

JUAL BELI *GAME ONLINE*
DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM
(Studi Pada Komunitas *Game Online* Banda Aceh)

SKRIPSI



Diajukan oleh :

AULIA IKHSANI

NIM. 140102187

Mahasiswi Fakultas Syari'ah dan Hukum
Prodi Hukum Ekonomi Syari'ah

FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR –RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2019 M/1440H

**JUAL BELI *GAME ONLINE*
DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM
(STUDI PADA KOMUNITAS *GAME ONLINE* BANDA ACEH)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Syari'ah dan Hukum
UIN Ar-Raniry Banda Aceh
sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S.I)
dalam Ilmu Hukum Islam

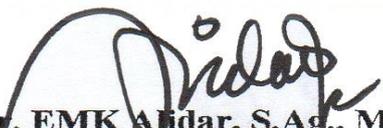
Oleh:

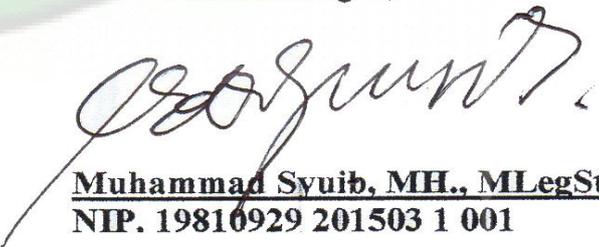
AULIA IKHSANI
Mahasiswi Fakultas Syari'ah dan Hukum
Prodi Hukum Ekonomi Syari'ah
NIM: 140102187

Disetujui untuk Diuji/Dimunaqasyahkan Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. EMK Aldar, S.Ag., M.Hum
NIP. 19740626 199402 1 003


Muhammad Syuib, MH., MLegSt
NIP. 19810929 201503 1 001

**JUAL BELI GAME ONLINE
DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM
(STUDI PADA KOMUNITAS GAME ONLINE BANDA ACEH)**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia *Munaqasyah* Skripsi
Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry Banda Aceh
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program
Sarjana (S-I) Dalam Ilmu Hukum Islam

Pada Hari/Tanggal:

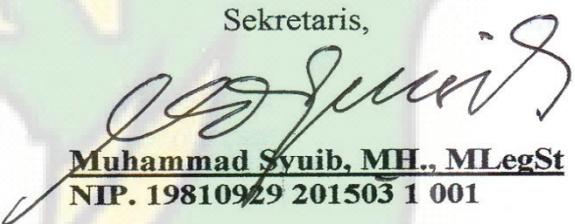
Rabu, 23 Januari 2019
17 Jumadil Awal 1440 H

Darussalam-Banda Aceh
Panitia Ujian *Munaqasyah* Skripsi

Ketua,

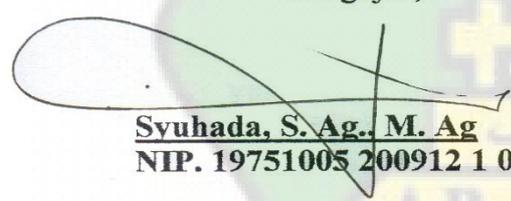
Sekretaris,

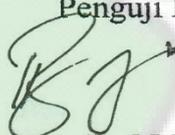

Dr. EMK Aldar, S.Ag., M.Hum
NIP. 19740626 199402 1 003


Muhammad Syuib, MH., MLegSt
NIP. 19810929 201503 1 001

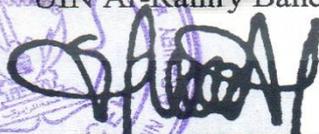
Penguji I,

Penguji II,


Syuhada, S. Ag., M. Ag
NIP. 19751005 200912 1 001


Dr. Badrul Munir, Lc., MA
NIDN. 2125127701

Mengetahui
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum
UIN Ar-Raniry Banda Aceh


Muhammad Siddiq, MH., PhD
NIP. 19770303 200801 1 015



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp./ Fax. 0651-7557442 Email : fsh@ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Aulia Ikhsani
NIM : 140102187
Prodi : Hukum Ekonomi Syari'ah
Fakultas : Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

- 1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.**
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.**
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.**
- 4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.**
- 5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.**

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 18 Januari 2019
Yang Menyatakan



(Handwritten signature)

Aulia Ikhsani)

ABSTRAK

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
Tebal Skripsi : 75 halaman
Pembimbing I : Dr. EMK Alidar, S.Ag., M. Hum
Pembimbing II : Muhammad Syuib, MH., MLegSt

Kata kunci : *Game Online, Jual Beli, Hukum Islam.*

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh yang cukup besar dalam dimensi kehidupan dan kegiatan umat manusia. Melalui internet, dunia jual beli (*business*) telah memasuki era baru. Bermodalkan *personal computer* dan koneksi internet, masyarakat tidak perlu lagi susah payah berkeliling ditempat perbelanjaan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Internet juga memasuki dunia hiburan salah satunya adalah *game*. *Game online* menjadi sangat populer di kalangan masyarakat. Popularitas *game online* tidak hanya dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan semata, akan tetapi juga dijadikan objek komersialisasi untuk meraup keuntungan yang besar. Islam tidak memperlakukan perkembangan era baru dalam jual beli selama rukun dan syarat jual beli terpenuhi. Akan tetapi, sebagai objek yang baru masuk dalam lingkaran perdagangan, *game online* yang pada realitanya memperjualbelikan sebuah akun yang terdiri dari *id* dan *password* harus dikaji lebih dalam apakah rukun dan syaratnya terpenuhi menurut hukum Islam. Berdasarkan fakta ini, maka yang menjadi permasalahan dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana mekanisme transaksi pada jual beli *game online* dan pandangan hukum Islam terhadap jual beli *game online*. Untuk menjawab semua permasalahan diatas, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif analisis, dimana data yang diperoleh bersumber dari penelitian lapangan, penelitian kepustakaan, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa *pertama*, mekanisme transaksi pada *game online* biasanya dilakukan via *online* yaitu melalui aplikasi *chatting*. Para pihak bernegosiasi untuk kesepakatan harga dan kemudian melakukan pembayaran melalui transfer ke rekening yang telah disetujui. Setelah itu penjual memberikan *id* serta *password account* atau inventaris pelengkap yang baru dibeli. *Kedua*, ketika di teliti lebih dalam ternyata terdapat cacat pada syarat *nafaz* (terrealisasinya akad), yaitu kepemilikan *game online* tidak jelas (*gharar*). Segala jual beli yang mengandung unsur *gharar* bertentangan dengan hukum Islam. Sebab dapat mengubah nilai tolong menolong menjadi kezaliman. *Ketiga*, menurut hukum Islam *game online* tidak dapat dijadikan objek jual beli karena tidak mencukupi syarat objek, yaitu objeknya harus dapat dimanfaatkan secara *syara'*.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, dan shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan pengikut-pengikutnya sehingga dengan segala usaha dan doa penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)**”. Maksud dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat akademik dalam menyelesaikan studi pada Fakultas Syari’ah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Pada kesempatan ini saya selaku penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas segala dorongan serta segala bantuan yang telah diberikan demi kelancaran penyusunan skripsi ini hingga selesai, oleh karena itu secara khusus penulis ingin menyampaikan kepada :

1. Bapak Muhammad Siddiq, Ph. D selaku Dekan Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Arifin Abdullah, S.Hi, MH. selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syari’ah.
3. Bapak Dr. EMK Alidar, S.Ag., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Pertama dan Bapak Muhammad Syuib, MH, MLegSt. selaku Dosen Pembimbing

Kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi kepada penulis untuk mampu menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibunda Adinar dan Ayahanda Bachtiar tercinta yang tidak henti-hentinya memberikan doa serta motivasi baik moril maupun materil demi rampungnya penyusunan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabat terbaik saya Putroe Tisara Mentari, Khalilurrahman, Ira Sharfina, Sitti Rahma, Aswira Hamim, Oktavia Maulizar, Muslimah, Aufa Nura, Zahlul Azmi dan kepada semua mahasiswa-mahasiswi jurusan Hukum Ekonomi Syariah leting 2014 atas bantuan dan motivasinya yang terus diberikan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Banda Aceh, 23 Januari 2019
Penulis,

Aulia Ikhsani

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K
Nomor: 158bTahun 1987 – Nomor: 0543 b/u/1987

1. Konsonan

No	Arab	Latin	Ket	No	Arab	Latin	Ket
1	ا	Tidak dilam bangkan		١٦	ط	t	t dengan titik di bawahnya
2	ب	b		١٧	ظ	z	z dengan titik di bawahnya
3	ت	t		١٨	ع	‘	
4	ث	ṡ	s dengan titik di atasnya	١٩	غ	g	
5	ج	J		٢٠	ف	f	
6	ح	ḥ	h dengan titik di bawahnya	٢١	ق	q	
7	خ	Kh		٢٢	ك	k	
8	د	D		٢٣	ل	l	
9	ذ	Ẓ	z dengan titik di atasnya	٢٤	م	m	
10	ر	R		٢٥	ن	n	
11	ز	Z		٢٦	و	w	
12	س	S		٢٧	ه	h	
13	ش	Sy		٢٨	ع	‘	
14	ص	ṣ	s dengan titik di bawahnya	٢٩	ي	y	
15	ض	ḍ	d dengan titik di bawahnya				

2. Konsonan

Vokal Bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin
◌َ	<i>Fathah</i>	a
◌ِ	<i>Kasrah</i>	i
◌ُ	<i>Dammah</i>	u

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf
◌ِ يَ	<i>Fathah dan ya</i>	ai
◌ِ وَ	<i>Fathah dan wau</i>	au

Contoh:

كيف : *kaifa*

هول : *haua*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda
اَ / اِ	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	Ā
اِ / اِي	<i>Kasrah</i> dan <i>ya</i>	Ī
اُ / اِي	<i>Dammah</i> dan <i>wau</i>	Ū

Contoh:

قَالَ : *qāla*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَقُولُ : *yaqūlu*

4. Ta Marbutah (ة)

Transliterasinya untuk ta marbutah ada dua.

- a. Ta *marbutah* (ة) hidup

Ta *marbutah*(ة) yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah t.

- b. Ta *marbutah* (ة) mati

Ta *marbutah* (ة) yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah h.

- c. Kalau pada suatu kata yang akhir huruf ta *marbutah*(ة) diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta *marbutah*(ة) itu ditransliterasikan dengan h.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl/ raudatul atfāl*

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ : *al-Madīnah al-Munawwarah/ al-Madīnatul
Munawwarah*

طَلْحَةُ : *Ṭalḥah*

Catatan:

