

**TRANSAKSI JUAL BELI ITEM DALAM GAME ONLINE  
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN PERLINDUNGAN KONSUMEN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat  
Mendapat Gelar Sarjana Hukum**

**Oleh:**

**Azrha Zhara Bhastira  
NPM.1506200395**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2020**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474

Website : <http://www.umsu.ac.id>, <http://www.fahum.umsu.ac.id> E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id), [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id)

Bila menjawab surat ini, agar disebutkan nomor dan tanggalnya



**BERITA ACARA**  
**UJIAN MEMPERTAHANKAN SKRIPSI SARJANA**  
**BAGI MAHASISWA PROGRAM STRATA I**

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin tanggal 9 November 2020, Jam 13.00 WIB sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan, menimbang:

MENETAPKAN  
NAMA : AZRHA ZHARA BHASTIRA  
NPM : 1606200395  
PRODI/BAGIAN : HUKUM/ BISNIS  
JUDUL SKRIPSI : TRANSAKSI JUAL BELI ITEM DALAM GAME ONLINE  
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN PERLINDUNGAN  
KONSUMEN

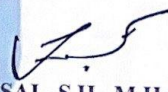
Dinyatakan : ( A-) Lulus Yudisium dengan Predikat Sangat Baik

Setelah lulus, dinyatakan berhak dan berwenang mendapatkan gelar Sarjana Hukum (SH) dalam Bagian Hukum Bisnis

Ketua




Sekretaris

  
Assoc. Prof. Dr. IBA HANIFAH, S.H., M.H.  
NIDN: 0003036001

  
FAISAL, S.H., M.Hum  
NIDN: 0122087502

ANGGOTA PENGUJI:

1. Nurhilmiyah, S.H., M.H.
2. Faisal Riza, S.H., M.H.
3. Fajaruddin, S.H., M.H.

1.   
2.   
3. 





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS HUKUM

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474  
Website : <http://www.umsu.ac.id>, <http://www.fahum.umsu.ac.id> E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id),  
[fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id)

Bila menjawab surat ini, agar  
disebutkan nomor dan  
tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

Pendaftaran Skripsi Sarjana Strata I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, bagi:

NAMA : AZRHA ZHARA BHASTIRA  
NPM : 1606200395  
PRODI/BAGIAN : HUKUM/ BISNIS  
JUDUL SKRIPSI : TRANSAKSI JUAL BELI ITEM DALAM GAME ONLINE  
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN PERLINDUNGAN  
KONSUMEN  
PENDAFTARAN : Tanggal, 3 November 2020

Dengan diterimanya Skripsi ini, sesudah lulus dari Ujian Skripsi penulis berhak memakai gelar:

**SARJANA HUKUM (S.H)**

Diketahui  
DEKAN FAKULTAS HUKUM

PEMBIMBING

  
Assoc. Prof. Dr. IBA HANIFAH, S.H., M.H.  
NIDN: 0003036001

  
NURHILMIYAH, S.H., M.H.  
NIDN: 198111142005012003





**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474

Website : <http://www.umsu.ac.id>, <http://www.fahum.umsu.ac.id> E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id), [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id)

Bila menjawab surat ini, agar  
disebutkan nomor dan  
tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

NAMA : AZRHA ZHARA BHASTIRA  
NPM : 1606200395  
PRODI/BAGIAN : HUKUM/BISNIS  
JUDUL SKRIPSI : TRANSAKSI JUAL BELI ITEM DALAM GAME ONLINE  
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN PERLINDUNGAN  
KONSUMEN

DISETUJUI UNTUK DISAMPAIKAN KEPADA  
PANITIA UJIAN SKRIPSI

Medan, 26 September 2020

DOSEN PEMBIMBING

**NURHILMIYAH S.H., M.H.**

NIDN: 198111142005012003

**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474

Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)

Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azrha Zhara Bhasira  
NPM : 1606200395  
Program : Strata – I  
Fakultas : Hukum  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Bagian : Hukum Bisnis  
Judul : **TRANSAKSI JUAL BELI ITEM DALAM GAME ONLINE  
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN PERLINDUNGAN  
KONSUMEN**

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Dan apabila ternyata di kemudian hari skripsi ini merupakan hasil plagiat atau merupakan karya orang lain, maka dengan ini saya menyatakan bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, 2 November 2020

Saya yang menyatakan



**AZRHA ZHARA BHASTIRA**





**UMSU**  
Cerdas | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini, agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474  
Website : <http://www.umsu.ac.id>, <http://www.fahum.umsu.ac.id> E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id), [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nama Mahasiswa : AZRHA ZHARA BHASTIRA  
NPM : 1606200395  
Prodi/Bagian : ILMU HUKUM/HUKUM BISNIS  
Judul Skripsi : TRANSAKSI JUAL-BELI ITEM DALAM GAME ONLINE PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN PERLINDUNGAN KONSUMEN  
Pembimbing : NURHILMIYAH, S.H., M.H

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
Rabu 12/8-2020	Penyerahan skripsi	
Jumart 14/8-2020	Tata tulis sesuaikan dg panduan	
Selasa 25/8-2020	Sinkronkan rumusan masalah dg Pembahasan	
	an 123	
Sabtu 29/8-2020	Perbaiki kesalahan tata tulis	
Rabu 2/9-2020	Munculkan revisian di kesimpulan	
Senin 7/9-2020	Beni keterangan di tiap gambar	
Jumart, 18/9-2020	Bedah buku	
Selasa, 22/9-2020	Mohon diperiksa Turut	
Jumal 25/9-2020	ACC untuk disidangkan	

Diketahui,  
DEKAN FAKULTAS HUKUM

(Assoc. Prof. Dr. IDA HANIFAH, S.H., M.H.)

DOSEN PEMBIMBING

(NURHILMIYAH, S.H., M.H.)

## ABSTRAK

### TRANSAKSI JUAL BELI DALAM GAME ONLINE PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN PERLINDUNGAN KONSUMEN

**Azrha Zhara Bhasira**  
**NPM: 1606200395**

Berkembangnya teknologi informasi dan internet ini membuka banyak sekali peluang bisnis baik itu kepada masyarakat secara individual ataupun korporasi. Para *developer game* ternama bersaing membuat *game online* yang banyak diminati, dan mereka mencari keuntungan yang cukup besar dari transaksi yang dilakukan *player* atau pemain yang membeli *item* dalam *game online*, pembelian *item* yang terdapat dalam *game online* ini dimaksudkan untuk para *player* untuk memperkuat karakter dalam game online itu sendiri. Perolehan item ataupun barang virtual dalam *game online* itu sendiri dapat diperoleh dengan berbagai cara, yaitu dengan usaha untuk mengikuti event dalam *game online* yang diselenggarakan oleh pihak developer ataupun dapat memperolehnya dengan cara melakukan transaksi pembelian dengan menggunakan uang asli yang di tukarkan ke mata uang di dalam *game* itu sendiri baik itu berupa *point, gold, silver, diamond*, dan lainnya.

Penulis meragukan kegiatan transaksi jual-beli *item* yang terjadi di dalam *game online* apakah jual beli seperti yang terjadi di dalam game itu diperbolehkan atau tidak didalam pandangan hukum Islam, dan bagaimana pandangan hukum perlindungan konsumen dengan kerugian yang dialami pemain *game online* sebagai konsumen yang mengalami penipuan dalam transaksi jual-beli dalam *game online*. Hak-hak konsumen harus ditegakkan. Salah satu faktor untuk menegakkan hak-hak konsumen itu adalah upaya untuk menumbuhkan sikap dan perilaku konsumen itu sendiri, sehingga menjadi konsumen yang bertanggung jawab, yaitu konsumen yang sadar akan hak-haknya sebagai konsumen.

Mekanisme transaksi item game online dengan menggunakan voucher ini dimulai dari pembeli yang ingin memperoleh voucher dengan datang ke retail store Midas buy, atau dapat melalui retail resmi lain yang menyediakan penjualan voucher. Para pihak sudah mengetahui tentang spesifikasi, cara transaksi dimulai dari datang langsung ke Midasbuy sampai penyerahan voucher game online. Tentunya dengan kesepakatan atas spesifikasi yang telah disetujui sebelum waktu transaksi dimulai. Barang Dan Bisnis Investasi Melalui Transaksi Elektronik, UndangUndang yang mengatur mengenai

Informasi dan Transaksi Elektronik memuat unsur-unsur hukum yang berlaku jika tidak ditentukan pilihan forum dalam penyelesaian sengketa karena pada prinsipnya para pihak memiliki kewenangan untuk menentukan forum penyelesaian sengketa, baik melalui pengadilan atau melalui metode penyelesaian sengketa alternatif.

Kata Kunci: Jual beli, Transaksi online, Game online, Hukum Islam, Perlindungan hukum.



## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pertama-tama disampaikan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi merupakan salah satu persyaratan bagi setiap mahasiswa yang ingin menyelesaikan studinya di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara. Sehubungan dengan itu, disusun skripsi yang berjudul **TRANSAKSI JUAL BELI DALAM GAME ONLINE PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN PERLINDUNGAN KONSUMEN.**

Dengan selesainya skripsi ini, perkenankanlah diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Secara khusus dengan rasa hormat dan penghargaan yang setinggi-tingginya diucapkan terima kasih kepada Ayahanda saya Asyura Budi Darma dan Ibunda Eviana Kartika Sari saya yang sudah berjasa merawat saya, yang telah sabar mengasuh, mendidik dengan curahan kasih sayang, serta memotivasi saya untuk menjadi anak dengan pribadi yang mandiri, konsisten, semangat, dan pekerja keras. Dan teruntuk seseorang yang sudah berjasa melahirkan saya penuh darah dan keringat yang kini sudah tidak bisa menemani saya dan melihat saya menyelesaikan pendidikan saya Ibunda Kartika Indriani.

2. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Bapak Dr. Agussani., M.A.P atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan program sarjana ini.
3. Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Ibu Dr. Ida Hanifah, S.H., M.H atas kesempatan menjadi mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
4. Demikian juga halnya kepada Wakil Dekan I Bapak Faisal, S.H.,M.Hum dan Wakil Dekan III Bapak Zainuddin, S.H.,M.H
5. Terima kasih yang sebanyak-banyaknya dan penghargaan yang setinggi-tingginya diucapkan kepada Ibuk Nurhilmiyah, S.H., M.H selaku pembimbing, dan Bapak Faisal Riza, S.H., M.H selaku pemanding yang dengan penuh perhatian telah memberikan dorongan, bimbingan dan arahan yang baik sehingga skripsi ini selesai.
6. Disampaikan juga penghargaan kepada seluruh staf biro dan dosen pengajar Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
7. Begitu juga kepada Adik saya Reysha Thaza Fadhillah, Nazhura Nabilla Azzahra, dan Nazeera Khayla Zahira yang telah menghibur saya selama pengerjaan skripsi ini dan memberikan support baik secara fisik maupun moral, dan selalu menemani saya dalam keadaan susah maupun senang.
8. Kepada seluruh sahabat saya yang menjadi pelipur lara selama ini menjadi seseorang yang berarti bagi tumbuh kembang saya sedari dulu dan sampai sekarang setia menemani saya seperti layaknya saudara sedarah, untuk itu



dalam kesempatan diucapkan terima kasih sahabat-sahabat yang telah banyak berperan, terutama kepada Denara Silaban, Dara Mutia, Dina Afriliya, Dodo Kesuma Hutabarat, Kevin Satria, Ahmad Zuhri, Yudha Prasetyo, Ryansah Ryan, Dodi, Muhammad Zidane Lubis, Riky Ovaliansyah Harahap, Fachri Amri, Abdul fatah, Heru Bilal FAiruz, Said Firwana, Inggit Suri, Reysha Fadhillah Kamal, Natasya Rizki Adha, Nazli Aulia, Nilla Ariina, dan terimakasih juga kepada kelas H1 Pagi dan E1 Pagi yang tidak dapat saya sebutkan. terima kasih sebesar-besarnya semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian.

9. Kepada Dania Zahra yang terkasih yang telah memberikan dukungan hati dan emosional selama ini, terima kasih.
10. Kepada semua pihak yang tidak saya disebutkan satu-satu, tiada maksud mengecilkan arti pentingnya bantuan dan peran kalian semua, dan untuk itu disampaikan ucapan terimakasih setulus-tulusnya.

Akhirnya tiada gading yang tak retak, retaknya gading karena alami, tiada orang yang tak bersalah, kecuali Illahitabbi. Mohon maaf atas segala kesalahan selama ini, begitupun disadari skripsi ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu, diharapkan ada masukan yang membangun untuk kesempurnaannya. Terimakasih semua, tiada lain yang diucapkan selain kata semoga kiranya mendapat balasan dari Allah SWT dan mudah-mudahan semuanya selalu dalam lindungan Allah SWT, Amin. Sesungguhnya Allah maha mengetahui niat baik hamba-hambanya.

***Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

**Medan, 2020**

**Hormat Saya**

**Penulis,**

**Azrha Zhara Bhasira**  
**NPM. 1606200395**



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
1. Rumusan Masalah.....	6
2. Faedah Penelitian.....	6
B. Tujuan Penelitian.....	7
C. Definisi Operasional.....	9
D. Keaslian Penelitian.....	11
E. Metode Penelitian.....	12
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	12
2. Sifat Penelitian.....	12
3. Sumber Data.....	12
4. Alat Pengumpulan Data.....	13
5. Analisis Data.....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Jual-Beli.....	15
B. Jual-Beli Dalam Islam.....	17
C. Dasar Hukum Jual-Beli.....	18
D. Rukun dan Syarat Jual-Beli.....	21
E. Definisi Online.....	23
F. Jual-Beli Online.....	24
G. Hak-Hak Konsumen.....	25

H. Perlindungan Konsumen.....	27
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Mekanisme Transaksi Jual-Beli Dalam <i>Game Online</i> .....	31
B. Pandangan Hukum Islam Tentang Transaksi Jual-Beli Item Dalam <i>Game Online</i> .....	33
C. Bentuk Perlindungan Hukum Konsumen Yang Mengalami Penipuan Transaksi di dalam <i>Game Online</i> .....	40
<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
<b>LAMPIRAN</b> .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dewasa ini, di mana globalisasi berkembang secara pesat di seluruh belahan dunia yang mengubah gaya hidup dan pola kehidupan masyarakat, mulai dari cara berpakaian, makanan, dan hiburan, semuanya berbaur menjadi satu. Ditambah lagi berkembangnya teknologi informasi di berbagai bidang dan sector kehidupan masyarakat, yang mempermudah masyarakat dalam melakukan aktivitas dan kegiatannya sehari-hari.

