

Analisis Etika Bisnis Islam dan UU Perlindungan Konsumen No. 8/1999 terhadap Jual Beli *Account Game*

Tubagus Farhan Fauzian^{*}, Siska Lis Sulistiani, Intan Nurrachmi

Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*tubagusfarhanfauzian@gmail.com, siska.sulistiani@unisba.ac.id, intannurrachmi@unisba.ac.id

Abstract. Buying and selling game accounts is rife on social media, this is used by game account sellers in the Rising Force Remastered buying and selling forum. The purpose of this study was to analyze Islamic business ethics and the Consumer Protection Law No. 8/1999 on buying and selling game accounts at the Rising Force Remastered buying and selling forum. The research method used is qualitative, with a normative juridical approach, the type of research data is library research, the source of research data comes from secondary data, data collection techniques use interviews and literature studies, data analysis techniques use descriptive qualitative. The results of this study are the practice of buying and selling game accounts is not in accordance with Islamic business ethics because the seller violates the provisions made by the game publisher, then buying and selling game accounts contains gharar related to the existence of the object, if the game service is closed then the game account buyer will lose so can eliminate the principle of willingness (*an taradhin*). The practice of buying and selling game accounts violates Article 4 letter c and Article 7 letter b in the Consumer Protection Law No. 8/1999.

Keywords: *Ethics, Business, Protection, Consumers, Game.*

Abstrak. Jual beli *Account game* marak terjadi di media sosial, hal ini dimanfaatkan oleh penjual *Account game* di forum jual beli barang *Rising Force Remastered*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis etika bisnis Islam dan UU Perlindungan Konsumen No.8/1999 terhadap jual beli *Account game* pada forum jual beli barang *Rising Force Remastered*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan pendekatan yuridis normatif, jenis data penelitian adalah penelitian kepustakaan (*library research*), sumber data penelitian berasal dari data sekunder, teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan studi pustaka, teknik analisis data menggunakan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini adalah praktik jual beli *Account game* tidak sesuai dengan etika bisnis Islam karena penjual melanggar ketentuan yang telah dibuat oleh *publisher game*, kemudian jual beli *Account game* tersebut mengandung *gharar* terkait eksistensi objeknya, jika layanan *game* kelak ditutup maka pembeli *Account game* akan merugi sehingga dapat menghilangkan prinsip kerelaan (*an taradhin*). Praktik jual beli *Account game* tersebut melanggar Pasal 4 huruf c dan Pasal 7 huruf b dalam UU Perlindungan Konsumen No.8/1999.

Kata Kunci: *Etika, Bisnis, Perlindungan, Konsumen, Game.*

A. Pendahuluan

Allah SWT menciptakan manusia dalam kondisi saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya, tak ada seorang pun yang dapat melengkapi segala kebutuhannya sendiri, terlebih manusia hanya dapat memenuhi sebagian kebutuhannya saja sehingga di sisi lain perlu dipenuhi oleh orang lain. Maka dari itu Allah mengilhamkan kepada manusia untuk dapat bertransaksi melalui perdagangan dan hal-hal yang berfaedah lainnya dengan melalui jual beli serta melakukan berbagai macam muamalah (hubungan pekerjaan), maka hidup manusia kelak mampu berdiri sendiri dan kehidupan ini dapat bergerak dengan baik serta produktif (1).

Perdagangan (bisnis) ialah bentuk aktivitas yang utama di ranah muamalat. Kebutuhan akan perdagangan (bisnis) ini sudah dimulai sejak masa lampau dan terus menerus berkembang sampai saat ini, di mana manusia sudah mulai berinteraksi satu sama lain dengan tujuan melengkapi kebutuhan hidupnya. Sekaya apa pun suatu komunitas, ia selalu membutuhkan aktivitas perdagangan (bisnis) agar dapat mencukupi kebutuhan hidupnya sehari-hari (2).

Praktik jual beli termasuk hal yang penting dalam ranah muamalah, salah satu dalam rukun jual beli yakni perlu adanya suatu akad atau perjanjian di antara pihak-pihak yang terlibat dalam bisnis ataupun transaksi jual beli tersebut. Sebagaimana terdapat dalam firman Allah SWT dalam Al-Qur'an:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ

“Wahai orang-orang yang beriman penuhilah janji-janji.” (QS. Al-Maidah [5]: 1) (3).