Modifikasi

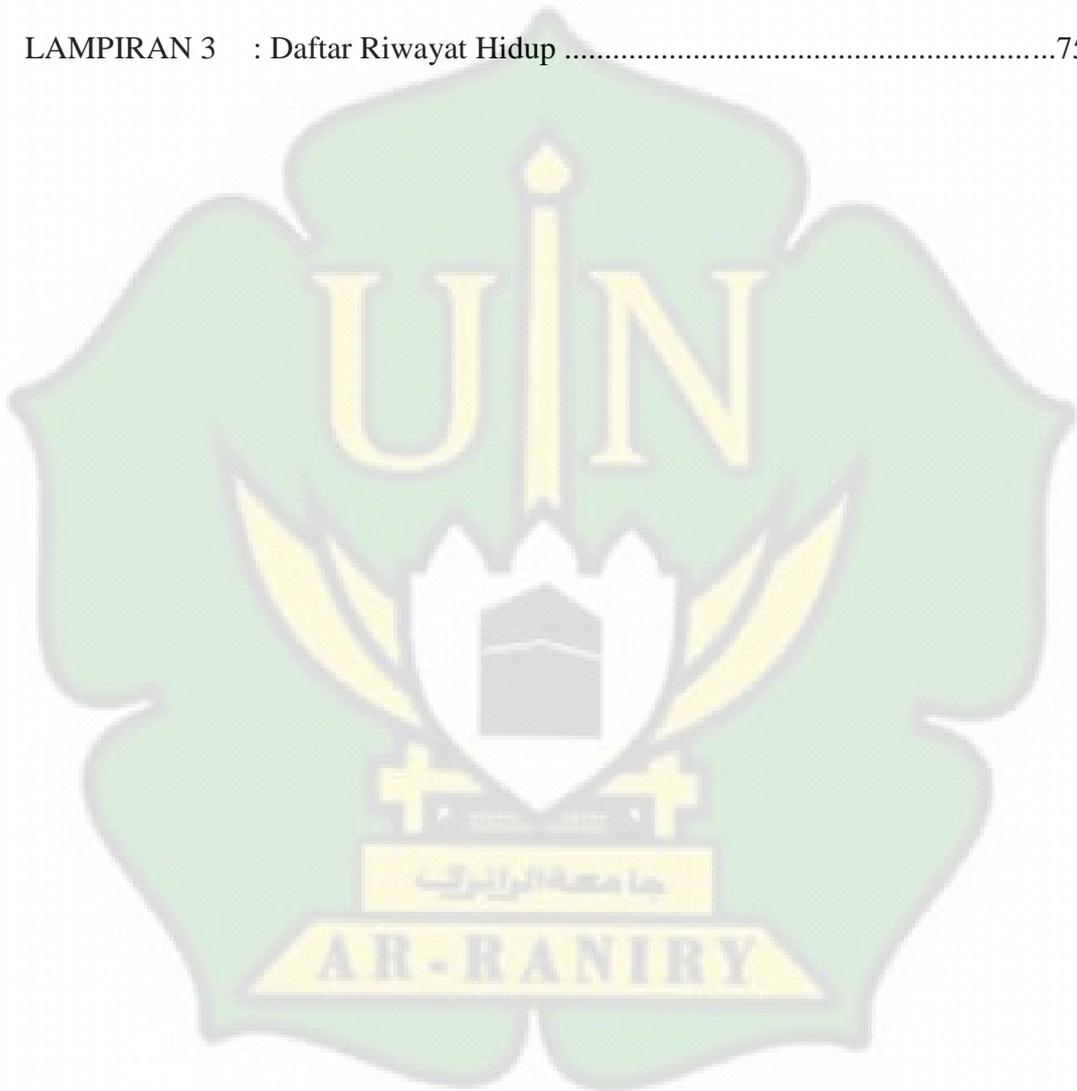
1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti M. Syuhudi Ismail. Sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Ḥamad Ibn Sulaiman.
2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti Mesir bukan Misr ; Beiru, bukan Bayrut ; dan sebagainya.
3. Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam kamus Bahasa Indonesia tidak ditransliterasi. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.

DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
TRANSLITERASI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	xii
BAB SATU : PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Penjelasan Istilah	7
1.5. Kajian Pustaka	8
1.6. Metode Penelitian	9
1.7. Sistematika Pembahasan	14
BAB DUA : TINJAUAN UMUM TENTANG JUAL BELI	
2.1. Konsep Jual Beli	16
2.2. Konsep Harta Dalam Islam.....	35
2.3. Penyebab Haramnya Sebuah Transaksi.....	40
BAB TIGA : GAMBARAN UMUM <i>GAME ONLINE</i> DAN ANALISA HUKUM ISLAM TENTANG JUAL BELI <i>GAME ONLINE</i>	
3.1. Gambaran Umum <i>Game Online</i> dan Perkembangannya di Indonesia	46
3.2. Mekanisme Transaksi Jual Beli <i>Game Online</i>	52
3.3. Keabsahan <i>Game Online</i> sebagai objek jual beli menurut Hukum Islam	58
BAB EMPAT : PENUTUP	
4.1. Kesimpulan	67
4.2. Saran	68
DAFTAR KEPUSTAKAAN	70
LAMPIRAN.....	74
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	75

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	: Surat Keputusan Pembimbing	73
LAMPIRAN 2	: Dokumentasi Wawancara <i>Gamer</i>	74
LAMPIRAN 3	: Daftar Riwayat Hidup	75



BAB SATU

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama yang menyeluruh dan komprehensif. Ia memberikan bimbingan dalam segala sendi kehidupan manusia. Hal ini tidak hanya disimpulkan darisegi hukum-hukum Islamnya saja, akan tetapi sumber-sumber agama Islam itu sendiri menekankannya. Syari'at Islam tidak saja memuat aturan-aturan mengenai ibadah (hubungan manusia dengan Allah) tetapi juga mengatur bidang muamalah (kehidupan sosial) umat manusia, bahkan muamalah ini merupakan salah satu aspek yang sangat penting peranannya dalam meningkatkan kesejahteraan hidup manusia.¹

Islam merumuskan suatu sistem yang sama sekali berbeda dengan sistem-sistem lainnya. Hal ini diantaranya nampak pada sistem ekonomi Islam yang memiliki akar dari syari'ah yang menjadi sumber dan panduan bagi setiap muslim. Dalam melaksanakan kegiatan ekonomi, Islam juga memiliki tujuan-tujuan syari'ah (Maqasid Syari'ah) serta petunjuk operasional untuk mencapai tujuan tersebut. Syari'ah itu sendiri mengacu pada kepentingan manusia untuk mencapai kesejahteraan dan kehidupan yang lebih baik, juga memiliki nilai yang sangat penting bagi persaudaraan dan keadilan sosio-ekonomi, serta menuntut kepuasan yang seimbang antara kepuasan materi dan kepuasan rohani.²

¹Ida Friatna, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam*, (Banda Aceh: PeNA, 2012), hlm. 1.

²M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi*, (Surabaya: Risalah Gusti, 1999), hlm. 8.

Allah telah menjadikan harta sebagai salah satu sebab tegaknya kemaslahatan manusia di dunia. Setiap manusia memerlukan harta untuk mencukupi segala kebutuhan hidupnya. Karenanya, manusia akan selalu berusaha untuk memperoleh harta kekayaan itu. Salah satunya melalui perdagangan (bisnis). Kegiatan perdagangan dalam Islam sangat mengutamakan keadilan dan keseimbangan sehingga tidak mendzalimi dan didzalimi. Oleh karena itu, Islam melarang melakukan aktivitas ekonomi yang menimbulkan mafsadah, mengandung unsur gharar, tidak boleh maisir dan melarang riba. Selain itu, perdagangan dalam Islam sangat mengutamakan kejelasan dalam status transaksi, ukuran, timbangan, kualitas, harga dan bermanfaat bagi para pelaku ekonomi tersebut.³

Perdagangan adalah jual beli dengan tujuan untuk mencari keuntungan (laba). Jual beli barang merupakan transaksi paling kuat dalam dunia perniagaan (bisnis) bahkan secara umum adalah bagian terpenting dalam aktivitas usaha. Asal dari jual beli adalah disyariatkan, namun di antara bentuk jual beli ada juga yang diharamkan dan ada juga yang diperselisihkan hukumnya. Oleh sebab itu, menjadi suatu kewajiban bagi kita sebagai umat muslim untuk mengenal hal-hal yang menentukan sahnya usaha jual beli tersebut, dan mengenal mana yang halal dan mana yang haram dari kegiatan itu.⁴

Dalam perdagangan secara Islam, dijelaskan bahwa transaksi jual beli ada yang bersifat fisik yaitu dengan menghadirkan benda sebagai objek ketika terjadi transaksi atau tanpa menghadirkan benda tersebut dengan cara memesan dan

³Ida Friatna, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam, ...*, hlm. 69.

⁴Shalah ash-Shawi dan Abdullah al-Mushlih, *Fikih Ekonomi Islam*, Cet. V, (Jakarta: Darul Haq, 2015), hlm. 87.

harus dinyatakan benda tersebut secara konkret, baik diserahkan secara langsung atau di kemudian hari sampai batas waktu tertentu.⁵ Dalam Islam transaksi ini disebut dengan jual beli *salam*. Seiring berkembangnya zaman jual beli salam ini marak dilakukan, apalagi dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan oleh semua kalangan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin pesat telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat. Terbukanya jaringan informasi yang serba transparan memungkinkan manusia berinteraksi dan bertransaksi secara langsung dan cepat ke berbagai belahan dunia. Berbagai ragam keperluan juga dapat diakses dengan menggunakan teknologi yang canggih dan memadai yang disertai dengan jaringan internet. Dengan memakai internet, seluruh jaringan komputer dapat saling terhubung dan berkomunikasi ke seluruh dunia tanpa mengenal batas geografis dan waktu.

Teknologi internet membawa perubahan cukup besar dalam dunia perdagangan (bisnis). Masyarakat banyak mendapatkan kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan transaksi jual beli. Hanya dengan bermodalkan *gadget* dan koneksi internet, masyarakat tidak perlu lagi untuk melakukan antrian atau berkeliling di tempat perbelanjaan untuk mendapatkan sesuatu yang ia inginkan.

Selain itu, salah satu manfaat dari teknologi internet yang juga kerap dilakukan oleh masyarakat adalah untuk sarana hiburan seperti menonton,

⁵Husein Shaharah Siddiq dan Muhamad Adh-Dharil, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, (Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005), hlm. 14.

mendengar musik dan juga bermain *game*. Permainan video *game* dengan menggunakan koneksi internet dikenal dengan sebutan *game online*. Bermodalkan koneksi internet, berbagai macam *game online* dapat dimainkan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. Dalam kehidupan sehari-hari *game online* ini diminati oleh berbagai macam kalangan, mulai dari pelajar, guru, dokter, artis bahkan pejabat. Sehingga *game online* ini tidak hanya menjadi sebuah objek untuk mendapatkan hiburan semata akan tetapi juga menjadi sebuah objek untuk diperjualbelikan dan memperoleh keuntungan yang besar.

Seharusnya, yang dijual adalah suatu bendaberharga, artinya benda tersebut dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia sebagaimana maksud dan tujuan dari adanya muamalah itu sendiri. Jual beli dilakukan atas objek atau benda yang berbentuk atau terlihat fisiknya dan dapat digunakan untuk melengkapi kebutuhan sehari-hari. Namun di era modern saat ini banyak yang melakukan jual beli atas suatu objek yang hanya memberikan hiburan semata tanpa memikirkan manfaat bagi kelangsungan hidupnya, bahkan objek tersebut dapat melalaikan manusia dari kewajibannya.

Harga bisa saja bersifat subjektif sesuai dengan ketertarikan orang. Hal ini berlaku pada jual beli *game online* ini. Walaupun harganya sangat fantastis nyatanya banyak yang melakukan transaksi jual beli *game* tersebut. Hal ini di karenakan mudahnya seseorang untuk melakukan transaksi tersebut tanpa harus berpikir atau mengeluarkan ide terlebih dahulu untuk memproduksi objeknya. Penjual dan pembeli cukup membuat kesepakatan tawar menawar dan menjelaskan spesifikasi dari *game* tersebut melalui aplikasi *messenger* atau

chattingan tanpa harus membuat janji atau bertatap muka terlebih dahulu. Setelah harganya di sepakati maka pihak pembeli mentransfer sejumlah uang ke rekening pihak penjual, dan pihak penjual menyerahkan *id* dan *password* dari akun *game* yang akan dijual tersebut dan transaksi pun selesai. Para *gamer* merasa sangat senang dan menikmati transaksi jual beli ini, menurut mereka ini merupakan suatu pekerjaan yang menyenangkan, selain bisa bermain mereka juga bisa mendapatkan uang yang cukup banyak apalagi mengingat susahnya mencari pekerjaan saat ini.⁶

Problematika yang terjadi adalah apakah secara syara' jual beli *game online* ini sah untuk dijadikan objek jual beli atau tidak. Dalam hukum Islam jual beli ialah perjanjian tukar-menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak dimana yang satu menjual benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan dan disepakati oleh syara'.⁷Yang dimaksud dengan sesuai ketentuan hukum ialah memenuhi syarat-syarat, rukun-rukun dan hal lain yang ada kaitannya dengan jual beli sehingga bila syarat dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara'. Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu penjual, pembeli, sighthat (ijab kabul), dan benda atau barang yang diperjualbelikan. Sedangkan yang masuk dalam syarat jual beli adalah orang yang bertransaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan harus dapat dimanfaatkan oleh manusia, diserahkan pada saat akad sedang berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati bersama, dan harga yang disepakati kedua

⁶Hasil wawancara dengan Ira sharfina, selaku seorang pemain *game* di Banda Aceh pada tanggal 25 Desember 2017 di Fakultas MIPA UNSYIAH.