Teknologi informasi yang kian lama berkembang makin pesat saat ini juga mempengaruhi minat masyarakat global dalam memperoleh berbagai macam jenis hiburan untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dalam beraktivitas sehari-hari. Di abad yang serba maju ini pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektrik mutlak harus dilakukan karena sangat berperan penting dalam menunjang dunia perdagangan dan untuk akselerasi pertumbuhan perekonomian nasional guna mewujudkan kesejahteraan masyarakat, karena memanfaatkan teknologi informasi dan transaksi elektrik berarti telah menerapkan ekonomi biaya murah.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Abdul Halim Barkatullah. 2017. "*Hukum Transaksi Elektronik*". Bandung: Penerbit Nusa Media. Halaman 3

Berawal dari munculnya internet yang pertama kali digunakan oleh pertahanan militer Amerika Serikat dalam proyek lembaga ARPA (*Advanced Research Project Agency*) pada tahun 1969, hingga kini internet menjadi hal yang dibutuhkan masyarakat layaknya kebutuhan primer yang tidak bisa dilepaskan dalam kehidupan sehari-hari. Kemunculan dan perkembangan internet hingga saat ini memudahkan masyarakat untuk mencari hiburan sendiri, baik dengan cara *streaming* film melalui aplikasi berbayar, menonton video di Youtube, hingga mendengarkan lagu di aplikasi berbayar seperti Joox ataupun Spotify. Hiburan yang kini paling banyak digemari dan dapat diminati oleh berbagai kalangan usia dari yang muda hingga yang tua adalah game online, Teknologi komunikasi massa yang dapat menghubungkan siapa saja dan kapan saja tidak hanya merubah pola komunikasi semata, melainkan juga bagaimana cara manusia bermain.

Perpaduan antara *game digital* dan internet melahirkan *game online* yaitu sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus<sup>2</sup> yang hingga saat ini menjadi primadona di masyarakat dunia terutama di Indonesia saat ini. Pada awalnya sebelum internet berkembang *game* hanya dapat dimainkan sendiri, namun kini ketika internet mulai berkembang pesat, *game* juga berkembang dengan berbagai macam genre yang dapat dinikmati secara bersama sama seperti *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)*. dan *FPS (first person shooter)*. *Game*

---

<sup>2</sup> Jurnal Pemikiran Sosiologi Volume 5 No. 2, Agustus 2018 “Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game *RF Online Indonesia*”  
Ardhano Priatama

*online* termasuk sarana hiburan yang mengasyikan dikarenakan dalam online game, remaja dapat memilih avatar mereka sendiri, yang mencakup penampilan fisik, kepribadian, bahkan peran mereka di dalam dunia maya tersebut. Kemampuan-kemampuan tersebut menimbulkan rasa pemenuhan diri pada remaja dan membuat remaja menggemari *online game*<sup>3</sup>.

Kini *Game online* sudah mulai diakui keberadaannya bahkan oleh pemerintah itu sendiri, dengan dijadikannya *game online* termasuk kedalam cabang olahraga yang diperlombakan dalam ajang bergengsi dan event-event besar lainnya termasuk olimpiade.

Bukan hanya berperan sebagai sarana hiburan saja, teknologi internet mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perekonomian dunia. Internet membawa perekonomian dunia memasuki babak baru yang lebih populer dengan istilah *digital economics* atau perekonomian digital.<sup>4</sup> Dalam bidang bisnis dan perdagangan, teknologi dan internet adalah yang kini di unggulkan oleh berbagai pihak untuk mencari keuntungan dengan cepat dan sebanyak banyak nya.

Berkembangnya teknologi informasi dan internet ini membuka banyak sekali peluang bisnis baik itu kepada masyarakat secara individual ataupun korporasi. Para *developer game* temana bersaing membuat *game online* yang banyak diminati, dan mereka mencari keuntungan yang cukup besar dari transaksi yang

---

<sup>3</sup> Jurnal psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung Vol.1 No.2, Agustus 2019 ISSN 2655-6936

<sup>4</sup> “Perlindungan hukum terhadap konsumen dalam transaksi jual-beli melalui e-commerce” oleh Setia Putra, Volume 4 NO. 2 Februari-Juli 2014

dilakukan *player* atau pemain yang membeli *item* dalam *game online*, pembelian *item* yang terdapat dalam *game online* ini dimaksudkan untuk para *player* untuk memperkuat karakter dalam *game online* itu sendiri. Perolehan item ataupun barang virtual dalam *game online* itu sendiri dapat diperoleh dengan berbagai cara, yaitu dengan usaha untuk mengikuti event dalam *game online* yang diselenggarakan oleh pihak developer ataupun dapat memperolehnya dengan cara melakukan transaksi pembelian dengan menggunakan uang asli yang di tukarkan ke mata uang di dalam *game* itu sendiri baik itu berupa *point*, *gold*, *silver*, *diamond*, dan lainnya, yang dapat dilakukan melalui aplikasi seperti Codashop, Unipin, dan lainnya.

Penulis melihat adanya kejanggalan dalam kegiatan transaksi jual beli item atau barang virtual di dalam *game online* pada umumnya, seperti yang diketahui pihak *developer game* menyediakan dan menjual item atau barang virtual Di dalam *game*, yang dapat diperoleh dengan cara membeli *bundling package* dan juga dengan cara *gacha item*. Yang banyak dipermasalahkan dalam transaksi jual-beli dalam *game online* ini adalah sistem perolehan item melalui *gacha*, karena banyak *player* (pemain) merasa tertipu dengan sistem *gacha* ini, para *player* menghabiskan banyak uang untuk memperoleh item yang diinginkan dan dalam sistem *gacha* ini para *player* hanya mengandalkan *lucky* (keberuntungan), ada yang menghabiskan uang sedikit untuk memperoleh item yang diinginkan dan ada juga yang menghabiskan banyak uang namun tidak memperoleh item yang



diinginkan. Penulis menilai bahwa sistem gacha item yang termasuk dalam transaksi jual-beli game online ini tidak jelas dan tidak pasti.

Tidak sedikit para *player* (pemain) dalam *game online* menghabiskan banyak uang dengan melakukan transaksi di dalam *game online* untuk kesenangan dan kepuasan pribadi nya sendiri, yang disadari terkadang bisa melalaikan tugas dan kewajibannya sebagai manusia di dalam kehidupan sosialnya dan melalaikan tugas dan kewajibannya kepada Allah SWT.

Kita sadari masyarakat Indonesia memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan untuk suatu hal yang kadang tidak terlalu dibutuhkan, seperti membeli banyak *item* virtual yang tidak memiliki manfaat dan wujud barang yang tidak jelas, sehingga penulis meragukan kegiatan transaksi jual-beli *item* yang terjadi di dalam *game online* apakah jual beli seperti yang terjadi di dalam game itu diperbolehkan atau tidak didalam pandangan hukum Islam, dan bagaimana pandangan hukum perlindungan konsumen dengan kerugian yang dialami pemain *game online* sebagai konsumen yang mengalami penipuan dalam transaksi jual-beli dalam *game online*. Hak-hak konsumen harus ditegakkan. Salah satu faktor untuk menegakkan hak-hak konsumen itu adalah upaya untuk menumbuhkan sikap dan perilaku konsumen itu sendiri, sehingga menjadi konsumen yang bertanggung jawab, yaitu konsumen yang sadar akan hak-haknya sebagai konsumen.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Adrian Sutedi, 2008, "*Tanggung Jawab Produk Dalam Hukum Perlindungan Konsumen*", Bogor, Penerbit Ghalia Indonesia, Halaman 36

## 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan pembahasan singkat di atas, dapat ditarik permasalahan yang akan menjadi batasan pembahasan dari penelitian ini.

Adapun masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana mekanisme transaksi jual-beli dalam *game online*?
- b. Bagaimana pandangan hukum Islam tentang transaksi jual-beli item dalam *game online*?
- c. Bagaimana bentuk perlindungan hukum konsumen yang mengalami penipuan transaksi Di dalam *game online*?

## 2. Faedah Penelitian

Faedah dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Secara teoritis, yaitu untuk menambah pemahaman, wawasan dan khazanah ilmu pengetahuan dibidang hukum bisnis khususnya pengetahuan pada kajian hukum islam dan perlindungan konsumen terhadap transaksi jual-beli item dalam game online
- b. Secara praktis, yaitu sebagai sumbangsih pemikiran bagi pemerintah dalam pembentukan regulasi yang lebih baik lagi dan mengatur lebih khusus tentang transaksi jual-beli online khususnya tentang transaksi jual-beli item dalam *game online*, serta memberikan manfaat kepada masyarakat umum khususnya kepada masyarakat di berbagai kalangan

sosial, baik yang muda dan juga yang tua tentang kajian hukum transaksi jual-beli item di dalam game online

## **B. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem dan mekanisme transaksi jual-beli dalam *game online*
2. Untuk mengetahui pandangan hukum islam mengenai transaksi jual-beli item di dalam game online yang dirasa masih terdapat kekurangan yang mengakibatkan kerugian terhadap para pemain dan penikmat *game online*
3. Untuk mengetahui bagaimana bentuk perlindungan terhadap konsumen yang mengalami kerugian akibat penipuan transaksi jual-beli di dalam *game online*.

## **C. Definisi Operasional**

Definisi operasional atau kerangka konsep adalah kerangka yang menggambarkan hubungan antara definisi-definis/konsep-konsep khusus yang akan diteliti. Konsep merupakan salah satu unsur konkrit dari teori. Namun demikian, masih diperlukan penjabaran lebih lanjut dari konsep ini dengan

jalan memberikan definisi operasionalnya.<sup>6</sup> Berhubungan dengan judul yang diajukan yaitu “Tinjauan hukum terhadap transaksi jual-beli dalam *game online* perspektif hukum islam dan perlindungan konsumen”, maka dengan ini dapat diterangkan definisi operasional penelitian sebagaimana berikut :

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tinjauan adalah hasil meninjau; pandangan; pendapat (sesudah menyelidiki, mempelajari, dan sebagainya). Sedangkan Hukum menurut KBBI adalah peraturan atau adat yang secara resmi dianggap mengikat, yang dikukuhkan oleh penguasa atau pemerintah, undang-undang, peraturan, dan sebagainya untuk mengatur pergaulan hidup masyarakat, patokan (kaidah, ketentuan) mengenai peristiwa (alam dan sebagainya) yang tertentu<sup>7</sup>, maka dapat disimpulkan, Kajian Hukum adalah hasil mengkaji suatu peraturan yang dibuat oleh penguasa (pemerintah).
2. Menurut Pasal 1457 KUHPdt, Jual-beli adalah suatu perjanjian, dimana pihak yang satu mengingatkan dirinya untuk menyerahkan suatu benda dan pihak lain untuk membayar harga benda yang telah diperjanjikan. Jual-beli, sedangkan yang dimaksud dengan jual beli menurut pandangan hukum Islam (syariah) adalah tukar-menukar harta dengan harta tukar menukar manfaat yang mubah dengan manfaat yang mubah untuk waktu selamanya, bukan riba dan bukan hutang.

---

<sup>6</sup> Ida Hanifah, dkk. 2018. “*Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Fakultas Hukum UMSU*”. Medan : Pustaka Prima, halaman 7.

<sup>7</sup> <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hukum>, diakses pada 22 februari 2020, 17:51 wib



3. Perlindungan konsumen, pengertian perlindungan konsumen dapat dilihat pada pasal 1 angka 1 undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang di dalamnya menegaskan bahwa “segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberikan perlindungan kepada konsumen”.
4. Internet berasal dari kata *Interconnection Networking*. Artinya hubungan berbagai computer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti kabel telepon dan satelit.<sup>8</sup>
5. *Game Online*, dapat diartikan sebagai sebuah bentuk program permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang terhubung dengan jaringan telekomunikasi dan dijalankan melalui internet agar dapat terhubung antara Player (pemain) yang satu dengan yang lainnya
6. Yang dimaksud dengan *Player* adalah pengguna, penikmat, ataupun pemain yang menggunakan dan memainkan *Game Online*

#### **D. Keaslian Penelitian**

Penulis meyakini bahwa penelitian mengenai *game online* dan transaksi *online* merupakan pembahasan yang cukup umum dan sudah tidak asing lagi dikalangan akademisi maupun mahasiswa. Tidak sedikit para akademisi

---

<sup>8</sup> Ibid halaman 15

maupun mahasiswa yang melakukan penelitian yang sejenis terhadap transaksi *online* baik melalui aplikasi, juga transaksi jual-beli di dalam *game online*, dan/atau semacamnya.

Dari beberapa judul penelitian yang pernah diangkat oleh peneliti akademisi maupun mahasiswa sebelumnya, ada dua judul yang hampir memiliki persamaan dan kesamaan dalam penulisan skripsi ini, antara lain :

1. Skripsi atas nama : Aulia Ikhsani NIM : 140102187 Fakultas/Prodi : Syariah dan Hukum/Hukum Ekonomi Syariah Judul Skripsi : Jual Beli *Game Online* Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas *Game Online* Banda Aceh) Tanggal Sidang : 23 Januari 2019,. Skripsi ini merupakan penelitian empiris yang membahas dan lebih menekankan kepada analisis hukum Islam terhadap transaksi jual-beli akun atau id atau username dan password di dalam komunitas game online yang berada di Banda Aceh. Berbeda halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu penelitian yang bersifat Normatif. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aulia Ikhsani dan penelitian yang dilakukan oleh penulis tentu memiliki perbedaan yang cukup mencolok diantara keduanya, yaitu perbedaan terhadap ruang lingkup penelitian dan objek dari penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Ikhsani ini berlokasi di Banda Aceh dan yang menjadi subjek penelitiannya adalah Komunitas Game Online Banda Aceh

2. Skripsi Yasinta Devi, NPM 105043101314, Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Tahun 2010 dengan judul “Analisa Hukum Islam tentang jual beli GOLD pada jenis World Of Warcraft (WOW). Selain memiliki persamaan tema antara penelitian yang dilakukan oleh saudari Yasnita Devi yaitu kesamaan dalam bentuk tema penelitian dan metode yang sama pula yang mana membahas tentang Transaksi jual-beli dalam *Game Online*, namun penelitian yang dilakukan oleh Yasnita Devi juga terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu perbedaan dalam bentuk objek penelitiannya. Objek penelitian yang dilakukan oleh Yasnita Devi adalah penelitian tentang jual-beli *GOLD* di dalam game *World Of Warcraft*, sementara peneliti membahas dan meneliti tentang transaksi jual-beli item dalam game online perspektif hukum islam dan perlindungan konsumen.

