

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat kita harus lebih teliti dalam hal pemanfaatan. Sebab dilain sisi dapat menimbulkan dampak negatif bila dalam pemanfaatannya tidak diawasi atau disikapi dari sisi hukum. Di Indonesia belum ada peraturan undang-undang yang secara khusus mengatur tentang kegiatan transaksi jual beli Akun *Game Online*. Adapun salah satu peraturan hukum yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam hal ini adalah UUPK. Meskipun demikian masih sangat diperlukan undang-undang terhadap kasus penipuan dalam transaksi *online*, sebab selain dapat memberikan perlindungan terhadap hak konsumen juga melindungi pelaku usaha atau pelaku bisnis *online* yang beritikad baik dalam usaha jual beli *online*. Perlindungan konsumen menurut Undang-Undang Perlindungan Konsumen juga ada beberapa yang tidak sesuai dengan pasal 4 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dikarenakan penjual tidak memberikan hak-hak yang seharusnya dimiliki oleh pembeli. Adanya lembaga yang melindungi perlindungan konsumen tersebut adapula fungsi dan tugasnya dalam melindungi konsumen. Kesadaran hukum memiliki keterkaitan dengan ketaatan hukum, maka dari itu perlunya masyarakat mempunyai kesadaran hukum akan hak-hak yang telah dilindungi oleh Undang-Undang. Adanya kesadaran hukum bertujuan agar mengetahui tentang perlindungan konsumen dan dapat diwujudkan dalam pergaulan antara sesama, karena adanya perasaan

pesimis dari konsumen untuk mendapatkan kompensasi dari pelaku usaha. Dalam perspektif hukum Islam mempunyai asas sebagai pedoman dalam transaksi. Jual beli akun game online bisa dikatakan jual beli yang sah karena telah memenuhi rukun jual beli sesuai dengan kompilasi hukum ekonomi syariah. Rukun dan syarat jual beli dikatakan sah dalam hukum islam, akan tetapi konsumen tidak mendapatkan hak khiyar yang seharusnya diberikan malah tidak terlaksanakan.

B. Saran

1. Untuk para pihak penjual akun *game online* PUBG diharapkan lebih memperjelas spesifikasi barang yang dijual dengan benar dan jelas. Diharapkan lebih jujur dan detail dalam hal ini agar pembeli diharapkan tertarik untuk membeli akun tersebut dan merasa tidak adanya unsur penipuan.
2. Untuk para pihak pembeli diharapkan lebih teliti lagi dalam memilih akun *game online* yang akan di beli agar tidak tertipu dan tidak merasa dirugikan. Karena banyaknya penjual yang menawarkan dengan harga murah hanya untuk menarik minat pembeli yang pada akhirnya pembeli tertipu setelah melakukan transfer sejumlah uang. Baiknya pembaca khusus para *gamers* lebih berhati hati dalam bertransaksi khususnya jual beli yang terdapat dalam permainan *game online*, karena jika seseorang kurang memahami hal ini, maka dapat menjadi korban penipuan dari pihak yang kurang bertanggung jawab.

3. Untuk kepada para pemain *game online* diharapkan dalam bermain *gam online* untuk tidak berlebihan sampai sampai melpakan keawjiban yang harus dipenuhi. Bermain *game online* diperboleh kan jika memeng hanya sebatas sebagai sarana hiburan tau mengisis waktu luang, namun jika berlebihan juga itu tidak baik dan dilarang dalam agama islam.
4. Pemerintah sebaiknya mengawasi lebih terhadap transaksi jual beli yang dilakukan secara *online* atau pemerintah bisa membentuk satgas dalam pengawasan jual beli yang dilakukan pada *e-commerce*.
5. Untuk kepentingan riset, diharapkan ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian yang berhubungan dengan jual beli akun *game online*, dikarenakan ruang lingkup yang diteliti ini masih banyak.