⁷Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, Cet. 9,(Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 69.

belah pihak harus jelas jumlahnya, serta adanya unsur kerelaan antara kedua belah pihak.⁸

Dalam jual beli *game online* ini, yang diperjualbelikan tidaklah berbentuk fisik dimana hanya berbentuk akun yang terdiri dari sebuah *id* dan *password* dari *game* tersebut, dan akun *game online* ini bukan milik pribadi pihak penjual yang bisa saja hilang sewaktu-waktu apabila pihak perusahaan penyedia *game* memblokir *game* tersebut. Sehingga menimbulkan keraguan atas keabsahannya dikalangan masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam, dikarenakan tidak adanya kepastian hukum yang mengatur tentang jual beli *game online* maupun mengenai halal tidaknya memperjualbelikan *game online*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa tertarik untuk menulis suatu karya tulis yang berjudul “Jual Beli *Game Online* Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas *Game Online* Banda Aceh)”.

1.2. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka dapat di rumuskan beberapa pokok permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mekanisme transaksi pada jual beli *game online*?
2. Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap jual beli *game online* tersebut?

⁸*Ibid.*

1.3. Tujuan Penelitian

Sama halnya dengan kajian lainnya, kajian ini juga mempunyai tujuan yang harus diarahkan agar materinya tepat sasaran serta memudahkan dalam melakukan kajian. Tujuan tersebut antara lain:

1. Untuk mengetahui mekanisme transaksi pada jual beli *game online*.
2. Untuk mengetahui pandangan hukum Islam terhadap jual beli *game online* tersebut.

1.4. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari salah pemahaman atau penafsiran, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul karya ilmiah ini. Adapun istilah-istilah yang terdapat dalam karya ilmiah ini yaitu:

1. Jual Beli

Jual beli adalah suatu perjanjian tukar-menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah di benarkan dan di sepakati oleh syara'.⁹

2. Akun *Game Online*

Akun (*account*) adalah data tentang seseorang minimal terdiri dari *username* dan *password*. Akun digunakan untuk tujuan tertentu misalnya mengirim pesan yang dapat berupa teks atau file gambar, suara atau video.

Game online adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan computer (LAN atau internet) sebagai medianya. Menurut Andrew

⁹Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, cet. 9, ..., hal. 69.

rollings dan Ernest adams (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama di bandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.¹⁰

3. Hukum Islam

Hukum Islam adalah sebuah sistem hukum yang didasarkan atas syari'ah Islam dengan sumber hukum utamanya adalah Al-Qur'an dan sunnah.¹¹

1.5. Kajian Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menemukan beberapa penelitian-penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam pembahasan atau topik penelitian ini. Oleh karena itu untuk menghindari asumsi plagiasi sekaligus menegaskan titik perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya maka dalam kajian pustaka ini dipaparkan perkembangan beberapa skripsi dan karya ilmiah terkait dengan penelitian yang akan lakukan.

Pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nasir untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry dengan judul: "*Kedudukan Rukun dan Syarat Dalam Transaksi Jual Beli Menurut Jumhur Ulama (Analisis terhadap Transaksi E-Commerce)*". Dalam skripsi ini membahas tentang ketentuan rukun dan syarat dalam transaksi jual beli yang di sebutkan jumhur ulama, dan transaksi *E-Commerce* sesuai dengan ketentuan hukum jual

¹⁰Gemala Santri Rossa, *Pengaruh Game Online Terhadap Mahasiswa* (2016). Diakses melalui <http://gemalasar.blogspot.co.id/>, tanggal 7 Januari 2018.

¹¹Nurul Qamar, *Perbandingan Sistem Hukum dan Peradilan*, Cet. 1, (Surabaya: Arkola, 2009), hlm 666.

beli sebagaimana yang terdapat dalam Islam yang secara konseptual *E-Commerce* sama dengan transaksi *ba'i salam* dalam fiqh muamalah.

Kedua, hasil penelitian yang dilakukan oleh Yasinta Devi untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “*Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World of Warcraft (WOW)*” meneliti tentang pandangan hukum Islam dalam pelaksanaan jual beli *gold* pada *game online* jenis *WOW* dan dinyatakan tidak sah menurut hukum Islam karena barang yang diperjualbelikan merupakan barang haram yang didapat dari hasil perjudian.

Dari hasil penelitian di atas, penulis tidak menemukan penelitian yang benar-benar sama secara keseluruhannya. Walaupun sama-sama membahas mengenai jual beli *online*, namun secara objek dan pendekatan penelitian yang digunakan berbeda. Dalam penelitian ini peneliti lebih mengkaji dan membahas tentang jual beli *game online* di tinjau dari perspektif hukum Islam yang dimana menitik beratkan sebuah *game* sebagai objek dari transaksi jual beli.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan dengan cara mencari, mencatat, merumuskan, dan menganalisis sampai menyusun laporan.¹² Istilah metodologi berasal dari kata metode yang berarti jalan, namun demikian, menurut

¹²Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003), hlm. 1.

kebiasaan metode dirumuskan dengan kemungkinan-kemungkinan suatu tipe yang di pergunakan dalam penelitian dan penilaian.¹³

Riset atau penelitian merupakan aktivitas ilmiah yang sistematis, berarah dan bertujuan. Maka, data atau informasi yang dikumpulkan dalam penelitian harus relevan dengan persoalan yang dihadapi. Artinya, data tersebut berkaitan, mengenal dan tepat.¹⁴ Jadi penelitian itu hal yang sangat unik yang di lakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian empiris. Sebab dari judul yang diangkat mengacu kepada Aturan dalam hukum Islam terhadap keabsahan *game online* sebagai objek jual beli.

Metode penelitian merupakan suatu cara yang di gunakan dalam mengumpulkan data penelitian dan membandingkan dengan standar ukuran yang telah di tentukan.¹⁵ Dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa perangkat penelitian yang sesuai dalam metode penelitian ini guna memperoleh hasil yang maksimal, antara lain sebagai berikut :

1.6.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah yuridis empiris yang dengan kata lain adalah jenis penelitian hukum sosiologis dan dapat disebut pula dengan penelitian lapangan, yaitu mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta apa yang terjadi dalam kenyataannya di masyarakat.¹⁶ Atau dengan kata lain yaitu suatu

¹³Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta : Universitas Indonesia Press, 2012), hlm. 5.

¹⁴Kartini Kartono dan Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta : UII Press, t.t), hlm. 55.

¹⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : Rineka Cipta, 2002) , hlm. 126.

¹⁶Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum Dalam Praktek*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2002), hlm.15.

penelitian yang dilakukan terhadap keadaan sebenarnya atau keadaan nyata yang terjadi di masyarakat dengan maksud untuk mengetahui dan menemukan fakta-fakta dan data yang dibutuhkan, setelah data yang di butuhkan terkumpul kemudian menuju kepada identifikasi masalah yang pada akhirnya menuju pada penyelesaian masalah.¹⁷

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian empiris, karena hendak mengetahui pandangan hukum Islam terhadap keabsahan *game online* sebagai objek jual beli.

1.6.2. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang valid dan objektif terhadap permasalahan yang diteliti, maka dipandang perlu untuk menjelaskan informasi sekaligus karakteristik serta jenis data yang dikumpulkan sehingga kualitas, validitas dan keakuratan data yang diperoleh dari informasi benar-benar dapat dialami. Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data-data dapat diperoleh.¹⁸ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode yang bersifat kualitatif, yaitu penulis memperoleh data dari dua sumber, antara lain :

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari objek yang akan diteliti,¹⁹ atau data yang diperoleh langsung dari penelitian lapangan (*field research*), dengan cara berinteraksi dengan para *gamer* dan pihak yang pernah melakukan transaksi jual beli *game online*.

¹⁷*Ibid.*, hlm. 16.

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, ..., hlm. 102.

¹⁹ Bogong Suyanto, dkk, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 56.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang berasal dari kepustakaan (*library research*). Metode ini dilakukan sebagai pendukung data yang berhubungan dengan teoritis, yang diperoleh melalui buku-buku jurnal, dan artikel internet dengan cara mengumpulkan, membaca, menulis dan mengkaji lebih dalam mengenai permasalahan yang diteliti.

1.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu :

a. Observasi

Ini menuntut adanya pengamatan dari si peneliti baik secara langsung ataupun tidak langsung terhadap objek penelitiannya. Instrumen yang dipakai dapat berupa lembar pengamatan, panduan pengamatan dan lainnya. Dalam hal ini peneliti mengamati pelaksanaan jual beli *game online*.

b. Wawancara/Interview

Pengumpulan data dengan wawancara yaitu suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan berbagai pertanyaan secara langsung kepada responden. Wawancara yang penulis gunakan adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pada penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan para *gamer* atau pemain *game* yang aktif

melakukan praktik jual beli *game online* serta pihak-pihak yang bersangkutan dengan penelitian ini.

c. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah “barang-barang tertulis seperti; buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

1.6.4. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk menjawab masalah penelitian, sudah jelas membutuhkan data. Data diperoleh dari atau melalui kegiatan pengumpulan data. Untuk mendapatkan data yang diperlukan, harus ada alat dan instrumennya. Alat atau instrumen tersebut dinamakan alat atau instrumen pengumpulan data.

Instrumen yang digunakan penulis dalam penelitian ini berupa alat perekam suara, pulpen dan kertas, guna mencatat hasil wawancara dengan para *gamer* atau pemain *game* yang aktif melakukan praktik jual beli *game online* serta pihak-pihak yang bersangkutan.

1.6.5. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan data dan analisis data adalah kegiatan mengolah data hasil pengumpulan data dilapangan sehingga siap pakai untuk dianalisis.²⁰ Setelah data berhasil dikumpulkan, maka data akan dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif analisis, yaitu suatu metode yang bertujuan membuat deskripsi,

²⁰ Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum dalam Praktek*, ..., hlm. 72.

gambaran secara sistematis, faktual dan aktual mengenai fakta-fakta, dan juga data akan dianalisis secara kualitatif yaitu berupa kata-kata bukan angka.

Setelah semua data yang diolah terkumpul, selanjutnya data akan dianalisis secara deskriptif yang artinya metode yang digunakan untuk membedah suatu fenomena di lapangan baik berupa data primer maupun data sekunder akan disusun secara sistematis. Metode ini ditujukan untuk mengumpulkan informasi yang aktual, terperinci, mengidentifikasi masalah, serta membuat perbandingan atau evaluasi sehingga ditemukan suatu kesimpulan yang tepat dan dapat menjadi pedoman dalam menetapkan rencana yang akan datang.²¹

1.7. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam empat bab dan pada setiap bab terdiri dari beberapa sub bab, secara sistematika pembahasan tersebut adalah sebagai berikut:

Bab Satu sebagai bab pendahuluan, memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, penjelasan istilah, kajian pustaka, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab Dua merupakan pembahasan teoritis yang membahas tentang Tinjauan umum tentang jual beli dan gambaran umum tentang *game online*.

Bab Tiga membahas hasil penelitian yang mencakup tentang analisis transaksi jual beli *game online* dalam perspektif hukum Islam.

²¹ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), hlm. 75.

Bab Empat memaparkan penutup dan kesimpulan. Dalam hal ini penulis akan menyimpulkan sebagai inti dari keseluruhan isi dan juga akan di ungkapkan beberapa saran yang diperlukan.