Dari penjelasan mengenai perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh mahasiswa lain yang telah dijelaskan diatas tersebut, maka dapat dilihat secara jelas bahwasannya penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah bersifat asli, baru, dan tidak mengandung unsur plagiarisme.

## **E. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu sarana pokok dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni. Oleh karena itu, penelitian bertujuan untuk mengungkapkan kebenaran secara sistematis, metodologis, dan konsisten.<sup>9</sup> Adapun untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

### **1) Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah yuridis normatif, yang mana bertujuan untuk menganalisis permasalahan dilakukan dengan cara memadukan bahan-bahan hukum (yang merupakan data sekunder) dengan data primer.

### **2) Sifat Penelitian**

Penelitian hukum bertujuan untuk mengetahui dan menggambarkan keadaan sesuatu mengenai apa dan bagaimana keberadaan norma hukum dan bekerjanya norma hukum pada masyarakat. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka kecenderungan sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya semata-mata melukiskan keadaan obyek atau peristiwanya tanpa suatu maksud untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum.<sup>10</sup>

### **3) Sumber Data**

---

<sup>9</sup> Zainuddin Ali. 2016. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta : Sinar Grafika. Halaman 17.

<sup>10</sup> Ida Hanifah, dkk. *Op Cit*, halaman 20.



Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari data primer dan data sekunder yang terdiri dari :

a) Data yang bersumber dari hukum Islam

Data yang bersumber dari hukum Islam yaitu Al-Qur-an dan Hadits (Sunnah Rasul). Data yang bersumber dari hukum islam menjadi salah satu patokan yang penting dalam penulisan penelitian ini

b) Bahan hukum primer

Yaitu bahan bahan hukum yang mengikat dan terkait, seperti Undang-Undang Dasar Negara RI Tahun 1995, Ketetapan MPR, Dan peraturan perundang undangan yang disusun berdasarkan hierarki.

c) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yaitu bahan yang memberikan penjelasan dari bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder berupa semua publikasitentang hukum yang bukan merupakan dokumen resmi. Publikasi tentang hukum meliputi buku-buku terkait dengan masalah yang dkaji, hasil penelitian, hasil karya dari kalangan hukum.<sup>11</sup>

d) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum sekunder, seperti; Kamus Besar Bahasa Indonesia, website, internet, dan berupa kamus hukum.

---

<sup>11</sup> Ida Hanifah, dkk. *Op Cit*, halaman21

#### **4) Alat Pengumpulan Data**

Untuk keseluruhan dalam pemenuhan sumber data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui studi kepustakaan (*library Research*) yang dilakukan dengan cara pengumpulan bahan-bahan melalui buku-buku hukum terkait, dan juga melalui *searching* jurnal online dan mengutip tulisan dan pendapat dari situs online di internet.

#### **5) Analisis Data**

Data yang dikumpulkan dijadikan sebagai acuan pokok dalam melakukan analisis penelitian dan pemecahan masalah dalam penelitian ini. Untuk memperoleh hasil penelitian ini, penulis menggunakan analisis kualitatif. Analisis kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan cara memaparkan dan menjelaskan kesimpulan serta memecahkan masalah terkait dengan judul penelitian yang telah dikumpulkan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Jual-Beli

Pengertian mengenai jual-beli dijelaskan pada Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang mana jual-beli merupakan suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Istilah jual-beli menyatakan bahwa terdapat dua pihak yang saling membutuhkan sesuatu melalui proses tawar-menawar.

Pihak pertama disebut dengan penjual dan pihak kedua disebut dengan pembeli. Dalam bahasa Inggris jual-beli tersebut hanya dicakup dalam satu kata, yaitu *sale* lebih praktis lagi. Jual-beli dapat diartikan sebagai perbuatan sehari-hari yang terjadi antara pihak yang menjual benda tertentu untuk sekedar memperoleh sejumlah uang dan pihak yang membeli untuk sekedar memenuhi kebutuhan sehari-hari. Akan tetapi, secara khusus jual-beli dapat menjadi suatu mata pencaharian bagi pihak-pihak tertentu.<sup>12</sup>

Istilah perjanjian jual beli berasal dari terjemahan *contract of sale*. Perjanjian jual beli diatur dalam Pasal 1457 sampai dengan Pasal 1540 KUH Perdata. Yang dimaksud dengan jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu

---

<sup>12</sup> Abdulkadir Muhammad, 2010, "*Hukum Perdata Indonesia*",. Bandung : PT Citra Adi Bakti, Halaman 317.

mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan (Pasal 1457 KUH Perdata) .<sup>13</sup>

Salim Di dalam bukunya mendefinisikan perjanjian jual beli yaitu ialah, sebagai suatu perjanjian yang dibuat antara pihak penjual dan pembeli. Di dalam perjanjian itu pihak penjual berkewajiban untuk menyerahkan objek jual beli kepada pembeli dan berhak menerima harga dan pembeli berkewajiban untuk membayar harga yang telah disepakati di dalam perjanjian dan berhak menerima objek tersebut. Sehingga unsur-unsur yang tercantum dalam definisi tersebut adalah a) adanya subjek hukum, yaitu penjual dan pembeli; b) adanya kesepakatan antara penjual dan pembeli tentang barang dan harga; c) adanya hak dan kewajiban yang timbul antara pihak penjual dan pembeli.<sup>14</sup>

Berbicara tentang jual beli yang termasuk bentuk perjanjian, disini penulis sedikit menyinggung tentang perjanjian, apa saja yang menjadi syarat sah nya suatu perjanjian yang dilakukan. KUH Perdata di dalam pasal 1320 telah menetapkan apa apa saja yang menjadi syarat sah suatu perjanjian yaitu:

- 1) Adanya kata sepakat bagi mereka yang mengikatkan diri
- 2) Kecakapan untuk membuat suatu perikatan
- 3) Suatu hal tertentu
- 4) Suatu sebab yang halal

---

<sup>13</sup> Salim, 2008, "*Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*", Jakarta, Sinar Grafika, hal. 48

<sup>14</sup> Ibid, hal. 49

Yang dimaksud dengan kata sepakat yang tadi dijelaskan ialah dimana para pihak secara sadar, atas dasar mau sama mau, suka sama suka, seiya sekata dan tanpa ada paksaan mengikatkan diri untuk melakukan suatu perjanjian yang telah disepakati oleh para pihak.

Maksud dari cakap dalam membuat suatu perikatan ialah para pihak dinilai sudah dewasa dan diakui secara hukum untuk dapat membuat dan melakukan perjanjian dan perikatan.

## **B. Jual-Beli Dalam Islam**

Adapun secara istilah, jual beli dalam Islam adalah transaksi tukar menukar yang memiliki dampak yaitu bertukarnya kepemilikan (*taqabbudh*) yang tidak akan bisa sah bila tidak dilakukan beserta akad yang benar baik yang dilakukan dengan cara verbal/ucapan maupun perbuatan. Pengertian ini dirujuk pada kitab *Taudhihul Ahkam*. Selain itu, bila merujuk pada kitab *fiqhus sunnah* yang ditulis oleh ulama Sayyid Sabiq maka pengertian jual beli dalam Islam menjadi sebuah transaksi tukar menukar harta yang dilakukan suka sama suka atau bisa juga disebut proses memindahkan hak kepemilikan kepada pihak lain dengan adanya kompensasi tertentu yang harus sesuai dengan koridor syariah.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> <https://qazwa.id/blog/jual-beli-dalam-islam/> diakses pada 25 Februari 2019, 21:03 WIB

Segala bentuk kegiatan jual-beli hendaknya dilakukan dengan jujur dan terbuka, hal ini sudah dijelaskan di dalam Al-Qur'an, yang mana Al-Qur'an merupakan pedoman hidup bagi umat muslim. Diamanahkan oleh Allah SWT di dalam firman-Nya yaitu di dalam Surat Al-Baqarah Ayat 282 yang artinya :

*“Dan persaksikanlah apabila kamu jual-beli, janganlah penulis dan saksi saling menyulitkan. Jika kamu melakukan yang demikian, maka sesungguhnya hal itu adalah kefasikan pada dirimu. Dan bertakwalah kepada Allah, Allah mengajarmu, dan Allah maha mengetahui segala sesuatu”.*

Selain di dalam Surah Al-Baqarah ayat 282, Allah SWT juga telah mengingatkan kepada seluruh manusia untuk tidak melakukan cara yang tidak baik dalam memperoleh keuntungan (harta). Berikut firman Allah SWT di dalam surat an-Nisa ayat 29, yang artinya :

*“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, sesungguhnya Allah maha penyayang kepadamu”.*

### **C. Dasar Hukum Jual-Beli**

Dasar hukum jual beli secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Perjanjian jual beli secara hukum positif diatur di dalam KUH Perdata pasal 1457 sampai dengan pasal 1540.

Dasar hukum jual-beli menurut syariah adalah sebagai berikut:

1) Firman Allah dalam QS. Al-Baqarah(2):275

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

Terjemah Arti: Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali



(mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.<sup>16</sup>

2) Firman Allah dalam QS.An-Nisa(4):29

بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ  
تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ  
رَحِيمًا

Terjemah Arti: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang<sup>17</sup>.

3) Hadis Nabi: "Dari Rifa'ah ibn Rafi', bahwa Rasulullah Saw., ditanya salah Seorang sahabat mengenai pekerjaan (profesi) apa yang paling baik, Rasulullah Saw, ketika itu menjawab: Usaha tangan manusia sendiri dan jual beli yang di berkati" .(HR. Al-Bazzah dan Al-Hakim)

---

<sup>16</sup><https://tafsirweb.com/1041-quran-surat-al-baqarah-ayat-275.html>, diakses pada 12 Agustus. 14:25 WIB

<sup>17</sup><https://tafsirweb.com/1561-quran-surat-an-nisa-ayat-29.html>.Diakses pada 12 Agustus 2020, 14:30 WIB

- 4) Hadis Nabi, Rasulullah menyatakan: "Jual-beli itu di dasarkan kepada suka sama suka". (HR. Al-Baihaqi)
- 5) Hadis Nabi, Rasulullah Saw., bersabda: "Pedagang yang jujur dan terpercaya itu sejajar (tempat nya di surga) dengan para Nabi, para shiddigun dan para syuhada". (HR. Tirmidzi).<sup>18</sup>

#### **D. Rukun dan Syarat Ba'i (Jual Beli)**

- 1) Rukun (unsur) ba'i (jual beli) terdiri atas:<sup>19</sup>  
Pihak-pihak; yaitu: penjual, pembeli, dan pihak lain yang terlibat dalam perjanjian tersebut.<sup>20</sup>
- 2) Objek; Objek jual beli terdiri dari benda yang berwujud maupun yang berwujud, yang bergerak maupun yang tidak bergerak dan terdaftar maupun yang tidak terdaftar.<sup>21</sup>

Menurut Sayid Sabiq, syarat objek jual beli, yaitu:

- 1) Suci barangnya.

Hal ini berdasarkan hadis: "Sesungguhnya Allah mengharamkan beli khamar, bangkai, babi dan patung".

---

<sup>18</sup>Mardani, 2015, "*Hukum Sistem Ekonomi Indonesia*". Depok. PT. RajaGrafindo Persada, halaman 168

<sup>19</sup> Pasal 56, "*Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*".

<sup>20</sup> pasal 58, "*Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*".

<sup>21</sup> pasal 59, "*Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*".

- 2) Barangnya dapat dimanfaatkan.
- 3) Barang tersebut milik sendiri, kecuali bila dikuasakan untuk menjualnya oleh pemiliknya.
- 4) Barang tersebut dapat diserahkan terimakan.
- 5) Bila barang tersebut tidak dapat diserahkan terimakan, seperti menjual ikan yang masih ada di air, maka jual beli tersebut tidak sah. Hal ini berdasarkan hadis: "Janganlah kamu menjual ikan yang ada di dalam air, karena itu mengandung gharar (ketidakpastian).
- 6) Barang tersebut dan harganya diketahui.
- 7) Bila barang tersebut atau harganya tidak diketahui, maka jual beli tersebut tidak sah, karena mengandung *gharar*.
- 8) Barang tersebut sudah diterima oleh pembeli (*qabdh*)<sup>22</sup>

Kesepakatan penjual dan pembeli meliputi:

- 1) Penjual dan pembeli wajib menyepakati nilai objek jual-beli yang diwujudkan dalam harga.
- 2) Penjual wajib menyerahkan objek jual beli sesuai dengan harga yang telah disepakati, dan pembeli wajib menyerahkan uang atau benda yang setara nilainya dengan objek jual beli.
- 3) Jual beli terjadi dan mengikat ketika objek jual beli diterima pembeli, sekalipun tidak dinyatakan secara langsung

---

<sup>22</sup> pasal 76, "Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah".

- 4) Pembeli boleh menawarkan penjualan barang dengan harga borongan, dan persetujuan pembeli atas tawaran itu mengharuskan untuk membeli keseluruhan barang dengan harga yang disepakati
- 5) Pembeli tidak boleh memilah-milah benda dagangan yang diperjualbelikan dengan cara borongan dengan maksud membeli sebagian saja.
- 6) Penjual dibolehkan menawarkan beberapa jenis barang dagangan secara terpisah dengan harga yang berbeda.<sup>23</sup>

#### **E. Definisi *online***

Arti kata *online* adalah berasal dari kata on dan line, on artinya hidup, line artinya saluran. [Pengertian online adalah](#) keadaan komputer yang terkoneksi/ terhubung ke jaringan Internet. Atau arti dari *online* adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menyebutkan ketika kita sedang terhubung dengan jaringan internet. Sehingga apabila komputer kita *online* ([connect](#) dengan internet) maka kita dapat mengakses internet/ *browsing*, mencari informasi-informasi di internet dan menggunakan media sosial untuk berkomunikasi.<sup>24</sup>

Saat ini banyak cara yang dapat dilakukan agar dapat *online* dan terhubung dengan internet dan banyak hal yang dapat dilakukan ketika kita sudah *online* di

---

<sup>23</sup> pasal 63-67, “Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah”

<sup>24</sup> <https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-online-online-adalah-online.html> diakses pada 15 juli 2020, 12:15 WIB

internet, seperti memperoleh informasi melalui media *online*, berbelanja secara *online*, social media network dan juga bermain game secara *online*.