Ayat di atas menggambarkan bahwa dalam setiap kontrak yang telah dilakukan, semestinya pelaku perjanjian tersebut mematuhi setiap ketentuan perjanjian tanpa terkecuali. Dalam konteks lain, jika dicermati dalam UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, terdapat Pasal-Pasal yang berkaitan dengan pemenuhan hak dan kewajiban baik bagi pelaku usaha maupun bagi konsumen. Sebagaimana terdapat dalam Pasal 4 huruf c terkait dengan hak konsumen yang berbunyi “Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa.”(4) Dan Pasal 7 huruf b terkait kewajiban pelaku usaha yang berbunyi “Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan” Oleh karena itu, dalam praktik jual beli perlu adanya pemenuhan atas segala bentuk kontrak yang telah dilakukan, termasuk pemenuhan hak yang perlu didapatkan pembeli serta kewajiban yang seharusnya dilakukan oleh penjual.

Forum Jual Beli Barang *Rising Force Remastered* merupakan sebuah group di media sosial yang mewadahi para pemain *game Rising Force Remastered* untuk tujuan komersial, yakni untuk bertransaksi *Account game Rising Force Remastered*. Dalam praktik transaksi *Account game* ini, penjual dan pembeli merupakan sama-sama pemain *game Rising Force Remastered*. Sebelum dapat mengakses dan bermain *game Rising Force Remastered*, para pemain harus membuat terlebih dahulu *Account game* secara gratis di website penyedia jasa layanan *game* atau disebut *publisher*, secara sekilas *Account game* biasanya terdiri dari *ID/Username* dan *password*. Dengan mengklik daftar/*registrasi* maka pemain telah berhasil membuat *Account game*, artinya para pemain telah terikat kontrak hukum dengan *publisher*, sehingga para pemain semestinya patuh terhadap setiap ketentuan yang diberlakukan oleh *publisher*. Jika dicermati dalam website *Lytogame* selaku *publisher* dari *game Rising Force Remastered*, secara resmi telah menghimbau kepada para pemain untuk tidak terlibat dalam praktik jual beli *Account game*, karena praktik tersebut tidak dibenarkan dan terlalu berisiko. Risiko dalam hal ini adalah *publisher* mungkin saja dapat menutup layanan *game* sewaktu-waktu, sebagaimana terdapat dalam klausula “Persetujuan Pemain”(5) poin ke 14. Jika seandainya *game* kelak ditutup, maka para pemain tidak dapat lagi bermain dan mengakses *game*, sehingga para pemain yang membeli *Account game* dari penjual kelak akan merugi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis Etika Bisnis Islam terhadap jual beli *Account game* pada forum jual beli barang *Rising Force Remastered*?
2. Bagaimana analisis UU Perlindungan Konsumen No. 8/1999 terhadap jual beli *Account game* pada forum jual beli barang *Rising Force Remastered*?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis dan memahami Etika Bisnis Islam terhadap jual beli *Account game* pada forum jual beli barang *Rising Force Remastered*.
2. Untuk menganalisis dan memahami UU Perlindungan Konsumen No. 8/1999 terhadap jual beli *Account game* pada forum jual beli barang *Rising Force Remastered*

B. Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, karena penelitian ini akan menggambarkan permasalahan yang ada serta penggambaran melalui kata-kata yang bersifat naratif, sehingga akan memudahkan peneliti dalam memahami dan menganalisis etika bisnis Islam dan UU Perlindungan terhadap jual beli *Account game* pada forum jual beli barang *Rising Force Remastered*.

Pendekatan penelitian ini menggunakan yuridis normatif, jenis data penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*library research*), sumber data penelitian berasal dari data sekunder, teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan studi pustaka, teknik analisis data menggunakan kualitatif deskriptif yang pada akhirnya akan menghasilkan analisis dengan cara menggambarkan atau dengan bentuk kata-kata.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli *Account Game* Pada Forum Jual Beli Barang *Rising Force Remastered*

Menurut Djakfar (6) etika bisnis Islam ialah norma-norma etika yang berbasiskan Al-Qur'an dan Hadits yang harus dijadikan acuan oleh siapa pun dalam aktivitas bisnis

Dalam ranah muamalah terdapat perbedaan ruang lingkup, yakni muamalah yang bersifat *adabiyah* dan *maliyah*. *Adabiyah* mencakup ijab dan kabul, saling meridhai, tidak adanya keterpaksaan antara berbagai pihak, hak dan kewajiban, kejujuran pedagang, penipuan, dan hal lainnya terkait peredaran harta benda dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan *maliyah* mencakup jual beli, gadai, jaminan, sewa menyewa dan lain sebagainya (7).