BAB DUA

TINJAUAN UMUM TENTANG KONSEP JUAL BELI

2.1. Definisi Jual Beli

Jual beli secara bahasa ialah penerimaan sesuatu dengan sesuatu yang lain (*muqabalatu syai'in bi syai'in* شَيْئٍ بِشَيْئٍ).¹ Jual beli dalam istilah fiqh disebut dengan *al-bai'* yang berarti menjual, mengganti atau menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Lafadz *al-ba'i* dalam bahasa Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya yakni kata *asy-syira* (beli). Dengan demikian kata *al-bai'* berarti jual tetapi sekaligus juga berarti beli.²

Sedangkan jual beli menurut terminologi terdapat beberapa definisi yang dikemukakan oleh ulama fiqh, sekalipun substansi dan tujuan masing-masing definisi sama. Ulama Hanafiyah mendefinisikannya dengan:

مَبَادَلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ عَلَى وَجْهِ مَخْصُوصٍ

Artinya: “Pertukaran harta (benda) dengan harta berdasarkan cara khusus (yang diperlukan).”

Ulama Hanafiah berpendapat bahwa jual beli mempunyai dua pengertian yaitu bersifat khusus dan bersifat umum. Jual beli bersifat khusus, yaitu menjual barang dengan mata uang (emas dan perak).³ Sedangkan jual beli yang bersifat

¹Wahbah Zuhaili, *Fiqh Mu'amalah Perbankan Syari'ah*, (Jakarta: PT. Bank Mu'amalah Tbk, 1999), Cet. 1, hlm.2.

²Nasrun Haroen, *Fiqh Mu'amalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), Cet. II, hlm. 18.

umum yaitu mempertukarkan benda dengan benda menurut ketentuan tertentu. Istilah benda dapat mencakup pengertian barang dan mata uang sedangkan sifat-sifat dari benda tersebut harus dapat dinilai, yaitu benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya oleh *syara'*. Benda-benda yang berharga itu berupa benda tidak bergerak seperti tanah dan segala isinya dan benda yang bergerak yaitu benda yang dapat dipindahkan seperti tanaman, binatang, harta perniagaan, barang-barang yang dapat ditakar dan ditimbang.⁴

Definisi lain dikemukakan oleh ulama Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah, menurut mereka jual beli adalah:⁵

مَبَادَلَةُ الْمَالِ بِمَالٍ تَمْلِكًا وَ تَمْلُكًا

Artinya: “Pertukaran harta dengan harta, dalam bentuk pemindahan hak milik dan pemilikan.”

Ulama Malikiyah mengatakan bahwa jual beli mempunyai dua pengertian. Jual beli bersifat umum yang mencakup seluruh macam kegiatan jual beli. Kemudian, jual beli bersifat khusus yang mencakup beberapa macam jual beli saja. Jual beli dalam pengertian umum adalah perikatan (transaksi tukar-menukar) suatu yang bukan kemanfaatan dan kenikmatan. Ikatan tukar menukar itu maksudnya ikatan yang mengandung pertukaran dari kedua belah pihak (penjual dan pembeli) yakni salah satu pihak menyerahkan ganti penukaran atas sesuatu yang ditukarkan oleh pihak lain. Jual beli dalam arti khusus adalah

⁴ Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 45.

⁵*Ibid.*

ikatan tukar-menukar sesuatu yang bukan manfaat dan kelezatan yang mempunyai daya penarik, salah satu pertukarannya bukan berupa emas dan perak yang dapat direalisasikan bendanya, bukan ditangguhkannya.⁶

Ulama Syafi'iyah menyebutkan pengertian jual beli sebagai mempertukarkan harta dengan harta dalam segi tertentu, yaitu suatu ikatan yang mengandung pertukaran harta dengan harta yang dikehendaki dengan tukar-menukar, yaitu masing-masing pihak menyerahkan prestasi kepada pihak lain baik sebagai penjual maupun pembeli secara khusus. Ikatan jual beli tersebut hendaknya memberikan faedah khusus untuk memiliki benda. Ulama Hanabilah menyebutkan jual beli adalah pertukaran harta dengan harta atau manfaat dengan manfaat lain yang dibolehkan secara hukum untuk selamanya dan pemberian manfaat tersebut bukan riba serta bukan bagi hasil.⁷

Sedangkan menurut Sayyid Sabiq dalam kitabnya menjelaskan arti jual beli sebagai berikut:⁸

و يُرَادُ بِالْبَيْعِ شَرْعاً مَبَادَلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ عَلَى سَبِيلِ التَّرَاضِي أَوْ نَقْلِ مِلْكٍ لِعَوْضٍ عَلَى الْوَجْهِ الْمَأْدُونِ

فِيهِ

Artinya: *“Dan menurut pengertian syara’, jual beli adalah pertukaran harta dengan harta atas dasar saling rela, atau memindahkan hak milik dengan ganti (imbalan) menurut cara yang dibenarkan.”*

Dari definisi di atas dapat dipahami bahwa inti jual beli adalah suatu

⁶Ibid.

⁷Ibid.

⁸Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah*, (Terj. Kamaluddin A. Marzuki), Jilid 3, (Bandung: PT. al-Ma'arif, 1996), Cet II hlm.46.

perjanjian tukar menukar barang atau benda yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, dimana pihak yang satu menerima benda sedang pihak yang lainnya menerima alat gantinya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan oleh *syara'* dan disepakati, baik dilakukan dengan cara pemindahan milik dengan alat ganti yang dibenarkan.

2.2. Dasar Hukum Jual Beli

Allah menghalalkan yang baik-baik kepada para hamba-Nya dan mengharamkan hal-hal yang buruk. Seorang usahawan muslim tidak bisa keluar dari bingkai aturan ini, meskipun tampak ada keuntungan dan hal yang menarik serta menggiurkan baginya, dan tidak seharusnya tergelincir hanya karena mengejar keuntungan sehingga membuatnya berlari dari yang diharamkan oleh Allah dan mengejar yang diharamkan oleh-Nya. Padahal segala yang diharamkan dapat menjadi kompensasi yang baik dan penuh berkah. Segala yang disyari'atkan oleh Allah dapat menggantikan apapun yang diharamkan olehnya.⁹

Orang yang terjun ke dunia bisnis, berkewajiban untuk mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual beli itu sah atau tidak (*fasid*). Ini dimaksudkan agar muamalah berjalan sah dan segala sikap dan tindakannya jauh dari kerusakan yang tidak dibenarkan.¹⁰ Jual beli sebagai sarana tolong menolong antara sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam Al-Qur'an dan hadist sebagai fundamental asasi setiap perbuatan muslim. Terdapat sejumlah ayat al-Qur'an yang berbicara tentang halalnya jual beli, di antaranya:

⁹ Shalah ash-Shawi dan Abdullah al-Mushlih, *Fikih Ekonomi Islam*, Cet v (Jakarta:Darul Haq, 2015), hlm. 5.

¹⁰ Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah*,..., hlm.46.

a. Surat Al-Baqarah ayat 275

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya: “Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba...”(QS. Al-Baqarah: 275)

b. Surat Al-Baqarah ayat 198

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِمَّنْ رَبَّكُمْ

Artinya: “Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu ...” (QS. Al-Baqarah: 198)

c. Surat An-Nisa ayat 29

إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ

Artinya: “Kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu.”(QS. An-Nisa: 29)

Pada ayat- ayat diatas Allah SWT dengan jelas menghalalkan praktik jual beli. Namun disisi lain ketika jual beli tersebut mengandung riba dan mendatangkan suatu kemudharatan maka jual beli tersebut menjadi haram. Dalam ayat tersebut telah dijelaskan bahwa Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Karena riba akan mendidik manusia untuk mendapatkan harta dengan cara mudah tanpa kerja keras, sedangkan jual beli mendidik manusia agar selalu berkarya untuk menghasilkan sesuatu. Ayat tersebut juga dengan tegas melarang orang memakan harta orang lain atau hartanya sendiri dengan jalan yang

bathil. Memakan harta sendiri dengan jalan bathil adalah membelanjakan hartanya pada jalan maksiat. Termasuk juga dalam jalan yang bathil ini yaitu segala jual beli yang dilarang oleh syara'.¹¹

Apresiasi Rasulullah terhadap jual beli terlihat dalam sabdanya ketika ia ditanya oleh seseorang tentang mata pencaharian yang paling baik, sebagaimana dalam hadist berikut:

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ قَالَ
عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ (رَوَاهُ الْبَزَّازُ وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ)¹²

Artinya: "Dari Rifa'ah ibn Rafi" radhiyallahu 'anhu, bahwasanya Rasulullah SAW ditanya: "Mata pencaharian apakah yang paling bagus?" Rasulullah menjawab: "Pekerjaan seseorang dengan tangannya sendiri (hasil jerih payah sendiri), dan setiap jual beli yang mabrur" (Hadits riwayat al-Bazzar dan dishahihkan oleh al-Hakim r.a).

Hadist Nabi di atas menyatakan usaha terbaik manusia adalah yang dilakukan dengan tangannya sendiri. Jika dalam mencari uang tidak dibarengi dengan kerja keras serta risiko seperti hanya duduk di depan komputer sambil bermain *game* untuk mendapatkan tingkatan-tingkatan tertentu yang nanti hasilnya dapat dijual dan mendapatkan penghasilan adalah kegiatan sia-sia yang membuang waktu dan kesempatan.

Jual beli yang mendapat berkah dari Allah adalah jual beli yang jujur, tidak curang dan tidak mengandung unsur penipuan dan pengkhianatan.

Rasulullah SAW bersabda:

¹¹Syekh. H. Abdul Halim Hasan Binjai, *Tafsir Al-Ahkam*, (Jakarta: Kencana, 2006), Cet 1 hlm. 258.

¹²Iraqi, Ibn Subki dan al-Zubaidi, *Takhrij Ahadis 'Ulumuddin*. (Riyadh: Daar 'Ashimah Li al-Nasyr, 1987) Hadist No. 1458, Jilid 2 hlm. 1020.

عَنْ دَاوُدَ بْنِ صَالِحِ الْمَدَنِيِّ، عَنْ أَبِيهِ، قَالَ: سَمِعْتُ أَبَا سَعِيدٍ الْخُدْرِيَّ، يَقُولُ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ»¹³

Artinya: “*Dari Daud bin Shalih al-Madaniy, dari ayahnya, ia berkata: aku mendengar Abu Sa’id Al-Khudri berkata, Rasulullah SAW bersabda: Jual beli itu atas dasar suka sama suka.*”(HR. Ibnu Majah)

Dalam melakukan jual beli hal yang terpenting adalah mencari barang yang halal dan dengan jalan yang halal pula. Artinya yaitu mencari barang yang halal untuk diperjualbelikan atau diperdagangkan dengan cara yang sejujurnya. Bersih dari sifat yang dapat merusak jual beli, seperti penipuan, perampasan, riba dan lain-lain. Jika barang yang diperjualbelikan tidak sesuai dengan yang tersebut di atas, artinya tidak mengindahkan peraturan-peraturan jual beli, perbuatan dan barang hasil jual beli yang dilakukannya haram hukumnya. Haram dipakai dan haram dimakan sebab tergolong perbuatan bathil (tidak sah).