Pengertian online menurut Dedik Kurniawan, bahwa online adalah suatu kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan berbagai kegiatan yang bisa dilakukan secara online seperti halnya untuk searching, mencari berita, stalking, bisnis, daftar kuliah, dan lain-lain.

Pengertian online menurut Yudhi Wicaksono, online dapat menjadi media untuk berbisnis yang menjadikan pemahaman online sebagai suatu kegiatan jual beli dalam sambungan internet dan fitur belanja online yang telah tersedia.

Pengertian online menurut Jasmadi dan Solusindo, online merupakan sebuah tempat berbagi informasi di mana kita dapat menyumbangkan kemampuan kita untuk membuat sebuah komunitas yang solid melalui internet.

## **F. Jual-Beli *online***

Jual beli secara *online* adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan lewat internet atau via online dimana dua orang yang melakukan transaksi baik penjual maupun pembeli telah melakukan kesepakatan jual beli via internet. Jual beli jenis ini pada zaman dahulu lebih dikenal dengan

istilah *bai' salam* di mana dalam istilah etimologi diartikan sebagai pendahuluan modal. Sedangkan, pengertian secara luasnya diartikan penyerahan uang atau modal dilakukan di muka (di awal) sedangkan penyerahan barang yang

ditransaksikan dilakukan di kemudian hari atau dalam tempo yang telah ditentukan dan disepakati.<sup>25</sup>

Di zaman yang serba modern ini segala sesuatu dipermudah dengan adanya akses internet, termasuk kegiatan berbelanja, jual-beli dapat dilakukan secara online tanpa harus seseorang datang langsung ke tokonya. Berbagai kalangan usia dari yang muda hingga yang tua saat ini lebih menyukai transaksi jual beli secara online, karena dirasa jualbeli *online* ini lebih memudahkan mereka dalam mencari barang-barang dengan harga dan jenis yang bervariasi di banyak toko, sehingga mereka merasa dimudahkan dengan adanya banyak pilihan. Banyak barang yang bias di peroleh secara *online*, mulai dari barang barang yang nyata wujudnya hingga barang barang yang wujudnya virtual di dunia maya saja.

#### **G. Hak-Hak Konsumen**

Pengertian Hak, Secara bahasa dalam Al-Qur an, kata hak memiliki pengertian, yaitu:<sup>26</sup>

- 1) Kepastian. Hal ini terdapat dalam QS. Yaasiin (36): 7: "Sesungguhnya telah pasti berlaku perkataan (ketentuan Allah) terhadap kebanyakan mereka, karena mereka tidak beriman."

---

<sup>25</sup> Transaksi jual beli secara online dalam pandangan hokum Islam, Dio Aditya Pratama, Fakultas Dirasat Islamiyah UIN Syarih Hidayatullah, Jakarta 2018 halaman 10

<sup>26</sup> Mardani, 2014, "*Hukum Bisnis Syariah*", Jakarta, Penertbit prenadamedia grup, halaman 109

- 2) Ketetapan. Hal ini terdapat dalam QS. al-Anfaal (8): 8:  
"Agar Allah menetapkan yang hak (Islam) dan membatalkan yang batil (syirik) walaupun orang-orang yang berdosa (musyrik) itu tidak menyukainya."
- 3) Kewajiban. Hal ini terdapat dalam QS. al-Baqarah (2): 241: yang artinya  
"Kepada wanita-wanita yang diceraihan (hendaklah diberikan oleh suaminya) mut'ah menurut yang makruf, sebagai suatu kewajiban bagi orang-orang yang takwa."

Di Indonesia, hak-hak konsumen telah terkandung dalam pasal 4 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, yakni:

- 1) hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengonsumsi barang dan atau jasa;
- 2) hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
- 3) hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan atau jasa;
- 4) hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
- 5) hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
- 6) hak untuk mendapatkan pembinaan dan pendidikan konsumen;



7) hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;<sup>27</sup>

setelah melihat penjelasan tentang apa saja yang menjadi hak dari konsumen, maka tidak terlepas juga dari kewajiban yang harus dilakukan oleh konsumen, hal-hal yang menjadi kewajiban dari konsumen yaitu:

1)

## **H. Perlindungan Konsumen**

Perlindungan konsumen adalah istilah yang dipakai untuk menggambarkan perlindungan hukum yang diberikan kepada konsumen dalam usahanya memenuhi kebutuhannya dari hal-hal yang merugikan konsumen itu sendiri.<sup>28</sup>

Undang-undang perlindungan konsumen menyatakan bahwa,perlindungan konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberikan perlindungan kepada konsumen. Perlindungan konsumen mempunyai cakupan yang luas meliputi perlindungan konsumen terhadap barang dan jasa, yang berawal dari tahap kegiatan untuk mendapatkan barang dan jasa hingga sampai akibat-akibat dari pemakaian barang dan/atau jasa tersebut<sup>29</sup>

Untuk dapat menjamin suatu penyelenggaraan perlindungan konsumen, maka pemerintah menuangkan perlindungan konsumen dalam suatu produk hukum.

---

<sup>27</sup> Adrian Sutedi, Op, Cit., halaman 50

<sup>28</sup> Zulham, 2013, "Hukum Perlindungan Konsumen", Jakarta: . Prenadamedia Group halaman 21

<sup>29</sup> Ibid.,halaman 22

Hal ini penting karena hanya hukum yang memiliki kekuatan untuk memaksa pelaku usaha untuk menaatinya, dan juga hukum memiliki sanksi yang tegas.<sup>30</sup>

Oleh karena itu, upaya pemberdayaan konsumen melalui pembentukan undang-undang yang dapat melindungi kepentingan konsumen serta dapat diterapkan secara efektif di masyarakat sangat dibutuhkan, disamping kemudahan dalam proses penyelesaian perkara sengketa konsumen yang timbul karena kerugian harta bendanya, kesehatan tubuh atau kehilangan jiwa, dalam pemakaian, penggunaan dan/atau pemanfaatan produk oleh konsumen.<sup>31</sup>

#### Asas perlindungan konsumen

Terdapat di dalam pasal 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999, disebutkan bahwa perlindungan konsumen memiliki asas-asas yaitu sebagai berikut:

1. Asas manfaat, dimaksudkan untuk mengamankan bahwa segala upaya dalam penyelenggaraan perlindungan konsumen harus memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi kepentingan konsumen dan pelaku usaha secara keseluruhan.
2. Asas keadilan, dimaksudkan agar partisipasi seluruh rakyat dapat diwujudkan secara maksimal dan memberikan kesempatan kepada

---

<sup>30</sup> Susanti Adi Nugroho, 2015, "proses penyelesaian sengketa konsumen ditinjau dari hukum acara serta kendala implementasinya", Jakarta; Prenadamedia group halaman 2

<sup>31</sup> Ibid halaman 6

konsumen dan pelaku usaha untuk memperoleh haknya dan melaksanakan kewajibannya secara adil:

3. Asas kesseimbangan, dimaksudkan untuk memberikan keseimbangan antara kepentingan konsumen, pelaku usaha, dan pemerintah dalam arti materil ataupun spiritual:
4. Asas keamanan dan keselamatan konsumen, dimaksudkan untuk memberikan jaminan atas keamanan dan keselamatan kepada konsumen dalam penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/jasa yang dikonsumsi atau digunakan:
5. Asas kepastian hukum, dimaksudkan agar baik pelaku usaha maupun konsumen menaati hukum dan memperoleh keadilan dalam penyelenggaraan perlindungan konsumen, serta negara menjamin kepastian hukum.<sup>32</sup>

Tujuan perlindungan konsumen

Perlindungan bertujuan untuk memberikan kepastian, keseimbangan, hukum kepada produsen dan konsumen dan juga rasa aman dan nyaman kepada konsumen dalam menikmati barang atau jasa yang digunakannya. Sehingga dapat terwujudnya suatu keserasian demi terwujudnya suatu perekonomian yang sehat, stabil, dan juga dinamis sehingga dapat terjadinya kemakmuran dan kesejahteraan rakyat.

---

<sup>32</sup> Toman sony tambunan dan Wilson r.g tambunan, 2019, "Hukum Bisnis", Jakarta, Prenadamedia Group, halaman 247

Tujuan perlindungan konsumen sudah diatur di dalam pasal 3 UUPK

No.8 Tahun 1999, yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran, kemampuan, dan kemandirian konsumen untuk melindungi diri
2. Mengangkat harkat dan martabat konsumen dengan cara menghindarkannya dari eksekusi negatif pemakaian dan/ atau jasa
3. Meningkatkan pemberdayaan konsumen dalam memilih, menentukan, dan menuntut apa-apa saja yang menjadi hak-hak nya sebagai konsumen
4. Menciptakan sistem perlindungan hukum konsumen yang mengandung unsur kepastian hukum dan keterbukaan informasi serta akses untuk mendapatkan informasi.

### **BAB III**

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Mekanisme Transaksi Jual-Beli Dalam *Game Online***

Praktik jual beli merupakan suatu aktivitas tidak bisa terpisahkan dari kehidupan masyarakat di manapun ia berada. Jual beli merupakan proses tukar menukar yang memiliki kemanfaatan. Salah satu objek yang yang diperjualbelikan adalah *voucher game online*. Yang dimaksud *voucher game online* adalah bentuk tulisan pada selembar kertas kecil yang berisikan tanggal transaksi, nomor transaksi, nominal transaksi, keterangan produk yang ditransaksikan yang paling penting adalah nomor id transaksi berguna untuk masuk kedalam aplikasi pihak ketiga yakni *Google Playstore* dan *appstore* untuk kemudian diteruskan ke pada developer game dan dikonfirmasi ke pengguna yang menggunakan game tersebut, agar dapat digunakan untuk membeli item dalam *game online*

Pertama ini pemain game selaku mengkonfirmasi kepada pengembang game jika pertama itu pengguna game masukan dulu nama dan password akun kemudian pengguna *game* mengakses *utility* komputer dan masuk ke multi *company acces* dan saya tinggal tanya berapa nilai yang diinginkan pengguna game kalau sudah untuk *login game* yang tahu gamenya ya pembeli itu.

Objek yang diperjualkan yaitu berbentuk voucher dan bagian yang paling penting adalah kode dari voucher itu atau struk dan pembayarannya bisa dengan tunai ataupun debit. Sebagai contoh praktek dalam hal ini diperoleh di Tokopedia Contoh:

memasukkan Format UserID di *Game*: UserID(ServerID) = 85186388(22224) Mohon perhatikan proses pengisian User ID dan Server ID. Pastikan pengisian nomor ID sesuai, hindari penggunaan spasi, atau penggunaan tanda baca lainnya "\*#!. Dengan mengklik logo game maka hanya tinggal menentukan game yang mana yang ingin kita beli produk *voucher game onlinenya* atau sering disebut voucher. Bila sudah maka akan ada pilihan jumlah voucher dan harga yang dipilih, maka dari itu transaksi ini haruslah tranparan. ketika menginginkan 10 voucher maka nilai tukar uangnya yakni Rp.3000.yang mana nominal uang rupiah yang dipilih semakin besar maka nominal voucher pun juga akan semakin besar.

Praktek cara memasukkan *voucher game online* registrasi pada aplikasi, *Google Playstore* selaku platform toko perangkat lunak Untuk dapat berbelanja di *Google PlayStore*, kamu harus terlebih dahulu melakukan top up / mengisi saldo *Google Play*. Setelah Saldo *Google Play* terisi, dana yang ada baru bisa dibelannjakan di dalam *Google PlayStore*. Berikut panduan cara menggunakan *Google PlayGift Card* untuk mengisi saldo *Google Play*. Sebelum menggunakan pastikan negara dan alamat account *Google* Anda beserta IP address Anda sudah sesuai dengan region negara yang akan dibeli. *Google* dapat mendeteksi IP address asli atau history *IP address account* *Google* Anda, dan jika *Google* mendeteksi bahwa Anda berada di luar wilayah geografis account *Google* Anda, maka kode *Google Play Gift Card* akan dikunci tidak dapat di-redeem dengan pesan error “*There is a problem with that code. Try a differet one or learn more*”. Jika ingin mengganti region negara dan alamat account Anda menjadi negara yang berbeda, silahkan ikuti

cara : Jika Anda menemukan error “Negara kode tidak cocok dengan negara akun Anda” / “*Code country does not match your account country*” saat sedang menggunakan kode *Google Play Card*. secara copy paste) Melalui Aplikasi *Google PlayStore* pada Smartphone Android Buka Aplikasi *Google PlayStore* Klik pada icon tiga garis horizontal pada sisi atas kiri. Atau swipe / geser layar pada ponsel dari sisi kiri layar ke kanan (cara bisa berbeda pada masing-masing ponsel) Klik menu “Redeem” Masukkan kode dan klik “Redeem” (Kode harus diketik manual, bukan secara copy paste) Setelah saldo *Google Play* kamu terisi, kini kamu bisa mulai berbelanja di *Google PlayStore*

## **B. Pandangan Hukum Islam Tentang Transaksi Jual-Beli Item Dalam *Game Online***

Fenomena transaksi banyak terjadi di kalangan pengguna game online, biasanya pe *voucher game online* ngguna game tersebut mulai dari remaja jenjang Sekolah Menengah Pertama sampai kalangan Mahasiswa, di mana dalam penggunaan *game online* saat ini makin banyak peminatnya setelah banyak turnamen atau perlombaan dengan menggunakan *game online* sebagai media perlombaan tersebut, serta adanya wadah pengguna *game online* untuk menyalurkan hobi atau bakatnya dalam hal game online atau biasa disebut ESport.