Menurut analisis penulis, muamalah *adabiyah* atau terkait etika dalam penelitian ini yakni ijab kabul diantara para pemain *game* dengan *publisher game*, hal ini terjadi saat pemain *game* membuat *Account game*, jika *Account game* berhasil dibuat maka pemain *game* dianggap telah melakukan ijab kabul atau kontrak dengan *publisher game*. Sedangkan muamalah *maliyah* dalam penelitian ini yakni terjadi saat jual beli atau transaksi *Account game* yang dilakukan oleh penjual *Account game* dengan pembeli *Account game* di forum jual beli barang *Rising Force Remastered*.

Pemenuhan ijab kabul dalam suatu perjanjian perlu diperhatikan oleh setiap pihak yang melakukannya, dalam penelitian ini pemain *game* perlu patuh terhadap setiap ketentuan yang telah dirumuskan oleh *publisher game*, seperti klausula di website *Lytogame* yang menyatakan bahwa para pemain dihibau untuk tidak melakukan aktivitas transaksi jual beli *Account game*, namun dalam praktiknya di lapangan masih terdapat pemain yang menjual *Account game*.

Bersarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu penjual *Account game* di forum jual beli barang tersebut menyebutkan bahwa ia mengetahui terkait himbauan larangan jual beli *Account game* di website *Lytogame*, namun tetap dilakukan untuk memperoleh keuntungan pribadi saja dari penjualan *Account game* tersebut. Hal ini bertentangan dengan etika bisnis Islam di mana setiap perjanjian harus dipatuhi, sehingga pemain yang menjual *Account game* tersebut telah melanggar ketentuan dari *publisher game* atau mengingkari janji, sebagaimana firman Allah terkait pemenuhan janji:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ

“Wahai orang-orang yang beriman penuhilah janji-janji.” (QS. Al-Maidah [5]: 1)

Terkait “penuhilah janji-janji/aqad-aqad itu” Ibnu Abbas, Mujahid dan beberapa ulama lainnya mengatakan: “Yang dimaksud dengan aqad adalah perjanjian”. Dan Ibnu Jarir menceritakan adanya ijma mengenai hal itu, ia mengatakan: “Perjanjian-perjanjian adalah apa yang mereka sepakati, berupa sumpah atau yang lainnya” (8).

Penuhilah janji-janjimu, yakni janji antara kamu dengan Allah dan janji di antara kamu dengan sesamamu. Janganlah kamu merusak janji dan mengingkarinya. Penuhilah semua perjanjian apapun yang membawa kemaslahatan. Oleh karena itu, perlu catatan seperti dokumen-dokumen, akte nikah, kwitansi jual beli dan apapun bentuk muamalat serta segala bentuk dokumen yang dibuat oleh orang atau negara yang tidak bertentangan dengan *syara* (9).

Dalam suatu hadist terdapat pula himbauan agar para pedagang selalu berkata jujur dan amanah terhadap setiap janjinya, seperti hadits berikut ini:

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ عَنِ النَّبِيِّ ﷺ قَالَ التَّاجِرُ الصَّدُوقُ الْأَمِينُ مَعَ التَّيِّبِينَ وَالصِّدِّيقِينَ

وَالشَّهَدَاءِ

“Dari Abu Sa’id dari Nabi ﷺ, beliau bersabda: “Seorang pedagang yang jujur dan dipercaya akan bersama dengan para Nabi, shiddiqun, dan para syuhada.” (10). (HR. Tirmidzi No. 1130)

Dalam praktik jual beli, terdapat jenis-jenis jual beli yang perlu dihindari oleh pembeli, salah satunya yakni jual beli yang mengandung *gharar*. *Al-gharar* merupakan sesuatu yang tidak dapat diketahui atau tidak jelas apakah ia ada atau tidak ada. Dalam *gharar* terdapat unsur spekulasi hingga penipuan yang kerap menghilangkan prinsip *an taradhin*, *adam al-gharar* memuat penafsiran bahwa pada setiap aktivitas muamalah tidak boleh ada indikasi *gharar*, yaitu tipu menipu atau hal yang kelak mendatangkan kerugian bagi salah satu pihak sehingga menyebabkan hilangnya sifat kerelaan dalam menunaikan suatu transaksi (11). Berikut ini dasar hukum larangan jual beli *gharar*:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ نَبِيُّ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ

الْعَرَرِ

“Bersumber dari Abu Hurairah, beliau berkata: Rasulullah ﷺ melarang jual beli kerikil (*bai’ul hashaat*) dan jual beli yang sifatnya tidak jelas (*bai’ul gharar*)” (12). (HR. Muslim No. 2783).