2.3. Rukun dan Syarat Jual Beli

Jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah oleh syara’. Dalam menentukan rukun jual beli terdapat perbedaan pendapat antara ulama Hanafiyah dengan jumhur ulama. Menurut ulama Hanafiyah rukun jual beli hanya satu, yaitu *ijab* (ungkapan membeli dari pembeli) dan *qabul* (ungkapan menjual dari penjual). Menurut

¹³Ibnu Majah Abu ‘Abdillah Muhammad bin Yazid Al-Qazwaini, *Sunan Ibnu Majah*. (Kairo: Daar Ihya’ Kutub Al-‘Arabiyyah) Hadis No 2185, Jilid 2, hlm 737.

mereka yang menjadi rukun dalam jual beli itu hanyalah kerelaan (*rida/tara'dhi*) kedua belah pihak untuk melakukan transaksi jual beli. Akan tetapi, karena unsur kerelaan itu merupakan unsur hati yang sulit untuk di indera sehingga tidak kelihatan, maka diperlukan indikasi yang menunjukkan kerelaan kedua belah pihak. Indikasi yang menunjukkan kerelaan kedua belah pihak yang melakukan transaksi jual beli menurut mereka boleh tergambar dalam *ijab* dan *qabul*, atau melalui cara saling memberikan barang dan harga barang (*ta'athi*).¹⁴

Akan tetapi, jumbuh ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat yaitu:

- a. Ada orang yang berakad atau *al-muta'qidain* (penjual dan pembeli)
- b. Ada *sighat* (lafal *ijab* dan *qabul*)
- c. Ada barang yang dibeli (objek/harta)
- d. Ada nilai tukar pengganti¹⁵

Untuk sahnya suatu akad harus memenuhi rukun akad yang merupakan unsur asasi dari akad. Rukun akad tersebut adalah:¹⁶

- a. *Al-Aqid* atau pihak-pihak yang berakad adalah orang, persekutuan, atau badan usaha yang memiliki kecakapan dalam melakukan perbuatan hukum. Karena itu, orang gila dan anak kecil yang belum *mumayyiz* tidak sah melakukan transaksi jual beli.
- b. *Şighat* atau perbuatan yang menunjukkan terjadinya akad berupa *ijab* dan *qabul*. Dalam akad jual beli *ijab* adalah ucapan yang diucapkan oleh

¹⁴Nasrun Haroen, *Fiqih Mu'amalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), Cet. II, hlm.115.

¹⁵ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT. GrafindoPersada, 2004), Cet. 2. hlm. 118.

¹⁶ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Mualamah*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 72.

penjual, sedangkan qabul adalah ucapan setuju dan rela yang berasal dari pembeli.

- c. *Al-Ma'qud alaih* atau objek akad. Objek akad adalah *amwal* atau jasa yang dihalalkan yang dibutuhkan masing-masing pihak.
- d. Tujuan akad. Tujuan akad itu jelas dan diakui *syara'* dan tujuan akad itu terkait erat dengan berbagai bentuk yang dilakukan.

Selain rukun tersebut di atas untuk menunjukkan sahnya suatu akad harus terpenuhi beberapa syarat. Syarat-syarat tersebut ada yang berkaitan dengan orang yang melakukan akad, obyek akad, maupun sighatnya. Adapun yang pertama mengenai syarat dalam akad yaitu :¹⁷

- a. Syarat berlakunya akad (*In'iqad*), syarat *In'iqad* ada yang umum dan ada yang khusus. Syarat umum harus selalu ada pada setiap akad seperti syarat yang harus ada pada pelaku akad, objek akad dan *sighat* akad, akad bukan pada sesuatu yang diharamkan dan akad pada sesuatu yang bermanfaat. Sementara itu, syarat khusus merupakan sesuatu yang harus ada pada akad-akad tertentu seperti syarat minimal dua saksi pada akad nikah.
- b. Syarat sahnya akad (*Shihah*), yaitu syarat yang diperlakukan secara Syariah agar akad berpengaruh seperti dalam akad perdagangan harus bersih dari cacat.

¹⁷ Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007), hlm. 35.

- c. Syarat terealisasinya akad (*Nafaż*), syarat *nafaż* ada dua yaitu kepemilikan objek (kewenangan penuh atas objek) dan kewenangan atas tindakan hukum terhadap objek.
- d. Syarat *Lazim*, yaitu bahwa akad harus dilaksanakan apabila tidak ada cacat.

Adapun syarat-syarat jual beli sesuai dengan rukun jual beli yang dikemukakan jumbuh ulama di atas adalah sebagai berikut:

1. Syarat orang yang berakad

Ulama fikih sepakat bahwa orang yang melakukan akad jual beli harus memenuhi syarat:

- a. Berakal. Dengan demikian jual beli yang dilakukan anak kecil yang belum berakal hukumnya tidak sah. Adapun anak kecil yang sudah *mumayyiz*, menurut ulama Hanafiyah, apabila akad yang dilakukannya membawa keuntungan bagi dirinya, seperti menerima hibah, wasiat dan sedekah, maka akadnya sah.
- b. Orang yang melakukan akad itu adalah orang yang berbeda. Maksudnya, seseorang tidak dapat bertindak sebagai pembeli dan penjual dalam waktu yang bersamaan.¹⁸

2. Syarat yang terkait dengan ijab kabul

Apabila ijab dan Kabul telah diucapkan dalam akad jual beli, maka pemilikan barang dan uang telah berpindah tangan. Ulama fikih menyatakan bahwa syarat ijab dan kabul itu adalah sebagai berikut:

¹⁸Nasrun Haroen, *Fiqih Mu'amalah*, ..., hlm.115.

- a. Orang yang melakukannya telah akil baligh dan berakal (Jumhur ulama) atau telah berakal (ulama mazhab Hanafiyah).
- b. Kabul sesuai dengan ijab. Contohnya “*Saya jual sepeda ini dengan harga sepuluh ribu*”, lalu pembeli menjawab “*Saya beli dengan harga sepuluh ribu*”.
- c. Ijab dan kabul dilakukan dalam satu majelis. Maksudnya kedua belah pihak yang melakukan akad jual beli hadir dan membicarakan masalah yang sama.¹⁹

3. Syarat barang/objek yang diperjualbelikan

Setelah mengetahui bahwa objek jual beli (*Al-ma'qud 'alaih*) adalah rukun, maka para fuqaha kemudian menentukan syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh objek jual beli tersebut. Metode seperti ini bertujuan agar terciptanya suasana kondusif serta kepastian hukum dalam transaksi jual beli, sebagaimana yang dikehendaki nilai-nilai fundamental Islam. Sehingga para pihak merasa aman dan tidak khawatir dirugikan ketika melangsungkan *muamalah*.

Dalam menentukan syarat-syarat tersebut, para *fuqaha* mempunyai pendapat serta pandangan yang berbeda-beda atau majemuk. Hal tersebut tidak lepas kaitannya dengan latar belakang keilmuan yang dimiliki oleh masing-masing pemuka mazhab serta iklim sosiokultural yang sangat variatif. Mazhab-mazhab ini kemudian berkembang dan memiliki pengikut yang tersebar di berbagai belahan dunia. Adapun mazhab-mazhab tersebut lebih dikenal dengan *mazahib al-arba'ah* atau mazhab yang empat (Hanafiyah, Malikiyah, Syafi'iyah dan Hanabilah).

¹⁹*Ibid.*, hlm. 120.

Sehingga ada empat pandangan ulama mazhab yang akan dikemukakan berkenaan dengan syarat-syarat objek jual beli:

a. Pandangan mazhab Hanafiyah

Mazhab Hanafiyah didirikan oleh imam Abu Hanifah Nu'man bin Tsabit (w. 150 H/767 M), yang lahir di Kuffah dan meninggal di Baghdad. Mazhab ini berkembang di berbagai penjuru dunia, seperti: Turki, Balkan, Suriah, Lebanon, Yordania, Palestina, Mesir, Irak, Kaukasus, Rusia, Turkmenistan, Kazakhstan, Kyrgystan, Tajikistan, Uzbekistan, Afganistan, Pakistan, India, Cina dan Bangladesh.²⁰Pengaruh mazhab ini mendapat tempat yang cukup terpendang bagi para penganutnya.

Dalam kaitannya dengan syarat objek jual beli, Menurut *fuqaha* Hanafiyah, syarat-syarat barang yang diperjualbelikan ada lima:

- a. Ada barangnya, maka tidak terjadi jual beli bila barangnya tidak ada.
- b. Berupa barang milik, yaitu seseorang yang memiliki kendali penuh atas harta yang dimilikinya. Seperti pada *game online*, pemilik atas segala sesuatu yang berkaitan dengan *game* itu sendiri adalah sang pembuat *game* atau *game master*. Sehingga kepemilikan yang dimiliki oleh para pemain *game* hanya bersifat sementara yang sewaktu-waktu bisa saja hilang apabila pihak perusahaan penyedia *game* memblokir *game* tersebut.
- c. Barang itu milik penjual sendiri atau milik orang yang mewakilkan kepadanya.

²⁰ Haidar Bagir, *Islam Tuhan Islam Manusia: agama dan spiritualitas di zaman kacau*. (Bandung: Penerbit Mizan, 2017) hlm. 123.

- d. Ada nilainya secara *syara'*, yaitu sesuatu yang dapat mendekatkan manusia kepada Allah SWT. Namun dalam praktiknya, para *gamers* bermain sampai berjam-jam bahkan sampai melewatkan waktu tidurnya sehingga cenderung melalaikan.
- e. Barang itu dapat diterima secara langsung atau dalam waktu dekat.²¹

Pada proses pengistinbatan hukumnya, mazhab hanafi ini sangat identik dengan pola rasio, yang menitik beratkan pemecahan suatu permasalahan yang belum ada hukumnya pada kemampuan berfikir akal. Hal tersebut kemudian menjadi sebuah *trend* di kalangan para intelektual Baghdad atau negara Irak saat itu. Para penganut *trend* ini disebut dengan *ahlu ra'yi*.

Mazhab hanafi mengemukakan bahwa syarat yang pertama adalah barang yang menjadi objek jual beli harus ada, yang menunjukkan bahwa suatu transaksi jual beli sangat tidak mungkin terjadi apabila objeknya tidak ada. Jikapun ada, maka transaksi tersebut pastilah merupakan salah satu bentuk usaha penipuan. Kemudian dilanjutkan dengan syarat berupa barang milik. Maknanya seseorang yang ingin menjadikan suatu benda sebagai objek akad, maka hendaklah benda tersebut statusnya milik penjual seutuhnya, atau milik orang lain yang dititipkan agar dijual kepada individu yang lain.

Selanjutnya mazhab Hanafi menjelaskan bahwa barang yang hendak dijadikan objek akad sepatutnya memiliki manfaat ditinjau menurut perspektif Islam. Hal ini ditujukan sebagai penegasan, agar benda-benda yang memiliki manfaat akan tetapi berkonotasi negatif seperti barang yang haram, syubhat dan

²¹Departemen Waqaf dan urusan Islam Kuwait, *Al-Mausu'ah Al-Fiqhiyyah Al-Kuwaitiyyah* (Kuwait: At-Thab'ah Tsaniyah, 1427 H) Jilid 2. Hlm 153.

yang memudharatkan bagi masyarakat tidak termasuk kedalam benda yang memiliki manfaat. Sehingga barang yang dalam pandangan Islam tidak bernilai sebagai *wasilah* (perantara) untuk mendekatkan diri pada Allah dianggap sia-sia serta tidak bernilai secara *syara'*.

Dari lima syarat yang menjadi istinbat hukum syarat-syarat objek jual beli oleh *fuqaha* mazhab Hanafi. Didapati tiga syarat yang tidak terpenuhi apabila *game online* dijadikan sebagai objek jual beli, yaitu benda tersebut bukan barang milik, juga bukan milik *gamers* serta tidak bernilai secara *syara'*. *Game online* pada hakikatnya hanya dapat diperjualbelikan dan dikelola oleh pemilik *game*. Sehingga jual beli menjadi tidak sah apabila *gamers* yang menjadikannya objek akad.

b. Pandangan mazhab Malikiyah

Mazhab Malikiyah didirikan oleh Imam Malik bin Anas (w. 179 H/795 M), yang lahir dan meninggal di Madinah. Mazhab maliki ini tersebar seantero negeri Afrika Utara (Aljazair, Sudan, Tunisia, Maroko, Libya, Mauritania, Provinsi Sha'id [Mesir], Eritrea), Semenanjung Arabia (Bahrain, Uni Emirat, Kuwait, Arab Saudi, Oman) selain juga di Senegal, Mali, Nigeria, Eropa, Spanyol dan yang lain.²² Mazhab ini mensyaratkan objek atau barang yang diakadkan dengan lima syarat, yaitu:

- a. Barang tersebut haruslah suci, maka tidak sah jual beli barang yang najis maupun mutanajis yang dzatnya tidak dapat disucikan.
- b. Barang tersebut hendaklah bermanfaat secara *syara'*. Adapun

²² Haidar Bagir, *Islam Tuhan Islam Manusia: agama dan spiritualitas di zaman kacau*,...,hlm 124.

memperjual belikan barang yang sia-sia atau tidak bermanfaat tidak sah menurut mazhab ini.