Sebagai masyarakat yang hidup di negara hukum serta sebagai masyarakat yang beragama Islam, maka dalam setiap kegiatan muamalah atau kegiatan sehari-hari termasuk di dalamnya kegiatan muamalah jangan sampai terjerumus kedalam



jual beli yang bertentangan dengan hukum yang berlaku, baik hukum di positif maupun hukum Islam tersendiri. dengan mendapatkan hasil bahwasannya transaksi *voucher game online* memiliki sesuatu (benda) yang menurut syara<sup>h</sup> boleh dimiliki yang dimaksud dengan barang-barang yang diperbolehkan di sini adalah barang (dapat) juga berupa harta atau hal yang ada nilai nominalnya maka hal ini dihukumi mubah, yang belum dimiliki oleh seseorang dan tidak ada larangan syara<sup>h</sup> untuk dimiliki seperti air di sumbernya, rumput di tanah lapang, kayu dan pohon-pohon di belantara atau ikan di sungai dan di laut. Istilah lainnya adalah menghidupkan tanah yang mati.

Transaksi *voucher game online* berkaitan dengan ijab dan qobul yang mana serah terima jelas dan sesuai dengan syara<sup>h</sup> Islam tentang transaksi, Imam Taqiyuddin mendefinisikan jual beli adalah tukar menukar harta, saling menerima, dapat dikelola (*tasharruf*) dengan ijab dan qabul, dengan cara yang sesuai dengan Islam Tetapi menurut Sayid Sabiq mengartikan jual beli (*albai'i*) menurut bahasa adalah tukar menukar secara mutlak.

Namun pada faktanya dapat kita lihat bahwa pembelian *item* di dalam *game online* juga terdapat unsur *gharar* di dalamnya meskipun tidak semuanya, seperti pembelian *item box* yang berisi skin, senjata dan barang barang lainnya yang tidak jelas harus menghabiskan berapa banyak uang untuk mendapatkan item yang diinginkan oleh *player game online*.

Jual beli adalah merupakan suatu perjanjian timbal balik dalam mana pihak yang satu (penjual) berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang, sedang

pihak lainnya (pembeli) berjanji untuk membayar harga yang terdiri atas sejumlah uang sebagai imbalan dari perolehan hak milik tersebut. Barang yang menjadi objek jual beli harus cukup tertentu, setidak tidaknya dapat ditentukan wujud dan jumlahnya pada saat ia akan diserahkan hak miliknya kepada pembeli. Di dalam Hadist yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah, Rosulullah bersabda bahwa jual beli itu bisa terjadi dan sah hukumnya apabila masing-masing pihak (penjual dan pembeli) itu saling ridho atas transaksi tersebut. Akan tetapi sifat saling rida ini tetap dibatasi oleh koridor-koridor hukum Islam, misalnya keharaman riba tidak bisa dihapus dengan keridhoan masing-masing pihak.

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ  
بَأْتِهِمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ذَلِكَ  
الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ  
275: ةرقبلا ءون و من عاد فأولئك أصحاب النار هم فيها خالد

Artinya : “Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai

kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya. (QS. Al-Baqarah: 275)”

وَأَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا  
 — عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا  
 29: ءاسنل

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu ; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu” [An-Nisaa : 29]

هٗ وَسَلَّمَ أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ ؟ قَالَ عَمَلُ الرَّجُلِ سَأَلَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ  
 مَكَاحِلًا أَوْ رَازِبًا أَوْ هَاوِرًا — بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

Artinya “Nabi saw pernah ditanya; Usaha (pekerjaan/profesi) apakah yang paling baik (paling ideal) ?, Rasulullah saw bersabda; pekerjaan (usaha) seseorang dengan tangannya dan setiap jual beli yang baik.” (HR. Bazzar dan al-Hakim)

## يَقْبَلُ هَاوِرَ – إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ

Artinya “*Sesungguhnya jual beli (harus) atas dasar saling ridha (suka sama suka).*”

(HR. Al-Baihaqi)

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ulama mazhab tersebut dapat diambil intisari bahwa:

1. Jual beli adalah akad *mu'awadhah*, yakni akad yang dilakukan oleh dua pihak, dimana pihak pertama menyerahkan barang dan pihak kedua menyerahkan imbalan, baik berupa uang maupun barang.
2. *Syafi'iyah* dan *Hanabilah* mengemukakan bahwa objek jual beli bukan hanya barang (benda); tetapi juga manfaat, dengan syarat tukar menukar berlaku selamanya, bukan untuk sementara. Dengan demikian, ijarah (sewa menyewa) tidak termasuk jual beli karena manfaat digunakan untuk sementara, yaitu selama waktu yang ditetapkan dalam perjanjian. Demikian pula ijarah yang dilakukan timbal balik (saling pinjam), tidak termasuk jual beli, karena pemanfaatannya hanya berlaku sementara waktu.

Menurut hukum Islam benda-benda yang dapat dijadikan sebagai objek transaksi haruslah memenuhi persyaratan sebagai berikut :

1. Bersih barangnya

bahwa di dalam islam dilarang melakukan jual beli barang yang mengandung unsur najis ataupun barang-barang yang nyata-nyata diharamkan oleh ajaran islam. Minuman keras, daging babi, bangkai dan sebagainya. Diantara bangkai ada pengecualinya, yakni ikan dan belalang. Berbeda halnya dengan transaksi voucher game online ini yang tidak diketahui apakah barangnya najis atau tidak, hal ini dikarenakan yang diperjual belikan berupa data voucher untuk mengakses perangkat game namun akan tetapi didalam kaidah fiqh disebutkan “ asal sesuatu adalah mubah selama tidak terdapat dalil yang menunjukkan keharamannya.”

## 2. Dapat dimanfaatkan

Kemanfaatan yang didapatkan oleh pihak developer selaku penyedia *voucher game online* adalah berupa keuntungan yang didapatkan dari hasil pembuatan dan penyediaan dari game tersebut, dan termasuk dalam upah atau dalam hukum Islam disebut dengan Ijarah, upah atau secara istilah adalah uang dan sebagainya yang dibayarkan sebagai balas jasa atau bayaran atas tenaga yang telah dilakukan, dalam hal ini developer mendapatkan ijarah atau upah terhadap pembuatan game yang telah dia buat. Bagi pengguna game online atau pembeli voucher game online, Memberikan kemanfaatan berupa kemudahan dalam memberikan kepuasan didalam menggapai tujuan berupa level selanjutnya, dan untuk memfasilitasi pengguna agar memperoleh wadah untuk menghibur diri, ditengah kesibukan, serta didalam perlombaan atau E-Sport yang telah di

tetapkan sebagai salah satu cabang olah raga , dan dapat menambah lapangan pekerjaan bagi penggiat game yang sungguh menekuni hal ini karena di Indonesia sering diadakan kompetisi *game* yang hadiahnya puluhan juta.

3. Milik orang yang melakukan akad

Bahwa barang yang menjadi objek transaksi harus benar-benar milik penjual secara sah, apabila tidak demikian maka transaksi tersebut batal. Dalam fenomena ini transaksi *item* yang melalui *voucher game online* yang mana *voucher game* tersebut sah dan resmi milik dari *website store* Tokopedia maupun retail *store* Alfamidi, dan juga dari situs resmi lainnya yang menyediakan *voucher* untuk dapat melakukan transaksi *item* dalam *game online*.

4. Mampu menyerahkan

Transaksi pada penelitian ini adalah transaksi dengan menggunakan uang rupiah yang kemudian ditukarkan dengan *voucher game online* dan kemudian di belikan atau dibelanjakan dalam bentuk *item* dalam *game online* seperti skin, karakter, senjata dan lainnya

Dalam kaidah tersebut dapat kita ketahui bahwasannya segala sesuatu yang belum dapat di rumuskan mengenai ketentuan hukumnya maka hal tersebut dapat dipertimbangkan mengenai unsur kemaslahatannya, apakah hal tersebut lebih memberikan kemaslahatan atau kemamfaatan dari pada kemudharatan atau efek samping yang negatif terhadap hal tersebut maka dapat diberikan kesimpulan bahwa

hukum dari sesuatu tersebut adalah diperbolehkan. Jika kita kaitkan dengan transaksi item *game online* yang menjadi fokus penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hukum dari transaksi item dengan *voucher game online* ini adalah mubah dan juga makruh tergantung dari cara para pemain game online menyikapi transaksi jual beli item ini dikarenakan dalam proses transaksi item *game online*, terdapat beberapa pihak yang mendapatkan kemanfaatan dari transaksi tersebut, dan ada juga pihak pihak yang merasa dirugikan dalam pembelian item dalam game online ini karena ada beberapa item yang di jual dalam game bersifat *gharar*.

### **C. Bentuk Perlindungan Hukum Konsumen Yang Mengalami Penipuan Transaksi di dalam *Game Online***

Globalisasi dan perdagangan bebas yang didukung oleh kemajuan teknologi telekomunikasi dan informasi telah memperluas ruang gerak arus transaksi perdagangan barang dan bisnis investasi melintasi batas wilayah suatu negara, sehingga barang perdagangan dan bisnis investasi yang ditawarkan bervariasi baik produksi luar negeri maupun produksi dalam negeri. Kondisi demikian, di satu sisi mempunyai manfaat bagi konsumen karena kebutuhan konsumen mengenai perdagangan barang dan bisnis investasi yang diinginkan dapat dipenuhi serta semakin terbuka lebar kebebasan untuk memilih aneka jenis kualitas barang dan jasa sesuai keinginan dan kemampuan konsumen. Namun di sisi lain, kondisi dan fenomena tersebut dapat mengakibatkan kedudukan pelaku usaha dan konsumen menjadi tidak seimbang di mana konsumen berada di posisi yang lemah. Penawaran perdagangan barang dan

bisnis investasi yang dilakukan oleh penjual atau pelaku usaha tersebut dilakukan melalui media elektronik dalam bentuk iklan yang ditawarkan oleh suatu perusahaan virtual atau merchant (penjual), apabila calon pembeli/konsumen tertarik dengan barang yang ditawarkan, pembeli dapat melakukan prosedur transaksi secara elektronik, sebelumnya calon pembeli harus menyepakati terlebih dahulu kontrak jual beli yang dibuat oleh perusahaan tersebut.

Jika terjadi suatu sengketa yang mengakibatkan kerugian bagi konsumen seperti barang yang diterima tidak sesuai dengan yang dipesan atau keterlambatan penerimaan barang dari jangka waktu yang telah ditentukan penyelesaian sengketaryapun haruslah melindungi kepentingan konsumen, karena biasanya penjual telah menetapkan terlebih dahulu pilihan hukum (*choice of law*) dan pilihan forum (*choice of forum*) apa yang digunakan untuk menyelesaikan sengketa yang terjadi, biasanya hukum dan forum yang digunakan adalah yang berlaku di negara penjual. Dalam hal ini merchant atau penjual tetap harus bertanggung jawab atas kelalaian atau kesalahannya tersebut.

UUPK pada hakikatnya telah memberikan kesetaraan kedudukan konsumen dengan pelaku usaha, tetapi konsep perlindungan konsumen sebagai suatu kebutuhan harus senantiasa di sosialisasikan untuk menciptakan hubungan konsumen dan pelaku usaha dengan prinsip kesetaraan yang berkeadilan, dan untuk mengimbangi kegiatan pelaku usaha yang menjalankan prinsip ekonomi untuk mendapatkan keuntungan



yang semaksimal mungkin dengan modal seminimal mungkin, yang dapat merugikan kepentingan konsumen, langsung maupun tidak langsung.<sup>33</sup>

Untuk mengatasi liku-liku proses pengadilan yang lama dan formal, UUPK memberikan jalan alternative dengan menyediakan penyelesaian sengketa di luar pengadilan, melalui konsiliasi, mediasi, dan arbitrase.

UUPK membagi penyelesaian sengketa konsumen menjadi 2 bagian:<sup>34</sup>

1. Penyelesaian sengketa di luar pengadilan
  - a. Penyelesaian sengketa secara damai, oleh para pihak sendiri, konsumen, dan pelaku usaha/produsen; dan
  - b. Penyelesaian sengketa melalui badan penyelesaian sengketa konsumen dengan menggunakan mekanisme alternative dispute resolution, yaitu konsiliasi, mediasi, arbitrase.
2. penyelesaian sengketa melalui pengadilan.

Melihat bahwa belum adanya ketentuan mengenai transaksi *e-commerce* adalah pekerjaan rumah bagi Pemerintah untuk membuat ketentuan *e-commerce* dalam menangani sengketa wanprestasi yang dialami oleh konsumen untuk memberikan perlindungan konsumen yang efektif dan dengan akses yang mudah ditempuh dengan pemberian ganti rugi yang adil dan cepat tanpa adanya pembebanan biaya yang dibebankan bagi konsumen.

---

<sup>33</sup> Susanti Adi Nugroho, Op.cit., halaman 12

<sup>34</sup> Susanti Adi Nugroho, op.cit., halaman 14

Tanggung jawab penjual perdagangan barang dan bisnis investasi adalah adanya kesalahan/kelalaian. Tanggung jawab penjual/produsen atas kerugian konsumen pertama dilihat dari prinsip tanggung jawab berdasarkan kelalaian/kesalahan. Tanggung jawab berdasarkan kelalaian (*negligence*) adalah suatu prinsip tanggung jawab yang bersifat subjektif, yaitu suatu tanggung jawab yang ditentukan oleh perilaku produsen. Berdasarkan teori ini, kelalaian produsen yang berakibat pada munculnya kerugian konsumen merupakan faktor penentu adanya hak konsumen untuk mengajukan tuntutan ganti rugi kepada produsen.