Adapun larangan jual beli *gharar* (mengandung unsur ketidakjelasan) ialah salah satu prinsip dasar dalam kitab jual beli. Karena itu, Imam Muslim mendahulukan penyebutan hadits yang menyebutkan larangan ini. Dalam larangan ini mencakup banyak permasalahan yang tidak terbatas, contohnya menjual budak yang melarikan diri, menjual barang yang tidak ada, menjual barang yang tidak bisa diserahkan, menjual barang yang tidak diketahui sifatnya, menjual barang yang belum sepenuhnya dimiliki oleh penjual, menjual ikan yang masih ada di dalam air dalam jumlah yang banyak (13).

Adapun indikasi *gharar* dalam praktik jual beli *Account game Rising Force Remastered* menurut analisa penulis terdapat pada klausula “Persetujuan Pemain” poin ke 14 yang berbunyi:

“Semua karakter, item dan semua unsur data permainan yang terdapat di dalam game yang disediakan oleh Lytogame adalah milik Developer dan Pemilik Hak Cipta. Apabila terjadi penutupan layanan game maka semua barang atau data digital tersebut akan dikembalikan ke pihak Developer”.

Menurut analisa penulis, dalam poin tersebut dijelaskan bahwa penutupan layanan *game* adalah hal yang mungkin saja dapat terjadi suatu saat nanti oleh *publisher game*, seandainya hal itu terjadi maka para pemain tidak dapat mengakses *game* dan *Account game* nya. Sehingga, *publisher game* secara resmi menghimbau atau melarang para pemain melakukan praktik jual beli *Account game* agar kelak pemain tidak merasa dirugikan karena telah bermain *game Rising Force Remastered*. Namun, kenyataan di lapangan masih terdapat para pemain yang menjual *Account game* nya di forum jual beli barang *Rising Force Remastered*.

Dari uraian tersebut, maka penulis dapat simpulkan bahwa jual beli *Account game* tersebut termasuk ke dalam jual beli *gharar* dikarenakan kualitas objeknya masih mengandung ketidakjelasan, saat jual beli terjadi objek masih dapat dimanfaatkan, namun jika suatu saat layanan *game* ditutup maka tidak dapat dirasakan lagi manfaatnya tersebut, yang dirugikan dalam hal ini yakni pemain yang telah membeli *Account game* dari penjual *Account game*.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan para pembeli *Account game*, diketahui

bahwa motivasi mereka membeli *Account game* dikarenakan tidak ingin berlama-lama *leveling* dan menginginkan hasil yang instan tanpa membuang banyak waktu. Ini telah sesuai dengan kaidah *fiqh*:

الأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

“Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya” (14).

Jual beli *Account game* tidak termasuk hal yang secara langsung dilarang di dalam syariat, hal yang jelas dilarang oleh syariat yakni jual beli khamer, bangkai, darah dan sebagainya, karena jual beli *Account game* termasuk hal yang baru dalam muamalah serta hanya bisa dilakukan dengan peralatan teknologi saat ini, maka perlu dikaji kembali terkait keabsahannya.

Dalam kaidah *fiqh* terdapat prinsip tidak boleh memudaratkan dan tidak dimudaratkan.

لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ

“Tidak memudaratkan dan tidak dimudaratkan”.

Kaidah diatas menghimbau agar tidak boleh merugikan orang lain dan tidak boleh dirugikan orang lain. Dalam jual beli *Account game* di forum jual beli barang *Rising Force Remastered*, penjual *Account game* secara tidak langsung dapat merugikan pembeli *Account game*, sebab objek *Account game* merupakan objek *gharar* yang masih tidak jelas eksistensinya, sehingga kelak jika layanan *game Rising Force Remastered* ditutup, maka yang terkena dampak risiko kerugian yakni pembeli *Account game*. Akibatnya akan terdapat pihak yang dirugikan sehingga akan memungkinkan menghilangkan prinsip kerelaan (*an taradhin*).