- c. Barang yang diperjualbelikan bukanlah barang yang haram. Seperti anjing pemburu.
- d. Barang tersebut dapat diterima secara langsung. Maka jual beli yang barangnya belum ada dinyatakan tidak sah, seperti jual beli burung yang ada di udara.
- e. Hendaklah barang dan harga diketahui oleh *muta'qidain* (kedua pihak). Maka jual beli yang tidak diketahui zat, sifat dan takarannya tidak sah menurut pandangan mazhab ini.²³

Dalam upaya untuk mengistinbatkan hukum, mazhab maliki lebih menekankan solusi pemecahan masalahnya dengan berpijak pada hadis. Sehingga kalangan penganut mazhab ini lebih kentara dengan sebutan *ahlul hadis*, berbeda dengan mazhab Hanafi yang cenderung menggunakan kemampuan rasio. Ini bukan berarti mazhab Maliki tidak percaya kepada rasio dan Hanafi tidak percaya kepada hadis, akan tetapi corak ini lebih mewarnai pola pengistinbatan hukumnya.

Ulama Maliki menuturkan pada tingkat pertama syarat barang yang menjadi objek akad adalah kesucian barang, yakni barang yang sucilah yang boleh menjadi objek akad. Hal tersebut menjelaskan bahwa barang yang najis tidak boleh dijadikan akad. Kemudian ulama Maliki melihat dari sisi kemanfaatannya secara *syara'*. Sebagaimana juga yang tercantum pada syarat ulama Hanafiah, barang

²³Departemen Waqaf dan urusan Islam Kuwait, *Al-Mausu'ah Al-Fiqhiyyah Al-Kuwaitiyyah*. Jilid 2. Hlm 153.

yang sia-sia dan dapat mengarahkan kepada kelalaian terhadap beribadah kepada Allah tidak benar diperjualbelikan.

Selanjutnya ulama Maliki menjelaskan bahwa barang yang menjadi objek tidak boleh haram zatnya, karena ini akan menjerumuskan manusia kepada dosa dengan memperjualbelikan barang yang haram. Lalu barang tersebut haruslah diketahui oleh kedua belah pihak, artinya setiap detail barang yang menjadi objek jual beli harus diketahui kedua belah pihak. Ini bertujuan agar terhindar dari jual beli yang mengandung unsur *jahalalah* di dalamnya.

c. Pandangan mazhab Syafi'iyah

Mazhab Syafi'iyah, dinisbatkan kepada Imam Muhammad bin Idris al-Syafi'i (w. 204 H/820 M), yang lahir di Ghaza (Palestina) dan meninggal di Mesir. Mazhab ini dianut oleh mayoritas masyarakat negara Suriah, Mesir, Indonesia, Malaysia, Afrika Timur, India Selatan, Yaman, Dagestan, Chechnya dan Asia Tenggara.²⁴ Menurut mazhab ini, syarat barang yang diakadkan itu antara lain:

- a. Barang itu suci. Maka tidak sah menjual barang najis, barang haram, atau bahkan syubhat.
- b. Dapat dimanfaatkan secara *syara'*, sehingga dengan jual beli ini dapat bernilai ibadah atau sesuatu yang memudahkan manusia untuk beribadah kepada Allah SWT. Namun kenyataannya, bermain *game* yang pada dasarnya dilakukan hanya pada saat tertentu menjadi rutinitas sehari-hari yang cenderung mengarah kepada hal-hal negatif

²⁴ Haidar Bagir, *Islam Tuhan Islam Manusia: agama dan spiritualitas di zaman kacau*. .hlm 124

seperti gangguan psikologis, gangguan penglihatan, kecanduan yang dapat melalaikan bahkan memicu terjadinya kriminalitas.

- c. Dapat diserahterimakan. Objek yang diperjualbelikan merupakan sesuatu yang dapat diserahterimakan.
- d. Barang itu diakad oleh orang yang memiliki wewenang penuh. Maka tidak sah menjual barang yang masih tersangkut dengan hak orang lain. Dalam *game online* pihak yang memiliki wewenang penuh adalah *game master* sehingga para *gamer* tidak bisa melakukan akad jual beli.
- e. Barang itu diketahui oleh kedua belah pihak baik zat, ukuran maupun sifatnya.²⁵Wujud dari zat, ukuran maupun sifatnya dapat berupa padat, cair, atau gas dan pada hakikatnya yaitu dapat dimanfaatkan untuk kehidupan dan kesejahteraan manusia. Lain halnya pada *game online* yang hanya berbentuk *virtual* dan tidak dapat diketahui banyaknya, beratnya, takarannya atau ukuran-ukuran lainnya.

Para penganut mazhab ini cenderung menggunakan pola istinbat hukum dengan menggabungkan metode *ahlu ra'yi* dan *ahlu hadist*. Sehingga dalam kapasitasnya sebagai sebuah istinbat hukum, mazhab Syafi'i terkesan sangat ketat dan lebih berhati-hati dalam mengemukakan pandangannya. Hal ini tercermin dari syarat-syarat yang diutarakan mazhab ini.

Jika perihal *game online* yang hendak dijadikan sebagai sebuah objek akad ditinjau dengan syarat-syarat yang dikemukakan mazhab ini, maka didapati bahwa kesemua syarat menolak *game online* sebagai sebuah objek

²⁵Abdurrahman Ibnu Iwadh al-Juzburi, *Fiqh Ala Mazahibul Arba'ah*, (Qahirah: Dar Ibnu Hitsam, 1960), Jilid 5, hlm. 35.

akad, yang hal tersebut kemudian secara otomatis akan membatalkan transaksi yang menjadikan *game online* sebagai akad. Dikarenakan tidak memenuhi kualifikasi satu syaratpun dalam mazhab ini.

d. Pandangan mazhab Hanabilah

Mazhab Hanbali atau dikenal dengan Hanabilah didirikan oleh Imam Ahmad bin Hanbal (w. 241 H/855 M), yang lahir dan meninggal di Baghdad. Mazhab ini secara resmi dianut di Arab Saudi dan Qatar, selain juga dianut di Uni Emirat, Bahrain, Oman, Yaman, Irak dan Yordania.²⁶ Metode instinbat mazhab ini cenderung mengikuti pola *ahlu hadis* sebagaimana pola ulama Maliki.

Menurut pendapat ulama Hanabilah, syarat sah objek jual beli ada tiga, yaitu:

- a. Barang yang dijadikan objek jual beli hendaknya mempunyai manfaat. Maka tidak sah jual beli barang yang tidak ada manfaatnya. Dalam kasus ini, *game online* dilihat dari sisi manfaat bisa dibilang kurang bahkan tidak ada. Apalagi jika telah candu, maka *game online* akan menimbulkan mudharat. Juga tidak sah jual beli barang yang manfaatnya haram seperti khamar dan anjing.
- b. Barang yang dijadikan objek jual beli hendaknya dimiliki oleh penjual secara sempurna (*milk al-tam*) saat akad berlangsung, dan juga barang tersebut dapat diterima secara langsung. Maka tidak sah jual beli unta yang tersesat, burung yang masih berada di udara dan

²⁶ Haidar Bagir, *Islam Tuhan Islam Manusia: Agama dan Spiritualitas di Zaman Kacau*.
..hlm 124

ikan yang masih berada dalam air.

- c. Hendaklah barang dan harga diketahui oleh *muta'qidain* (kedua pihak), maka selama ada hal-hal yang dapat menyebabkan barang tidak sah sebagai objek jual beli, maka jual belinya juga tidak sah.²⁷

Secara kuantitas syarat yang dikemukakan mazhab ini cenderung lebih sedikit daripada tiga mazhab lainnya. Akan tetapi hal tersebut tidak mengurangi kualitasnya sebagai sebuah pandangan hukum. Mazhab Hanbali menyebutkan syarat berupa kemanfaatan benda secara *syara'*, lalu menekankan dalam kepemilikan benda tersebut haruslah jelas. Pada pandangan mazhab ini dipetegas bahwa *milik al-tam* (kepemilikan sempurna) sangat dituntut dalam syarat objek akad. Hal ini bertujuan untuk menjaga harta manusia yang merupakan tujuan dari *maqāshid syari'ah* yaitu *hifzu al-māl*.

Dari kesemua pendapat mazhab yang telah diutarakan, dapat dilihat bahwa secara garis besar kesemua mazhab memiliki pandangan yang tidak jauh berbeda mengenai syarat yang wajib dipenuhi oleh sebuah objek akad. Perumusan syarat-syarat objek akad tidak lain adalah bertujuan untuk menegakkan *maqāshid syari'ah* yang menjadi pijakan utama dalam Islam.

4. Syarat-syarat nilai tukar (hargabarang).

Harga dapat dipermainkan para pedagang adalah *as-tsaman*, bukan harga *as-si'r*. Ulama fikih mengemukakan syarat *as-tsaman* sebagai berikut:

- a. Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya.
- b. Dapat diserahkan pada waktu akad (transaksi), sekalipun secara hukum

²⁷ Departemen Waqaf dan urusan Islam Kuwait, *Al-Mausu'ah Al-Fiqhiyyah Al-Kuwaitiyyah*,....Jilid 2. Hlm 153.

seperti pembayaran dengan cek atau kartu kredit.

- c. Apabila jual beli itu dilakukan secara *barter*, maka barang yang dijadikan nilai tukar bukan barang yang diharamkan *syara'*.

2.4. Konsep Harta Dalam Islam

Sebagaimana telah diketahui bahwa jual beli adalah “*Pertukaran harta (benda) dengan harta*”, maka sudah sepatutnya juga mengetahui hakikat maksud dari harta tersebut, kategori atau unsur apa saja yang dikandung dalam harta, serta bagaimana manfaat harta menurut pandangan Islam.²⁸

Harta atau *mal* jamaknya *amwal*, secara etimologis mempunyai beberapa arti yaitu condong, cenderung, dan miring. Karena memang manusia condong dan cenderung untuk memiliki harta. Ada juga mengartikan *al-mal* dengan sesuatu yang menyenangkan manusia dan meraka menjaganya, baik dalam bentuk materi maupun manfaat. Ada juga yang mengartikan dengan sesuatu yang di butuhkan dan diperoleh manusia baik berupa benda yang tampak seperti emas, perak, binatang, tumbuhan maupun yang tidak tampak. Oleh karena itu, menurut etimologis, sesuatu yang tidak bisa dikuasai manusia tidak bisa dinamakan harta, seperti burung di udara, ikan di dalam air, dan barang tambang yang ada di bumi.²⁹

Adapun pengertian harta secara terminologis, yaitu sesuatu yang di inginkan manusia berdasarkan tabiatnya, baik manusia itu akan memberikannya atau menyimpannya. Sesuatu yang tidak dapat disimpan tidak bisa disebut harta.

²⁸Abu Umar Dubyani bin Muhammad ad-Dubyani, *Al-Mu'amalah al-Maaliyah Ashalah wa Mu'asharah*. (Riyadh: Maktabah Malik Fahd al-Wathaniyah, 2011) Jilid 1, hlm. 109.

²⁹Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Mualamah, ...*, hlm. 59.