Kedua adalah prinsip tanggung jawab berdasarkan wanprestasi (*breach of warranty*). Tanggung jawab yang dikenal dengan wanprestasi adalah tanggung jawab berdasarkan kontrak (*contractual liability*). Dengan demikian, ketika suatu produk rusak dan mengakibatkan kerugian, konsumen biasanya pertama-tama melihat isi dari kontrak atau perjanjian atau jaminan yang merupakan bagian dari kontrak. Keuntungan bagi konsumen dalam gugatan berdasarkan teori ini adalah penerapan kewajiban yang sifatnya mutlak (*strict obligation*), yaitu suatu kewajiban yang tidak didasarkan pada upaya yang telah dilakukan penjual untuk memenuhi janjinya. Itu berarti apabila penjual/produsen telah berupaya memenuhi janjinya, tetapi konsumen tetap mengalami kerugian, maka penjual/produsen tetap dibebani tanggung jawab untuk mengganti kerugian. Kedua adalah prinsip tanggung jawab berdasarkan wanprestasi (*breach of warranty*). Tanggung jawab yang dikenal dengan wanprestasi adalah tanggung jawab berdasarkan kontrak (*contractual liability*). Dengan demikian, ketika suatu produk rusak dan mengakibatkan kerugian, konsumen biasanya pertama-

tama melihat isi dari kontrak atau perjanjian atau jaminan yang merupakan bagian dari kontrak. Keuntungan bagi konsumen dalam gugatan berdasarkan teori ini adalah penerapan kewajiban yang sifatnya mutlak (*strict obligation*), yaitu suatu kewajiban yang tidak didasarkan pada upaya yang telah dilakukan penjual untuk memenuhi janjinya. itu berarti apabila penjual/produsen telah berupaya memenuhi janjinya, tetapi konsumen tetap mengalami kerugian, maka penjual/produsen tetap dibebani tanggung jawab untuk mengganti kerugian.

Kedua prinsip tersebut dapat diterapkan dalam suatu kontrak yang dibentuk berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak, di mana adanya posisi tawar yang seimbang antara penjual/produsen dengan konsumen. Berkaitan dengan penulisan ini di mana kontrak terbentuk melalui alat elektronik khususnya dengan menggunakan fasilitas internet, kontrak yang ada adalah berbentuk kontrak baku dimana Penjual/produsen telah menetapkan terlebih dahulu prosedur transaksi jual beli, baru setelah itu pembeli/konsumen bisa menyetujui prosedur, syarat, dan juga ketentuan yang telah ditetapkan oleh penjual/produsen sebelumnya.

Telah terjalin hubungan kontraktual diantara para pihak, konsumen dengan pelaku usaha, oleh karena itu harusnya bagi pelaku usaha hendaknya berlakukan prinsip *the privity of contract*, atau yang biasa kita ketahui dengan asas personalitas yang didasarkan pada pasal 1315 yaitu pelaku usaha berkewajiban untuk melindungi konsumennya. Daripada itu penulis berpendapat bahwa adanya tiga hal penting yang perlu mendapat kepastian hukum, pengakuan dan kemudahan implementasinya yaitu;

pertama, perlunya pemerintah untuk membuat suatu undang-undang dan peraturan yang mengatur mengenai informasi, komunikasi dan transaksi elektronik seiring dengan terus berkembangnya dan maraknya suatu transaksi *e-commerce*. Kedua, transaksi *e-commerce* yang dilakukan oleh *Business to Consumer* (B2C), rentan sekali adanya pengabaian hak-hak konsumen oleh pihak produsen itu sendiri. Untuk itu perlu adanya ketentuan *e-commerce* mengenai perlindungan konsumen dalam menyepakati kontrak dan melaksanakan kontrak tersebut.

Ketiga, penyelesaian sengketa yang dipilih haruslah menguntungkan kedua belah pihak, terlebih kepada konsumen karena selaku pihak yang secara tidak langsung dipaksa untuk menyepakati kontrak baku tersebut. Konsumen harus dilihat sebagai pihak yang menerima penawaran dari penjual dan tentunya digiring untuk menyepakati suatu kontrak yang dimana kontrak tersebut terkadang tidak terlihat jelas bagaimana ketentuannya, menggunakan bahasa yang terkadang sulit dipahami atau tidak dapat ditangkap mata secara langsung ketika konsumen melihat bentuk penawaran yang diajukan.

Jika putusan penyelesaian sengketa tidak memberikan keuntungan dan keadilan bagi konsumen, maka putusan tersebut boleh tidak dilaksanakan dengan menempuh jalur hukum yang lebih mementingkan kepentingan konsumen sebagai pihak yang dirugikan. Kesepakatan dalam *e-commerce* tertuang dalam suatu kontrak online yang bentuknya baku. Tujuan klausula baku adalah untuk efisiensi waktu dan biaya, namun tidak berarti kontrak baku tersebut mengesampingkan ketentuan Pasal 1338 KUHPerdara, yang merupakan suatu dasar untuk melakukan perjanjian. Para

pihak bebas untuk melakukan perjanjian, jika klausula baku yang telah dibuat ada yang tidak disepakati oleh kedua belah pihak maka pada dasarnya diperbolehkan untuk melakukan negosiasi kembali.

Dalam penelitian ini jika pembelian voucher game melalui pihak penyedia yang resmi keamanan dapat dijamin pula oleh pihak pihak penyedia yang resmi. Apabila melakukan pembelian voucher dilakukan di luar dari pihak pihak resmi maka sudah terlepas dari tanggung jawab.

Berikut adalah kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pihak *Midasbuy*, sebagai salah satu platform penyedia jasa jual beli voucher game online, mengenai privasi dari pengguna untuk menjamin keamanan dan kenyamanan dalam bertransaksi. Dan jika dirasa ada kendala ataupun kesalahan, maka bias melakukan pelaporan kepada pihak *Midasbuy*.

### **Kebijakan Privasi**

*Terakhir dimodifikasi* : Januari 2, 2020

Terima kasih telah menggunakan produk dan layanan kami! Kami menghormati kekhawatiran Anda tentang privasi dan menghargai kepercayaan dan kepercayaan Anda kepada kami.

Berikut adalah ringkasan informasi yang terkandung dalam kebijakan privasi ini. Ringkasan ini adalah untuk membantu Anda menavigasi kebijakan privasi dan itu bukan pengganti untuk membaca semuanya! Anda dapat menggunakan hyperlink di bawah ini untuk melompat langsung ke bagian tertentu.

**Informasi apa yang kami perlukan untuk menyediakan layanan?**

Jika Anda mendaftarkan akun untuk menggunakan layanan maka kami akan memerlukan beberapa informasi dari Anda untuk mengaturnya. Kami juga akan memproses beberapa informasi ketika Anda menggunakan Layanan (misalnya, untuk memfasilitasi transaksi Anda).

**Bagaimana kami akan menggunakan informasi Anda?**

Kami menggunakan informasi Anda untuk menyediakan berbagai fungsi dan layanan yang terdiri dari layanan. Kami juga menggunakan informasi Anda untuk verifikasi akun, tujuan keamanan, dan untuk mendukung dan meningkatkan layanan.

**Siapa yang kami bagikan informasi Anda?**

Kami tidak membagikan informasi Anda dengan pihak ketiga mana pun, kecuali jika kami perlu untuk menyediakan layanan atau kami diperintahkan oleh pengadilan, wewenang, atau dipaksa oleh hukum. Ketika kami menggunakan pihak ketiga, kami hanya melakukan ini untuk memproses atau menyimpan informasi Anda untuk tujuan yang dijelaskan dalam kebijakan privasi ini. Kami juga memiliki afiliasi di seluruh dunia yang membantu kami memberikan layanan dan kami mungkin diharuskan oleh pengadilan atau kewajiban hukum untuk mengungkapkan informasi tertentu dalam beberapa keadaan.

**Di mana kami memproses informasi Anda?**

Server kami terletak di Hong Kong khusus daerah administratif (Hong Kong) dan Republik Rakyat Cina (untuk tujuan kebijakan privasi ini, istilah ini tidak termasuk

Hong Kong, Taiwan dan Macau). Dukungan, rekayasa, dan tim lain kami terletak di kantor kami di seluruh dunia (termasuk Amerika Serikat dan Hong Kong).

**Berapa lama kami tetap memegang informasi Anda?**

Kami secara umum menyimpan informasi Anda untuk jangka waktu penggunaan Layanan (atau memiliki kredit game) setelah data Anda dihapus (sebagaimana dijelaskan lebih lanjut dalam kebijakan privasi ini), kecuali jika diwajibkan lain oleh hukum yang berlaku.

**Bagaimana saya dapat menjalankan hak saya atas informasi saya?**

Bergantung pada tempat Anda tinggal, Anda mungkin memiliki hak tertentu sehubungan dengan informasi Anda, seperti hak akses, untuk menerima salinan data Anda, atau untuk menghapus data Anda atau membatasi atau menolak pemrosesan data Anda.

**Cara menghubungi kami**

Jika Anda memiliki pertanyaan tentang apa pun dalam kebijakan ini, atau ingin menggunakan hak yang mungkin Anda miliki, silakan hubungi kami di sini [Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com) .

**Bagaimana kita akan memberitahu Anda tentang perubahan?**

Jika ada perubahan signifikan terhadap kebijakan privasi ini, kami akan memperbarui kebijakan di sini.

**Informasi kontak**

Pengontrol data:

**High Morale Development Limited** . Alamat [e-mail:Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com)

Perwakilan Uni Eropa:

**Tencent Layanan Internasional Eropa B.V.** Alamat e-mail: [eudataprotection@tencent.com](mailto:eudataprotection@tencent.com)

### **Selamat datang di Midasbuy**

Kebijakan Privasi ini menjelaskan Kapan, bagaimana dan mengapa ketika datang untuk memproses informasi pribadi Anda sehubungan dengan layanan midasbuy ("**Layanan**"), dan menetapkan pilihan dan hak Anda dalam kaitannya dengan informasi tersebut. Harap baca dengan cermat – penting bagi Anda untuk memahami bagaimana kami mengumpulkan dan menggunakan informasi Anda, dan bagaimana Anda dapat mengendalikannya.

Jika Anda tidak setuju dengan pemrosesan informasi pribadi Anda dalam cara kebijakan privasi ini menjelaskan, Jangan memberikan informasi Anda ketika diminta dan berhenti menggunakan layanan. Dengan menggunakan layanan, Anda menerima peraturan mengenai informasi pribadi Anda seperti yang dijelaskan dalam kebijakan privasi ini.

Layanan ini dioperasikan oleh High morale *Development Limited* ("kami", "kami" dan "Kami"). Kami adalah perusahaan yang terdaftar di Hong Kong dengan kantor kami terletak di 29 lantai, tiga Pacific Place, 1 Queen's Road East Wanchai, Hong Kong.

Perwakilan kami di UE untuk tujuan hukum perlindungan data UE adalah Tencent International Service Europe B. V, yang merupakan perusahaan Belanda dalam grup Tencent. Alamat terdaftar Tencent International Service Europe B. V adalah 26,04 di



lantai 26 Amstelplein 54, 1096 BC Amsterdam, Belanda dan dapat dihubungi di [eudataprotection@tencent.com](mailto:eudataprotection@tencent.com). Petugas perlindungan data kami dapat dihubungi di [Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com).

Silakan hubungi kami jika Anda memiliki pertanyaan atau kekhawatiran mengenai pemrosesan informasi pribadi Anda dengan menghubungi kami di [Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com).

### **1. cakupan kebijakan privasi**

Kebijakan Privasi ini mencakup perlakuan terhadap data pribadi yang dikumpulkan ketika Anda menggunakan atau mengakses layanan. Kebijakan Privasi ini juga mencakup perlakuan kami terhadap setiap data pribadi yang operator *game* kami ("**operator game**") bagikan kepada kami atau yang kami bagikan dengan operator *game*.

Kebijakan Privasi ini tidak berlaku untuk aktivitas operator *game* atau pihak ketiga lainnya yang tidak kami miliki atau kendalikan, termasuk namun tidak terbatas pada situs *web*, Layanan, dan aplikasi pihak ketiga ("**situs web pihak ketiga**") yang Anda pilih untuk diakses sehubungan dengan layanan. Meskipun kami berupaya untuk memfasilitasi akses hanya ke situs web pihak ketiga tersebut yang berbagi penghormatan kami terhadap privasi Anda, kami tidak bertanggung jawab atas konten atau kebijakan privasi situs web pihak ketiga tersebut.

Anda mungkin dapat mendaftar atau mengakses layanan melalui platform terpisah yang dioperasikan oleh operator *game*. Saat Anda mengirimkan data pribadi kepada kami melalui operator *game*, penggunaan Anda atas platform tersebut juga diatur oleh

kebijakan dan prosedur operator game. Harap Tinjau setiap kebijakan yang mengatur game operator sebelum menggunakan layanan mereka.

## **2. jenis informasi pribadi yang kami gunakan**

Bagian ini menjelaskan berbagai jenis informasi pribadi yang kami kumpulkan dari Anda dan cara kami mengumpulkannya. Jika Anda ingin mengetahui lebih lanjut tentang jenis data tertentu dan cara kami menggunakan data tersebut, Berikut ini adalah ringkasan tingkat tinggi dari jenis informasi pribadi yang kami gunakan:

### **A. Informasi yang Anda berikan kepada kami (baik secara langsung atau melalui pihak ketiga).**

Anda memberi kami informasi tentang Anda ketika Anda mendaftar untuk layanan atau membeli kredit game: tanggal lahir, nama, nama pengguna, alamat email, nama panggilan Facebook dan rincian kartu kredit. Jika Anda terhubung ke layanan melalui operator game atau situs web pihak ketiga, kami juga akan mengumpulkan perincian yang diberikan oleh pihak ketiga tersebut seperti situs web perujuk.

### **B. Informasi tentang Anda yang dihasilkan sebagai bagian dari layanan.**

Kami secara otomatis mengumpulkan data tertentu dari Anda ketika Anda menggunakan layanan, yaitu alamat IP dan informasi perangkat Anda (seperti versi browser, versi sistem operasi, waktu pemuatan halaman, jenis perangkat, tag RFID) dan informasi mengenai penggunaan Anda atas layanan, seperti stempel tanggal dan waktu tindakan.

### **C. Informasi yang berkaitan dengan pembelian yang Anda lakukan pada platform Midasbuy.**

Informasi ini terdiri dari item yang dibeli dan biayanya, waktu, tanggal, dan mata uang pembelian, serta ID pesanan.

#### **3. kue kering**

Kami menggunakan *cookie* dan teknologi serupa lainnya (*mis. web beacon, file log, skrip, dan eTags*) ("*cookie*") untuk menyempurnakan pengalaman Anda menggunakan layanan. *Cookie* adalah file kecil yang, ketika ditempatkan pada perangkat Anda, memungkinkan kami untuk menyediakan fitur dan fungsionalitas tertentu.

Anda memiliki pilihan untuk mengizinkan instalasi *cookie* tersebut atau kemudian menonaktifkannya. Anda dapat menerima semua *cookie*, atau menginstruksikan perangkat atau browser web untuk memberikan pemberitahuan pada saat instalasi *cookie*, atau menolak untuk menerima semua *cookie* dengan menyesuaikan fungsi retensi *cookie* yang relevan di perangkat Anda. Namun, dalam hal penolakan Anda untuk memasang *cookie*, Layanan mungkin tidak dapat beroperasi sebagaimana dirancang.