Analisis UU Perlindungan Konsumen No. 8/1999 Terhadap Jual Beli *Account Game* Pada Forum Jual Beli Barang *Rising Force Remastered*

Perlindungan konsumen menurut UU Perlindungan Konsumen Pasal 1 berbunyi “Perlindungan konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen”. Dalam batasan analisis ini, penulis akan menganalisis mengenai beberapa Pasal dan huruf yang terdapat dalam UU Perlindungan Konsumen, yakni Pasal 4 huruf c serta Pasal 7 huruf b dan mengaitkannya dengan praktik jual beli *Account game* pada forum jual beli barang *Rising Force Remastered*. Berikut ini ialah pembahasannya:

Pasal 4 huruf c, berbunyi “Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa.” Konsumen serta masyarakat memiliki hak mendapatkan informasi yang transparan mengenai suatu produk/jasa yang dibeli ataupun dikonsumsi. Informasi tersebut dibutuhkan konsumen serta masyarakat, agar ketika membeli tidak mendapati risiko buruk yang mungkin akan timbul. Artinya, konsumen memiliki hak untuk mengetahui indikasi negatif yang terdapat dalam suatu produk/jasa (15).

Menurut analisa penulis, dalam Pasal 4 huruf c telah disebutkan bahwa “Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa.” Hal ini tidak sesuai dan tidak diimplementasikan oleh penjual *Account game* pada forum jual beli barang *Rising Force Remastered*, dikarenakan berdasarkan hasil wawancara penulis dengan pembeli *Account game* disebutkan bahwa mereka tidak mendapatkan hak terkait informasi yang jelas ataupun transparansi mengenai kondisi maupun risiko yang akan timbul kedepannya terhadap *Account game* tersebut serta tidak ada jaminan jangka panjang yang jelas terhadap *Account game* yang telah dibeli oleh pembeli dari penjual. Sehingga, dampak risiko tersebut kelak akan merugikan pihak pembeli. Dengan demikian, maka penjual telah melanggar hak konsumen atau pembeli dalam Pasal 4 huruf c UU Perlindungan Konsumen No. 8/1999.

Pasal 7 huruf b, berbunyi “Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan”. Pentingnya penyampaian informasi yang benar kepada konsumen terkait suatu produk/jasa dimaksudkan untuk konsumen memahami gambaran terhadap suatu produk, penyampaian tersebut dapat berupa representasi, peringatan, ataupun intruksi. Ketiadaan informasi yang kurang memadai dari pelaku usaha dapat disebut dengan cacat produk (cacat

informasi) yang akan merugikan konsumen.

Menurut analisa penulis, dalam Pasal 7 huruf b telah disebutkan bahwa “Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan.” Hal ini tidak sesuai dan tidak diimplementasikan oleh penjual *Account game* pada forum jual beli barang *Rising Force Remastered*, dikarenakan berdasarkan hasil wawancara penulis dengan penjual *Account game* disebutkan bahwa mereka hanya langsung menjual *Account game* saja dan tidak memberikan informasi yang jelas ataupun transparansi mengenai kondisi maupun risiko yang akan timbul kedepannya terhadap *Account game* tersebut, serta tidak memberikan informasi jaminan jangka panjang yang jelas terhadap *Account game* yang telah dibeli oleh pembeli, sehingga dalam hal ini penjual tidak jujur serta tidak memberikan penjelasan mengenai penggunaan, perbaikan maupun pemeliharaan terhadap *Account game*. Sehingga, dampak risiko tersebut kelak akan merugikan pihak pembeli. Dengan demikian, maka penjual telah melanggar kewajiban pelaku usaha atau penjual dalam Pasal 7 huruf b UU Perlindungan Konsumen No. 8/1999.

Terkait kepastian hukum dalam Pasal 4 huruf c dan Pasal 7 huruf b, menurut penulis hal tersebut telah sesuai dan hukum tersebut telah dibuat dengan pasti secara tertulis oleh pihak yang berwenang sehingga dapat menjamin kejelasan mengenai produk hukum positif tersebut. Sedangkan terkait Perlindungan hukum dalam Pasal 4 huruf c dan Pasal 7 huruf b, menurut penulis hal tersebut sudah relevan dengan tujuan perlindungan hukum yakni untuk kebenaran, keadilan dan ketertiban.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa penulis sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah, di antaranya yaitu:

1. Analisis etika bisnis Islam terhadap praktik jual beli *Account game* pada forum jual beli barang *Rising Force Remastered* tidak sesuai dengan etika bisnis Islam, karena penjual telah melanggar ketentuan yang telah dibuat oleh *publisher game*, ketentuan tersebut terdapat di website *publisher game* yang merupakan himbauan dan larangan para pemain melakukan praktik jual beli *Account game*. Selain itu, jual beli *Account game* tersebut mengandung *gharar* atau ketidakjelasan terkait eksistensi objeknya, apabila kelak layanan *game* ditutup maka pembeli tidak dapat mengakses *Account gamenya* lagi, hal ini akan merugikan pihak pembeli dan memungkinkan menghilangkan prinsip kerelaan (*an taradhin*).
2. Analisis UU Perlindungan Konsumen No. 8/1999 terhadap praktik jual beli *Account game* pada forum jual beli barang *Rising Force Remastered* telah melanggar Pasal 4 huruf c dan Pasal 7 huruf b dalam UU Perlindungan Konsumen No. 8/1999. Diketahui, para penjual *Account game* telah melanggar Pasal 4 huruf c yang berbunyi “Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa.” Pasal 4 huruf c tersebut berkaitan dengan hak konsumen atau hak pembeli. Serta melanggar Pasal 7 huruf b yang berbunyi “Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan.” Pasal 7 huruf b tersebut berkaitan dengan kewajiban pelaku usaha atau kewajiban penjual.

Acknowledge

Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada banyak pihak yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian karya tulis ilmiah ini, peneliti berhadap agar karya tulis ilmiah ini kelak dapat bermanfaat untuk penulis sendiri maupun untuk khalayak umum.

Daftar Pustaka

- [1] Al-Qardhawi, Yusuf, Abu Sa'id, Al-Falahi & Aunur Rafiq Shaleh, Tamhid. Halal Dan Haram Dalam Islam. Jakarta: Robbani Press; 2000.
- [2] Mardani. Hukum Bisnis Syariah. Jakarta: Prenamedia; 2014.
- [3] RI, Departemen Agama. Al-Qur'an Dan Terjemahnya (Syaamil Al-Qur'an Edisi Khat

- Madinah). Bandung: PT. Sygma, 2009.
- [4] Undang - Undang No 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Jakarta, 1999. [Online]. Available: <https://jdih.go.id/search/pusat/detail/832971>.
- [5] Lytogame, "Persetujuan Pemain," www.lytgame.com. <https://member.lytgame.com/member/persetujuan.asp?view=lihat#wrapisi>. Diakses 4 Desember 2021, pukul 14.18 WIB
- [6] Djakfar, Muhammad. *Etika Bisnis Menangkap Spirit Ajaran Langit Dan Pesan Moral Ajaran Bumi*. Jakarta: Penebar Plus; 2012.
- [7] Nurrachmi, Intan, & Setiawan. 'Peran Koperasi Syariah Sebagai Pusat Kegiatan Muamalah Jamaah Masjid (Studi Kasus Koperasi Syariah Baitul Mu'min Komplek Pasir Jati, Desa Jati Endah Kecamatan Cilengkrang Kabupaten Bandung)'. *Jurnal Ilmiah Mizani: Wacana Hukum, Ekonomi Dan Keagamaan*, 7.1 (2020), 55–66 <<https://doi.org/10.29300/mzn.v7i1.2886>>
- [8] Muhammad, Abdullah bin. *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 3 (Penerjemah M. Abdul Ghoffar)*. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i; 2003.
- [9] Mashudi, Kojin. *Telaah Tafsir Al-Muyassar Jilid 2*. Malang: Inteligencia Media; 2020.
- [10] Adam, Panji. *Fikih Muamalah Adabiyah*. Bandung: Refika Aditama; 2018.
- [11] Sulistiani, Siska Lis. 'Eksistensi Filsafat Hukum Islam Dalam Pengembangan Ekonomi Islam Indonesia', *Amwaluna: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan Syariah*, 2.1 (2018), 127–44 <<https://doi.org/https://doi.org/10.29313/amwaluna.v2i1.3146>>
- [12] Musthofa, Adib Bisri. *Tarjamah Shahih Muslim - Jilid 3*. Semarang: CV Asy Syifa; 1994.
- [13] Nawawi, Imam. *Syarah Shahih Muslim Jilid 7*. Jakarta: Darus Sunnah; 2013.
- [14] Djazuli, H. A. *Kaidah-Kaidah Fikih: Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah Yang Praktis*. Jakarta: Prenamedia; 2019.
- [15] Rosmawati. *Pokok-Pokok Hukum Perlindungan Konsumen*. Depok: Prenamedia; 2018.
- [16] Tousiya Syifa Manzilla, Surahman Maman, (2021). *Tinjauan Fikih Muamalah dan UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen terhadap Transaksi Jual Beli Dropshipping pada Marketplace X*. *Jurnal Riset Ekonomi Syariah*, 1(2), 94-103.