Karena itu, menurut Hanafiah manfaat dan milik tidak disebut harta. Mazhab ini membedakan antara harta dan milik atau harta dalam sesuatu zat (*'ain*), yang berharga bersifat materi yang berputar di antara manusia. Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah Pasal 1 ayat (9) *amwal* (harta) adalah benda yang dapat dimiliki, dikuasai, diusahakan, dan dialihkan, baik benda berwujud maupun tidak berwujud, baik benda terdaftar maupun yang tidak terdaftar, baik benda bergerak maupun yang tidak bergerak dan hak yang mempunyai nilai ekonomis.³⁰

Islam mempunyai pandangan yang pasti tentang harta dan ekonomi. Pandangan tersebut diantaranya yaitu mengenai pemilik mutlak harta/segala sesuatu yang ada dimuka bumi ini adalah milik Allah SWT, status harta yang dimiliki manusia merupakan titipan, harta sebagai perhiasan hidup yang memungkinkan manusia dapat menikmatinya dengan baik dan tidak berlebihan, harta sebagai ujian keimanan, serta cara perolehan/kepemilikan harta dapat melalui usaha (*amal*) atau mata pencaharian (*ma'isyah*) yang halal dan sesuai dengan aturan Allah SWT.³¹

Pandangan diatas kesemuanya menunjukkan bahwa harta pada dasarnya adalah milik Allah SWT semata. Adapun manusia hanya diberikan kewenangan atau hak sementara untuk mengelola segala yang diamanatkan Allah. Seluruh dunia dan isinya telah Allah jadikan sebagai *ma'isyah* (penghidupan) bagi manusia, maka sepatutnya manusia merespon hal tersebut dengan melakukan segala bentuk muamalah yang berorientasi untuk mendekatkan diri pada-Nya. Sebagai sebuah bentuk konstruksi virtual, *game online* juga tak luput dari

³⁰*Ibid.*

³¹*Ibid.*, hlm. 72.

pandangan Islam, karena Islam merupakan *way of the life*. Mengikuti definisi harta yang dikemukakan oleh Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, maka *game online* juga termasuk kategori harta. Karena *game online* merupakan benda yang tak kasat mata atau tidak berwujud, dan ia bisa dimiliki, dikuasai, dan dialihkan untuk kepentingan pemilik pribadinya.

Para ulama berijtihad dalam mengklasifikasi bentuk-bentuk harta. Pada klasifikasi kebolehan memanfaatkannya oleh syara' *game online* termasuk dalam kategori harta *ghairu mutaqawim*, karena *game online* pada realitanya cenderung menggiring para pemainnya untuk melampaui batas, baik dalam waktu, kesehatan dan uang. Lalu melalaikan dari dzikrullah yang merupakan esensi utama hidup manusia.

Lalu pada segi jenisnya, ia tergolong pada harta *ghairu manqul*, yang maknanya ia tidak bisa dibawa kemana-mana. Walaupun seseorang bisa mengaksesnya dimanapun ia berada, *game online* tidak mungkin dipindahkan dari dunia maya menuju dunia nyata. Karena bentuk *game online* tersebut pada dasarnya adalah tidak berwujud.

Dalam pembagian segi pemanfaatannya, *game online* masuk dalam kategori harta *isti'mali*, yaitu bentuk harta yang tidak habis walaupun telah dimanfaatkan berulang-ulang. Ini berkaitan erat dengan bentuk abstrak *game online* yang berada di dunia internet, sehingga tidak heran jika manfaatnya tidak habis-habis walau telah digunakan berkali-kali.

Kemudian pada dari segi ada atau tidak adanya harta sejenis di pasaran, *game online* termasuk harta *qimi*, yaitu harta yang tidak ada jenisnya di pasaran

serta tidak bisa ditakar dan ditimbang. Ini juga berkaitan dengan bentuk *game online* yang abstrak dan berada di dunia lain, sehingga tidak memungkinkan untuk ditakar dan ditimbang menurut adat kebiasaan yang berlaku pada umat manusia. Hal ini juga mengindikasikan bahwa sangat besar kemungkinan di masa yang akan datang, pasar nyata akan berpindah pada pasar dunia maya seutuhnya.

Selanjutnya berpijak pada status harta, *game online* tergolong pada kategori harta *mamluk* yang berarti ia bisa dimiliki dan dialih tangankan dari satu pihak ke pihak yang lainnya. Akan tetapi karena banyaknya para pemain yang mengakses game ini, sebagian pihak menjadikannya sebagai objek jual beli yang kemudian menjadi masalah serius dalam pandangan hukum Islam.

Klasifikasi dari segi boleh dibagi atau tidaknya menunjukkan bahwa *game online* termasuk dalam *mal qabil li al-qismah*, yaitu harta yang tidak menimbulkan suatu kerugian atau kerusakan apabila harta itu dibagi-bagi dan manfaatnya tidak hilang. Harta ini tidak rusak dan manfaatnya tidak hilang. *Game online* membagi-bagikan manfaat kepada individu lainnya dengan mengharuskan pengaksesnya untuk mendownload terlebih dahulu lalu kemudian mendaftar untuk mendapatkan *id* dan *password*.

Merujuk pada klasifikasi dari segi pemiliknya yang telah dirumuskan oleh para ulama, *game online* termasuk ke dalam kategori harta *khas*, yaitu harta pribadi yang tidak boleh diambil manfaatnya tanpa izin dari pemiliknya. Dalam hal ini, *game online* telah diberikan lisensi oleh pemiliknya untuk digunakan oleh khalayak ramai dengan menggunakan akses internet dan perangkat

komputer/*smartphone* yang ada. Sehingga para *gamers* tidak berdosa karena telah mendapatkan izin dari pemiliknya untuk mengakses *game* tersebut.

Akan tetapi para ulama sepakat, bahwa disyaratkan bagi harta untuk memiliki manfaat yang bersifat *ibahah* atau mubah. Maka sesuatu yang tidak memiliki manfaat yang dibolehkan oleh *syara'*, tidak termasuk dalam kategori harta secara orisinal.³² Sehingga apabila ditinjau dari aspek-aspek di atas, *game online* tidak memenuhi kualifikasi fungsi harta yang sesuai dengan spirit Islam, yang kemudian berimbas pada kurangnya syarat barang yang dijadikan objek akad. Karena ke empat ulama sepakat bahwa barang yang menjadi objek akad haruslah bermanfaat secara *syara'*.

Sebagai sebuah fenomena sosial baru yang muncul di dalam masyarakat modern belakangan ini, *game online* masih tabu atau kabur status hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi. Hal ini dikarenakan perubahan zaman yang sangat dinamis. Perubahan ini menuntut Fiqh untuk tidak statis, akan tetapi ikut terus bergerak secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Kultur sosial merupakan salah satu pemeran utama dalam berubahnya Fiqh, ini selaras dengan sebuah 'ibarat atau teori sosial yang cukup masyhur di kalangan ulama, yaitu (الأحكام تتغير بتغير الزمان والمكان) "hukum berubah sesuai dengan konteks dan waktu."³³

³²Abu Umar Dubyani bin Muhammad ad-Dubyani, *Al-Mu'amalah al-Maaliyah Ashalah wa Mu'asharah*,..., hlm. 121.

³³Abdullah Al-'anazi, *Taisir ilm ushul fiqh*. (Beirut: Muassasah Ar-Riyan, 1997) hlm. 214.

2.5. Penyebab Haramnya Sebuah Transaksi

Sebagaimana yang telah kita ketahui terdapat dua asal kaidah hukum dalam syari'ah. Dalam ibadah kaidah hukum yang berlaku adalah bahwa semua hal dilarang kecuali yang ada ketentuannya dalam Al-Qur'an dan Al-Hadis. Sedangkan dalam urusan muamalah, semuanya diperbolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya. Ini berarti ketika suatu transaksi baru muncul dan belum dikenal sebelumnya dalam hukum Islam, maka transaksi tersebut dianggap dapat diterima, kecuali terdapat implikasi dari dalil Al-Qur'an dan Hadis yang melarangnya, baik secara eksplisit maupun implisit. Dengan demikian, dalam bidang muamalah semua transaksi dibolehkan kecuali yang diharamkan.³⁴

Penyebab terlarangnya sebuah transaksi adalah disebabkan faktor-faktor berikut:

1. Haram zatnya (*haram li-dzatihi*)

Suatu transaksi dilarang karena objek (barang dan/atau jasa) yang di transaksikan merupakan objek yang dilarang (haram) dalam hukum agama Islam, misalnya minuman keras, bangkai, daging babi, dan sebagainya.³⁵

2. Haram selain zatnya (*haram li ghairihi*)

Jenis ini terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

a. *Tadlis*, yaitu sebuah situasi dimana salah satu dari pihak yang bertransaksi

³⁴Adiwarman A. Karim, *BANK ISLAM Analisis Fiqih dan Keuangan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), edisi 5 cet 10, hlm. 29.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 30.

berusaha untuk menyembunyikan informasi dari pihak yang lain dengan maksud untuk menipu pihak tersebut atas ketidaktahuan akan informasi objek yang di perjualbelikan. Hal ini bisa penipuan berbentuk kuantitas, kualitas, harga ataupun waktu penyerahan atas objek yang ditransaksikan.

- b. *Ikhtikar*, yaitu sebuah situasi dimana produsen/penjual mengambil keuntungan diatas keuntungan normal dengan cara mengurangi supply (penawaran) agar harga produk yang dijualnya naik. Ikhtikar ini biasanya dilakukan dengan membuat *entry barrier* (hambatan masuk pasar), yakni menghambat produsen/ penjual lain masuk ke pasar sehingga ia menjadi produsen tunggal di pasar tersebut (monopoli), kemudian mengupayakan adanya kelangkaan barang dengan cara menimbun stok barang, sehingga terjadi kenaikan harga yang cukup tajam di pasar. Ketika harga telah naik, produsen tersebut akan menjual barang tersebut dengan mengambil keuntungan yang berlimpah.
- c. *Bai' Najasy*, yaitu sebuah situasi dimana konsumen/pembeli menciptakan *demand* (permintaan) palsu, seolah-olah ada banyak permintaan terhadap suatu produk sehingga harga jual produk itu akan naik.
- d. *Taghrir (Gharar)*, yaitu penampilan yang menimbulkan kerusakan (harta) atau sesuatu yang tampaknya menyenangkan tetapi hakikatnya menimbulkan kebencian. Dalam segi fiqih berarti penipuan dan tidak mengetahui barang yang diperjualbelikan juga tidak dapat diserahkan. Gharar terjadi apabila kedua belah pihak saling tidak mengetahui apa yang

akan terjadi, kapan musibah akan menimpa. Ini adalah suatu kontrak yang dibuat berasaskan andaian (*ihtimal*) semata. Sehingga dari penjelasan ini diatas dapat diambil pengertian, yang dimaksud dengan jual beli gharar adalah semua jual beli yang mengandung ketidakjelasan, pertaruhan dan perjudian. *Gharar* (ketidakjelasan) sangat ditekankan dan dilarang dalam Islam agar kedua belah pihak tidak di zalimi atau terzalimi.

Dalam syari'at Islam, jual beli yang mengandung gharar sangat dilarang, sebagaimana sabda Rasulullah SAW yang diriwayatkan dalam hadist Abu Hurairah yaitu:

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ

Artinya: "Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam melarang jual beli al-hashah dan jual beli gharar".³⁶

Secara umum, *gharar* dapat terjadi dalam 4 hal, yaitu;

1. Kuantitas.
2. Kualitas.
3. Harga.
4. Waktu penyerahan.³⁷

Dalam keempat bentuk diatas, keadaan sama-sama rela yang dicapai bersifat sementara, yaitu sementara keadaannya masih tidak jelas bagi kedua belah pihak. Di kemudian hari, yaitu ketika keadaannya sudah jelas, salah satu

³⁶ Rahmat Syafe'I, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2004), hlm. 83.

³⁷ Adiwarmarman A. Karim, *BANK ISLAM Analisis Fiqih dan Keuangan*, ..., hlm. 33.

pihak (penjual atau pembeli) akan merasa terzalimi, walaupun pada awalnya tidak demikian. Adapun gharar terbagi dalam dua kategori yaitu:

1. *Gharar fahish* (ketidakjelasan yang keterlaluan)

Gharar ini merupakan gharar yang berat dan dengannya dapat membatalkan akad. Gharar ini timbul dengan dua sebab yaitu pertama karena barang sebagai objek jual beli tidak ada dan yang kedua barang boleh diserahkan tapi spesifikasinya tidak sama seperti yang dijanjikan.