#### **4. anak**

Platform Midasbuy tidak diperuntukkan bagi anak. Anak tidak boleh menggunakan layanan untuk tujuan apa pun. Oleh anak, kami berarti pengguna di bawah usia 13

tahun; atau dalam kasus pengguna yang terletak di negara yang disebutkan di bawah ini, usia yang ditentukan.

Negara/wilayah	Usia minimum
Brasil	18
Wilayah ekonomi Eropa (semua negara Uni Eropa, Islandia, Liechtenstein dan Norwegia)	16
India	18
Indonesia	21
Korea	14
Filipina	18
Rusia	14
Afrika Selatan	18
Swiss	16
Taiwan	20
Thailand	20
Turki	18
Vietnam	15

Kami tidak dengan sengaja mengumpulkan informasi pribadi dari anak di bawah usia tersebut untuk tujuan apa pun atau dengan sengaja mengizinkan anak-anak untuk mendaftar di layanan.

Jika Anda percaya bahwa kami memiliki informasi pribadi seorang anak di bawah usia ini, silahkan hubungi kami di [Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com) dan kami akan menghapus informasi tersebut.

### **5. bagaimana kami menggunakan informasi pribadi Anda**

Kami akan menggunakan informasi tersebut dengan cara berikut dan sesuai dengan dasar hukum berikut:

<b>Informasi pribadi</b>	<b>Menggunakan</b>	<b>Dasar hukum pemrosesan (UE)</b>
<b>Permainan</b>		
<p><u>Informasi pengguna</u> : nama, nama pengguna, alamat email, dan julukan Facebook. Jika Anda terhubung ke layanan melalui operator game atau situs web pihak ketiga, kami juga akan mengumpulkan perincian yang diberikan oleh pihak ketiga tersebut seperti situs web perujuk</p>	<p>Kami menggunakan informasi ini untuk memfasilitasi pembelian Anda di Midasbuy sesuai dengan permintaan Anda.</p>	<p>Diperlukan untuk melakukan kontrak kami dengan Anda untuk menyediakan layanan.</p>

Informasi pribadi	Menggunakan	Dasar hukum pemrosesan (UE)
<p><u>Browser dan informasi perangkat</u> : rincian versi browser Anda, versi sistem operasi, negara, lokasi perangkat Anda, tag RFID, alamat IP, buka id, koneksi internet, waktu pemuatan halaman, jenis perangkat mobile atau komputasi, jumlah kunjungan, waktu menggunakan platform midasbuy, Jaringan, platform midasbuy atau sumber referral, dan id pemain.</p>	<p>Kami menggunakan informasi ini untuk memfasilitasi pembelian Anda di Midasbuy sesuai dengan permintaan Anda.</p>	<p>Kita perlu menggunakan informasi ini untuk melakukan kontrak dengan Anda untuk menyediakan layanan.</p>
<p><u>Informasi pembelian</u> : barang yang dibeli dan biayanya, waktu, tanggal, dan mata uang pembelian, id pesanan,</p>	<p>Kami menggunakan informasi ini untuk memfasilitasi pembelian Anda di Midasbuy sesuai</p>	<p>Kita perlu menggunakan informasi ini untuk</p>

Informasi pribadi	Menggunakan	Dasar hukum pemrosesan (UE)
<p>id terbuka, id pemain, negara, saldo akun game, dan Riwayat Pembelian.</p> <p>Jika Anda membayar dengan paytm, kami juga mengumpulkan alamat email dan nomor telepon Anda.</p> <p>Jika Anda membayar dengan visa, juga akan mengumpulkan kartu BIN, empat digit terakhir dari nomor kartu, tanggal kadaluwarsa kartu, dan nama pemegang kartu.</p>	<p>dengan permintaan Anda dan menyediakan akses ke riwayat transaksi Anda.</p>	<p>melakukan kontrak dengan Anda untuk menyediakan layanan.</p>
<p><u>Data transaksi: Bank, faktur, pemegang rekening, kartu dan informasi pengiriman.</u></p>	<p>Kami menggunakan informasi ini untuk mendeteksi aktivitas penipuan.</p>	<p>Dalam kepentingan sah kami untuk memastikan</p>

Informasi pribadi	Menggunakan	Dasar hukum pemrosesan (UE)
		integritas layanan dan bahwa rincian Anda tidak digunakan secara curang.
<p><u>Informasi dukungan</u> : jika Anda menghubungi kami, kami akan memproses alamat email yang Anda gunakan untuk komunikasi dan juga informasi pribadi lainnya yang Anda pilih untuk disertakan dalam email Anda kepada kami.</p>	<p>Kami menggunakan informasi ini untuk memfasilitasi penanganan permintaan dukungan Anda.</p>	<p>Kita perlu menggunakan informasi ini untuk melakukan kontrak dengan Anda untuk menyediakan layanan.</p>

## 6. bagaimana kami menyimpan dan membagikan informasi pribadi Anda



Kelompok Tencent beroperasi di seluruh dunia. Sesuai dengan kontrak kami dengan Anda untuk menyediakan layanan game, informasi pribadi Anda akan diproses di server yang mungkin tidak berada di tempat Anda tinggal. Di mana pun server kami berada, kami mengambil tindakan yang tepat untuk melindungi hak Anda sesuai dengan kebijakan privasi ini. Server kami terletak di wilayah administratif khusus Hong Kong dan Republik Rakyat Cina (yang untuk tujuan kebijakan ini tidak termasuk Taiwan, wilayah administratif khusus Hong Kong dan wilayah administratif khusus Makau).

Hanya jika di perlukan, kami akan membagikan informasi pribadi Anda kepada pihak ketiga . Situasi dimana ini terjadi adalah:

- A. Pihak ketiga yang menyediakan layanan untuk mendukung layanan, termasuk penyedia layanan cloud yang memproses informasi yang diidentifikasi dalam kebijakan ini di server mereka untuk tujuan penyediaan layanan dan penyedia layanan yang digunakan untuk mengidentifikasi transaksi penipuan atau mencurigakan. Semua penyedia layanan tersebut dilarang mempertahankan, menggunakan, atau mengungkapkan informasi pribadi Anda untuk tujuan apa pun selain memberikan layanan kepada kami.
- B. **Perusahaan dalam grup korporat Tencent** yang memproses informasi pribadi Anda untuk mengoperasikan layanan. Semua perusahaan grup terkait hanya dapat menggunakan informasi pribadi Anda sesuai dengan kebijakan privasi ini.

- C. **Regulator dan otoritas yudisial dan lembaga penegak hukum** . Ada keadaan di mana kami secara hukum diwajibkan untuk mengungkapkan informasi, termasuk untuk mematuhi kewajiban hukum atau proses, menegakkan persyaratan kami, alamat masalah yang berkaitan dengan keamanan atau penipuan, atau melindungi pengguna kami.
- D. **Pihak ketiga yang mengakuisisi semua atau secara substansial semua dari kita atau bisnis kita**. Jika kami menjual atau membeli bisnis apa pun, melakukan merger, masuk ke dalam kemitraan, atau menjual sebagian atau semua aset kami, kami dapat mengungkapkan informasi Anda kepada calon pembeli bisnis tersebut. Dalam keadaan ini, kami akan selalu mewajibkan calon pembeli untuk mematuhi kebijakan privasi ini.

## **7. keamanan informasi pribadi Anda**

Kami berkomitmen untuk menjaga privasi dan integritas informasi pribadi Anda di mana pun penyimpanannya. Kami memiliki keamanan informasi dan kebijakan akses yang membatasi akses ke sistem dan teknologi kami, dan kami melindungi data melalui penggunaan tindakan perlindungan teknologi seperti enkripsi.

Sayangnya, transmisi informasi melalui internet tidak sepenuhnya aman. Meskipun kami menerapkan dan menjaga tindakan pengamanan yang wajar, kami tidak dapat menjamin keamanan informasi yang dikirimkan ke layanan kami; oleh karena itu kami tidak bertanggung jawab atas transmisi informasi Anda yang Anda lakukan atas risiko Anda sendiri.

## **8. email pemasaran**

Apabila Anda telah memberi kami persetujuan untuk melakukannya, kami juga dapat menggunakan data Anda untuk memberikan informasi tentang barang dan layanan yang mungkin menarik bagi Anda. Apabila Anda telah memberi kami persetujuan untuk melakukannya, kami juga dapat mentransfer data pribadi Anda kepada pihak ketiga (yaitu penyedia layanan kami, mitra bisnis, dan perusahaan lain dalam grup kami) yang dapat memberi Anda informasi tentang barang dan layanan yang mungkin menarik bagi Anda. Jika Anda tidak ingin kami menggunakan data Anda dengan cara ini, silakan centang kotak yang relevan yang terletak pada formulir atau halaman tempat kami mengumpulkan data Anda. Anda juga dapat memilih untuk tidak menerima komunikasi pemasaran di masa mendatang dari kami kapan saja dengan mengikuti petunjuk yang terdapat dalam email untuk berhenti berlangganan, atau dengan menghubungi kami pada rincian di bawah ini [Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com).

Kategori mata pelajaran pemasaran yang kami usulkan untuk menggunakan data pribadi Anda (nama, alamat email dan nomor telepon) adalah sebagai berikut: layanan media sosial, Layanan game, layanan keuangan, Layanan keamanan Internet, konten media dan layanan hiburan.

## **9. penyimpanan data**

Kami hanya akan menyimpan data pribadi Anda selama akun Midasbuy Anda aktif atau sesuai kebutuhan untuk memenuhi tujuan yang ditetapkan di bawah bagian "tujuan yang kami gunakan informasi Anda" di atas.

Informasi pribadi	Kebijakan retensi
Informasi pengguna, informasi browser dan perangkat, informasi pembelian, data transaksi, informasi dukungan	<p>Disimpan untuk seumur hidup penggunaan Anda atas layanan (yaitu sampai penghapusan Akun sesuai dengan permintaan Anda) dan kemudian dihapus dalam waktu 15 hari.</p> <p>Jika Anda tidak meminta penghapusan akun, data akan disimpan selama satu tahun setelah setiap game yang berlaku ditutup, sebelum dihapus.</p>

Jika kami diharuskan untuk menyimpan informasi Anda di luar periode penyimpanan yang ditetapkan di atas, misalnya untuk mematuhi hukum yang berlaku, kami akan menyimpannya secara terpisah dari jenis informasi pribadi lainnya.

#### 10. Hak anda

Anda memiliki hak tertentu dalam kaitannya dengan informasi pribadi yang kami pegang tentang Anda. Beberapa di antaranya hanya berlaku dalam keadaan tertentu (seperti yang dijelaskan lebih rinci di bawah ini). Untuk menggunakan hak Anda, silakan hubungi kami di [Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com).

#### A. Akses

Anda memiliki hak untuk mengakses informasi pribadi yang kami pegang tentang Anda, bagaimana kami menggunakannya, dan siapa kami membagikannya. Anda dapat mengakses informasi pribadi yang telah Anda buat tersedia sebagai bagian dari akun Anda dengan masuk ke akun Anda di layanan. Jika Anda yakin kami memegang informasi pribadi lainnya tentang Anda, silahkan hubungi kami di [Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com).

#### B. *Portabilitas*

Anda mungkin memiliki hak untuk menerima salinan informasi pribadi tertentu yang kami proses tentang Anda. Ini terdiri atas informasi pribadi apa pun yang kami proses atas dasar persetujuan Anda atau sesuai dengan kontrak kami dengan Anda memiliki hak untuk menerima informasi pribadi ini dalam format yang terstruktur, umum digunakan, dan dapat dibaca oleh mesin. Anda juga memiliki hak untuk meminta agar kami mentransfernya ke pihak lain, dengan pengecualian tertentu. Kami akan memberikan informasi lebih lanjut tentang hal ini jika Anda membuat permintaan tersebut.

#### C. Koreksi

Anda berhak untuk mengoreksi setiap informasi pribadi Anda yang kami pegang yang tidak akurat. Anda dapat mengakses informasi pribadi yang kami pegang tentang Anda dengan masuk ke akun Anda. Jika Anda yakin kami memegang informasi pribadi lainnya tentang Anda dan informasi tersebut tidak akurat, silakan hubungi kami di [Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com).

#### D. Penghapusan

Jika ada informasi pribadi yang Anda percaya kami proses yang Anda ingin kami untuk menghapus, silahkan hubungi kami di [Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com).

Kami mungkin perlu menyimpan informasi pribadi jika terdapat dasar yang sah di bawah undang-hukum perlindungan data bagi kami untuk melakukannya (misalnya, untuk pembelaan klaim hukum atau kebebasan berekspresi), tetapi kami akan memberi tahu Anda jika demikian. Di mana Anda telah meminta agar kami menghapus informasi pribadi yang telah tersedia secara publik di layanan dan ada alasan untuk menghapus, kami akan menggunakan langkah yang wajar untuk mencoba memberi tahu orang lain yang menampilkan informasi pribadi atau menyediakan tautan ke informasi pribadi untuk menghapusnya juga.

#### E. Pembatasan pemrosesan hanya untuk penyimpanan

Anda berhak meminta kami untuk menghentikan pemrosesan informasi pribadi yang kami pegang tentang Anda selain untuk tujuan penyimpanan dalam keadaan

tertentu. Harap dicatat, bagaimanapun, bahwa jika kita berhenti memproses informasi pribadi, kita dapat menggunakannya lagi jika ada dasar yang sah di bawah hukum perlindungan data bagi kita untuk melakukannya (misalnya, untuk pembelaan klaim hukum atau perlindungan orang lain). Seperti di atas, di mana kami setuju untuk menghentikan pemrosesan informasi pribadi, kami akan mencoba untuk memberitahu pihak ketiga mana pun kepada siapa kami telah mengungkapkan informasi pribadi yang relevan sehingga mereka dapat berhenti memprosesnya juga.

#### F. Keberatan

Anda memiliki hak untuk menolak pemrosesan informasi pribadi Anda. Kami akan mempertimbangkan permintaan Anda dalam keadaan lain seperti yang dijelaskan di bawah ini dengan menghubungi kami di [\*\*Privacy@midasbuy.com\*\*](mailto:Privacy@midasbuy.com).

