran-saran