Sejauh yang diberikan oleh hukum dan peraturan yang berlaku, Anda dapat menarik persetujuan apa pun yang sebelumnya Anda berikan kepada kami untuk kegiatan pemrosesan tertentu dengan menghubungi kami di [\*\*Privacy@midasbuy.com\*\*](mailto:Privacy@midasbuy.com). Jika diperlukan persetujuan untuk memproses informasi pribadi Anda, jika Anda tidak menyetujui pemrosesan atau jika Anda menarik persetujuan Anda, kami mungkin tidak dapat memberikan layanan yang diharapkan.

## 11. Pengumuman

Kami dapat dari waktu ke waktu mengirimkan Anda pengumuman ketika kami menganggapnya perlu untuk melakukannya (seperti ketika kami menangguhkan sementara akses layanan untuk pemeliharaan, atau keamanan, privasi atau komunikasi terkait administratif). Anda tidak boleh menyisih dari pengumuman terkait layanan ini, yang bukan merupakan promosi di alam.

#### 12. Hubungi & pengaduan

Pertanyaan, komentar, dan permintaan terkait kebijakan ini disambut dan harus ditujukan kepada: [Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com).

Jika Anda ingin mengajukan keluhan tentang cara kami memproses informasi pribadi Anda, silakan hubungi kami dalam contoh pertama di [Privacy@midasbuy.com](mailto:Privacy@midasbuy.com) dan kami akan berusaha untuk menangani permintaan Anda sesegera mungkin. Ini tanpa mengurangi hak Anda untuk meluncurkan klaim dengan otoritas perlindungan data di negara tempat Anda tinggal atau bekerja di mana Anda pikir kami telah melanggar hukum perlindungan data.

#### 13. Perubahan pada kebijakan privasi

Jika kami membuat perubahan materi terhadap kebijakan privasi ini, kami akan memposting kebijakan yang diperbarui di sini. Silakan periksa Halaman ini sering untuk melihat apakah ada update atau perubahan kebijakan privasi ini.



## **PERSYARATAN PELENGKAP-YURISDIKSI KHUSUS**

Beberapa hukum negara berisi persyaratan tambahan untuk pengguna layanan, yang ditetapkan dalam bagian ini.

Jika Anda adalah pengguna yang berlokasi di salah satu negara di bawah, persyaratan yang ditetapkan di bawah ini di bawah nama negara Anda berlaku untuk Anda.

### **Brasil**

Dengan menerima kebijakan privasi ini, Anda menyatakan secara tersurat bahwa Anda mengizinkan kami untuk mengumpulkan, menggunakan, menyimpan, dan memproses data pribadi Anda, termasuk, mengungkapkan kepada pihak ketiga, sejauh yang disediakan oleh kebijakan privasi ini.

### **California**

UU privasi konsumen California ("CCPA") berisi persyaratan tambahan untuk penduduk California yang menggunakan layanan, yang ditetapkan dalam bagian ini.

### ***Pengumpulan dan pengungkapan informasi pribadi***

Selama 12 bulan terakhir, kami telah mengumpulkan dan menyingkap kategori informasi pribadi berikut dari atau tentang Anda atau perangkat Anda :

1. Pengidentifikasi, seperti alamat IP Anda, buka ID, ID pemain, nama pengguna, nama, akun media sosial, nomor telepon, alamat surat, alamat penagihan, nama panggilan, alamat email, dan tag RFID. Informasi ini dikumpulkan langsung dari Anda dan perangkat Anda.

2. Internet atau informasi aktivitas jaringan elektronik lainnya, termasuk informasi perangkat seperti: browser web dan versi browser, informasi cookie, versi sistem operasi, koneksi internet, waktu pemuatan halaman, jenis perangkat mobile atau komputasi, jumlah kunjungan, waktu menggunakan platform Midasbuy, Jaringan, dan sumber rujukan dan aliran-melalui sehubungan dengan penggunaan Anda dari platform Midasbuy. Kami juga akan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pertanyaan dukungan pelanggan Anda. Jika Anda terhubung ke layanan melalui operator game atau situs web pihak ketiga, kami juga akan mengumpulkan perincian yang diberikan oleh pihak ketiga tersebut seperti situs web perujuk. Informasi ini dikumpulkan langsung dari perangkat Anda atau dari situs web pihak ketiga, yang pada gilirannya mengumpulkan informasi ini secara langsung dari perangkat Anda.
3. Informasi komersial, termasuk informasi kartu pembayaran, rincian tentang barang yang dibeli (biaya, waktu dan tanggal pembelian, barang yang dibeli, dan mata uang yang digunakan), nomor transaksi, dan informasi Bank dan faktur terkait. Informasi ini dikumpulkan langsung dari Anda dan perangkat Anda.
4. Data Geolocation, termasuk informasi tentang lokasi Anda di ZIP Code-level, yang kami peroleh dari alamat IP Anda. Informasi ini dikumpulkan langsung dari perangkat Anda.

Kami mengumpulkan informasi pribadi Anda untuk tujuan berikut:

1. Untuk mengoperasikan dan meningkatkan platform Midasbuy dan fungsinya, termasuk untuk memfasilitasi pembelian Anda di Midasbuy;
2. Untuk keamanan dan tujuan verifikasi, termasuk untuk mencegah dan mendeteksi kegiatan penipuan;
3. Untuk mengatasi dan memodifikasi masalah teknis dan *bug*.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> [www.midasbuy.com](http://www.midasbuy.com), diakses pada 27 Juli 2020, 15:30 WIB

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mekanisme transaksi item game online dengan menggunakan voucher ini dimulai dari pembeli yang ingin memperoleh voucher dengan datang ke retail store Midas buy, atau dapat melalui retail resmi lain yang menyediakan penjualan voucher. Para pihak sudah mengetahui tentang spesifikasi, cara transaksi dimulai dari datang langsung ke Midasbuy sampai penyerahan voucher game online. Tentunya dengan kesepakatan atas spesifikasi yang telah disetujui sebelum waktu transaksi dimulai.
2. Di lihat dari pandangan, praktik transaksi voucher game online secara akad sah karena telah sesuai dengan asas akad jual beli yakni akad dilaksanakan dalam rangka menegakkan kemaslahatan. Pandangan ulama majelis ulama Indonesia kota malang transaksi voucher game online yakni mubah artinya disejajarkan dengan jual beli yang lain yang sesuai dengan syara□.
3. Upaya Yuridis Dan Teknis Yang Dapat Dilakukan sebagai bentuk Untuk Memberikan Perlindungan Hukum Yang Lebih Efektif Kepada Konsumen Dalam Perdagangan Barang Dan Bisnis Investasi Melalui Transaksi Elektronik Ke Depan adalah Penawaran perdagangan barang dan bisnis investasi yang dilakukan

oleh penjual atau pelaku usaha tersebut dilakukan melalui media elektronik dalam bentuk iklan yang ditawarkan oleh suatu perusahaan *virtual* atau *merchant* (penjual), apabila calon pembeli/konsumen tertarik dengan barang yang ditawarkan, pembeli dapat melakukan prosedur transaksi secara elektronik, sebelumnya calon pembeli harus menyepakati terlebih dahulu kontrak jual beli yang dibuat oleh perusahaan tersebut. Di samping itu hendaknya Undang-Undang yang mengatur mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik memuat unsur-unsur hukum yang berlaku jika tidak ditentukan pilihan forum dalam penyelesaian sengketa karena pada prinsipnya para pihak memiliki kewenangan untuk menentukan forum penyelesaian sengketa, baik melalui pengadilan atau melalui metode penyelesaian sengketa alternatif.

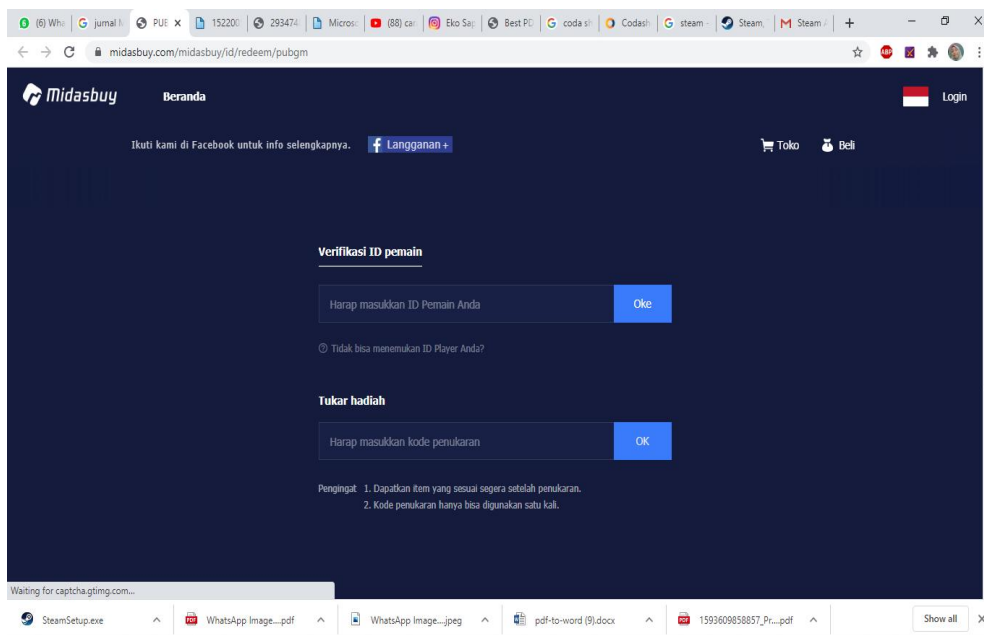
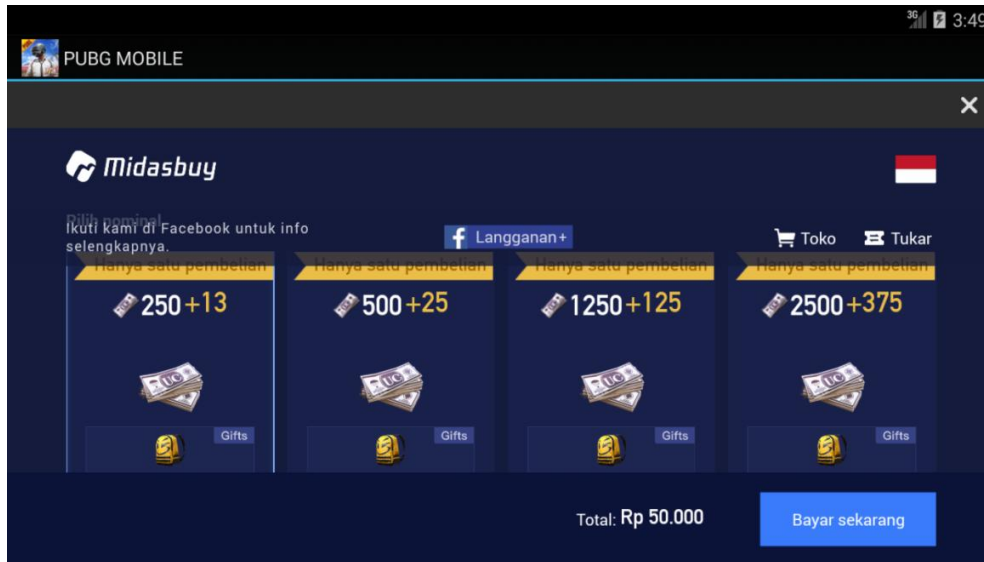
## **B. Saran**

1. Sebagai umat muslim seharusnya kita bisa menyikapi sesuatu hal dengan komprehensif artinya fenomena demikian disikapi sebagai pelajaran yang mana memandang hukum bukan pada penerapannya tetapi lebih kepada proyeksi memilah mana hal yang maslahat dan yang merusak.
2. Diharapkan untuk masyarakat penggiat *game* untuk memperhatikan waktu permainan dan juga voucher meskipun tidak ada hukum yang melarang tetapi jika pembelianya boros dan tidak manfaat menimbulkan mafsadat maka hal ini tidak diperbolehkan.

3. Diharapkan kepada *developer game online* agar dapat meningkatkan kualitas sistem server ataupun portal agar dalam bertansaksi tidak terjadinya gangguan dan mempermudah dalam melakukan transaksi jual beli item game online.

Lampiran.







## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Abdul Halim Barkatullah. 2017. *Hukum Transaksi Elektronik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.

Abdulkadir Muhammad. 2010. *Hukum Perdata Indonesia*. Bandung : PT Citra Adi Bakti.

Adrian Sutedi, 2008, *Tanggung Jawab Produk Dalam Hukum Perlindungan Konsumen*, Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Ida Hanifah, dkk. 2018. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Fakultas Hukum UMSU*. Medan : Pustaka Prima.

Mardani, 2014, *Hukum Bisnis Syariah*, Jakarta: Penertbit PRENADAMEDIA GRUP.

Mardani, 2015, *Hukum Sistem Ekonomi Indonesia*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.

Salim,2008, "*Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*", Jakarta, Sinar Grafika.

Susanti Adi Nugroho, 2015, "proses penyelesaian sengketa konsumen ditinjau daari hukum acara serta kendala implementasinya", Jakarta; Prenadamedia group

Toman sony tambunan dan Wilson r.g tambunan, 2019, "Hukum Bisnis", Jakarta, Prenadamedia Group.

Zainuddin Ali. 2016. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta : Sinar Grafika.

Zulham, 2013, “Hukum Perlindungan Konsumen”, Jakarta: . Prenadamedia Group.

### **Peraturan Perundang-Undangan**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 Perlindungan konsumen

Peraturan Mahkamah Agung Republik Indonesia (PERMA) Nomor 2 Tahun 2008

### **Jurnal Ilmiah**

Jurnal Pemikiran Sosiologi Volume 5 No. 2, Agustus 2018 “Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF Online Indonesia” Ardhanopriatama

Jurnal psikologi universitas muhammadiyah Lampung Vol.1 No.2, Agustus 2019 ISSN 2655-6936

Perlindungan hukum terhadap konsumen dalam transaksi jual-beli melalui *e-commerce* oleh Setia Putra, VOLUME 4 NO. 2 Februari-Juli 2014

Transaksi jual beli secara online dalam pandangan hokum Islam, Dio Aditya Pratama, Fakultas Dirasat Islamiyah UIN Syarih Hidayatullah, Jakarta 2018