2. *Gharar yasir* (ketidakjelasan yang minimum)

Gharar ini adalah gharar yang ringan, keberadaannya tidak membatalkan akad. Sekiranya terdapat bentuk gharar semacam ini dalam akad jual beli, maka jual beli tersebut tetap sah menurut syara'.³⁸

Diantara hikmah larangan jual beli gharar adalah untuk menjaga harta orang lain dan menghindari perselisihan dan permusuhan yang muncul akibat adanya penipuan dan pertaruhan. Adapun bentuk bentuk jual beli gharar adalah:

1. Gharar yang dilarang

Bentuk gharar ini dibagi menjadi tiga macam yaitu (pertama) gharar karena tidak ada barangnya (*al-ma'dum*), (kedua) gharar karena barangnya tidak bisa diserahkan, (ketiga) gharar karena ketidakjelasan (*al-jahalah*) pada barang, harga dan akad jual belinya.

³⁸ Nazaruddin Abdul Wahid, *Sukuk (Memahami & membedah Obligasi Pada Perbankan Syari'ah)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 68.

2. Gharar yang diperbolehkan

Bentuk gharar ini dibagi menjadi empat macam yaitu jika barang tersebut sebagai pelengkap, jika barangnya sedikit, jika masyarakat memaklumi hal tersebut karena dianggap sesuatu yang remeh, dan jika mereka memang membutuhkan transaksi tersebut.

3. Gharar yang masih diperselisihkan

Gharar yang diperselisihkan adalah gharar yang berada ditengah-tengah antara yang diharamkan dan yang diperbolehkan, sehingga para ulama berselisih pendapat di dalamnya. Hal ini dikarenakan perbedaan mereka di dalam menentukan apakah gharar tersebut sedikit atau banyak, apakah dibutuhkan masyarakat atau tidak, atau apakah sebagai barang inti atau pelengkap.

- e. Riba, yaitu tambahan yang disyaratkan dalam transaksi bisnis tanpa adanya pengganti (*iwadh*) yang dibenarkan syari'ah atas penambahan tersebut.
- f. *Maisir*, yaitu memperoleh keuntungan tanpa harus bekerja keras yang biasa dikenal dengan perjudian, karena dalam praktik perjudian seseorang dapat memperoleh keuntungan dengan cara mudah. Dalam perjudian, seseorang dalam kondisi bisa untung atau bisa rugi.
- g. *Risywah* (suap menyuap), yaitu memberi sesuatu kepada pihak lain untuk mendapatkan sesuatu yang bukan haknya.

4. Tidak sah (lengkap) akadnya.

Suatu transaksi yang tidak masuk dalam kategori *haram li dzatihi* maupun *haram li ghairihi*, belum tentu serta-merta menjadi halal. Masih ada kemungkinan transaksi tersebut menjadi haram bila akad atas transaksi itu tidak sah atau tidak lengkap. Suatu transaksi dapat dikatakan sah dan/atau tidak lengkap akadnya, bila terjadi salah satu (atau lebih) faktor-faktor berikut ini:

- a. Rukun dan syarat tidak terpenuhi.
- b. *Ta'alluq*, yaitu terjadi apabila kita dihadapkan pada dua akad yang saling dikaitkan maka berlakunya akad 1 tergantung pada akad 2
- c. Terjadi "*two in one*", yaitu kondisi dimana suatu transaksi diwadahi oleh dua akad sekaligus, sehingga terjadi ketidakpastian (*gharar*) mengenai akad mana yang harus digunakan (berlaku). Dalam terminologi fiqih, kejadian ini disebut dengan *shafqatain fi al-shafqah*.³⁹

³⁹ Adiwarmarman A. Karim, *BANK ISLAM Analisis Fiqih dan Keuangan*, ..., hlm. 46.

BAB TIGA

GAMBARAN UMUM *GAME ONLINE* DAN ANALISA HUKUM ISLAM TENTANG JUAL BELI *GAME ONLINE*

3.1. Gambaran Umum *Game Online* dan Perkembangannya di Indonesia

Game online merupakan paduan dari kata *game* dan *online* yang belakangan membentuk sebuah frasa baru dengan makna tersendiri. *Game* merupakan serapan dari Bahasa Inggris yang artinya permainan atau pertandingan.¹Sedangkan *online* diartikan terhubung, perpaduan dari tranliterasi *on* yang bermakna berada dan *line* yang artinya garis. Biasanya istilah *online* digunakan untuk menjelaskan jaringan internet pada suatu perangkat. Jadi *game online* bermakna permainan yang terhubung antara satu server dengan server yang lain melalui jaringan internet.²

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*.

Perkembangan *game* dimulai ketika tahun 1952, A.S. Douglas membuat OXO, *game* grafis *noughts and crosses* (nol dan silang), di University of Cambridge untuk mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi komputer dan

¹Jhon M.Echols dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris Indonesia*. (Jakarta: PT Gramedia Utama, 2010) hlm. 63.

²Diakses melalui <https://www.google.com/url?q=https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perkembangan-game-online-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/&sa=U&ved> tanggal 13 Desember 2018.

manusia. Permainan ini bekerja pada komputer besar yang menggunakan *CRT display*. Bahkan, perangkat *game portable* genggam yang pertama dibuat adalah *Tic Tac Toe* di tahun 1972 oleh Waco Company. Sampai sekarang *game* ‘jadul’ ini masih populer di internet. Kalau diteliti historinya, tahun 1947 dipercaya sebagai tahun pertama di mana *game* didesain untuk dimainkan dengan layar CRT (*cathode ray tube*). *Game* sederhana dirancang oleh Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann. Aplikasi ini mendapatkan hak paten tanggal 14 Desember 1948. Tahun 1972 dirilis perangkat video *game* pertama untuk pasar rumahan, Magnavox Odyssey, dihubungkan dengan televisi. Meski tidak sukses besar, perusahaan lain dengan produk yang sama harus membayar lisensi. Akan tetapi, kesuksesan menjemput sejak Atari meluncurkan *Pong* sebuah *video game* ping-pong pada 29 November 1972. Berangkat dari sini, video dan komputer *game* menjadi populer dan hobi baru di saat PC baru saja mulai dikenal dan dipakai secara luas.³

Meski baru di pertengahan sampai akhir 1980-an *game* yang muncul di pasaran hadir dengan fungsi *scrolling* atau *virtual paging*, hadirnya produk monitor warna di awal tahun 1980-an membuat para penggemar *game* semakin antusias, sehingga perpindahan suasana *game* dari halaman ke halaman lain menjadi lebih hidup. Suara dan musik pengiring ikut juga menyemarakkan *game* di era ini melengkapi fungsi multimedia dan interaktif. Tentu banyak yang tahu dengan *gamewatch*. Perangkat berukuran mini dan terasa pas di genggam tangan ini mulai tahun 1980 oleh Nintendo. Kesuksesan *liquid crystal display* atau

³Diakses melalui <http://www.kotakgame.com/gamebox/detail.php?g=565&dt=565> tanggal 13 Desember 2018.

yang biasa disebut LCD genggam ini menciptakan banyak pengikut untuk membuat yang sama dengan mengadopsi *game-game* populer. Awal tahun 1980-an juga ditandai dengan hadirnya media penyimpan CD-ROM yang dalam waktu singkat menjadi populer. Era *game* 3 dimensi (3D) dengan perspektif orang pertama dan *multiplayer game* mulai muncul di era ini. Suara dan musik semakin berkembang di pertengahan 1980-an seiring dengan hadirnya produk *sound card*. Jadi, memang terasa bahwa pasar *game* komputer semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pendukungnya.⁴

Game ketika pertama kali dibuat diperuntukkan untuk keegoisan para penikmatnya semata. Bahkan saat ini masih dipertahankan sistem seperti itu (*game* yang egoistis), lihat saja pada *nitendo* dengan *game boy* ataupun produk keluaran *sony* yaitu *Play Station Portable (PSP)* yang seolah-olah mempertahankan asumsi bahwa *game* lebih nikmat dimainkan individual. Lalu muncullah produk *Nokia N-Gage* yang menjadi pelopor *hand-held*. Perkembangan *hand held gaming* sempat redup dengan kehadiran *game konsol*. Kualitas *game konsol* yang lebih bagus sehingga banyak *gamer* mulai beralih kepada *game konsol*. Dengan gambar yang makin *real*, dan banyaknya pilihan *game*, membuat *game konsol* makin disukai konsumennya, pada *game konsol* jumlah pemain bisa lebih dari dua bahkan sampai delapan orang, tergantung kemampuan mesin konsolnya. Kemampuan memainkan *game* lebih dari dua orang secara bersamaan membawa tren baru.⁵

⁴Diakses melalui <https://www.google.com/urlq=https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perkembangan-game-online-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/&sa=U&ved> tanggal 14 Desember 2018.

⁵*Ibid.*

Kemampuan *game* jaringan yang memungkinkan puluhan orang bermain sekaligus mulai mendapatkan pesaing ketika *game online* merebak. Hal ini tidak berbeda jauh dengan *game* jaringan, *game online* memungkinkan dimainkan bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Tentu saja pada *game online* diperlukan sambungan internet, untuk melakukan koneksi pada *game* yang dimainkan. Ada beberapa macam *game* baru bermunculan. Seperti *Ragnarok* yang bergenre *massive multiplayer online role playing game* (MMORPG), *Pangya* yang bergenre *fantasy sport*, atau malah *Gunbound* yang masuk kategori *turn based*. Jenis genre macam itu yang kemudian mengotak-ngotakkan beberapa *game* sehingga punya penggemarnya sendiri. Hal ini yang membedakan dengan *game online* standar yang jamak dijumpai di situs-situs macam Yahoo atau MSN. Belum lagi *game-game online* jenis baru itu tentu saja tidak gratis. Kadang harus mengeluarkan uang untuk membeli *voucher* yang berguna sebagai penambah waktu bermain, atau malah untuk membeli berbagai macam kebutuhan yang diperlukan karakter yang dimiliki, seperti pada *game online* jenis *World Of Warcraft* (WOW), *Mobile Legend*, *Clash Of Clan* (COC), *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dan banyak lainnya.⁶

Di Indonesia, awal *game online* hadir dimulai pada tahun 2001, dimana *game* berjudul *Nexia* mulai menarik perhatian banyak *gamers* PC, konsol dan juga masyarakat lainnya untuk mencoba bermain "*game online*". Meskipun *Nexia* hanya hadir dengan grafis 2D yang sederhana, namun kehadiran *game* tersebut sudah sangat berkesan di hati para *gamers* Indonesia. Satu tahun

⁶Di akses melalui

<https://www.google.com/url?q=https://reviandhika95.wordpress.com/2017-12/10sejarah-dan-perkembangan-game-online/&sa=U&ved2ah> tanggal 14 Desember 2018 .

setelah kemunculan *Nexia*, hadir juga *game* berjudul *Redmoon* dengan grafis 2.5D yang bisa dibilang lebih berbeda untuk saat itu, karena karakter di *Redmoon* hadir dengan lebih hidup, sehingga sangat terasa berbeda untuk para *gamers* saat itu. Masih dalam genre yang sama (*RPG*), di tahun 2001-2002 *Nexia* dan *Redmoon* berjalan beriringan menemani langkah awal *gamers* Indonesia memasuki dunia *game online*.⁷

Pada tahun 2003-2004 bisa dibilang trend bermain *game online* masih dirajai oleh genre *Role Playing Game (RPG)*, sehingga para *publisher* berlomba-lomba untuk menarik hati para *gamers* dengan menerbitkan berbagai *game online* ber-genre *RPG* dengan pilihan yang berbeda. Bisa dibilang juga, awal *game online* lahir di Indonesia merupakan awal trend dimana bermain *game online* harus dilakukan dengan membayar "*pay to play*", sehingga para *gamers* harus melakukan pembelian sejumlah voucher terlebih dahulu untuk bisa login dan juga membayar *billing* warnet setelahnya.⁸

Setelah jaman *pay to play* dan *RPG* merajai trend bermain *game online* di tahun-tahun tersebut, memasuki tahun 2005 beberapa genre baru yang berbeda mulai hadir di Indonesia. Jika *Gunbound* adalah awal dari genre *game online* yang berbeda di Tanah Air, maka *trend*-nya sendiri mulai bangkit pada tahun 2005 dengan hadirnya judul-judul *game* baru yang sangat diminati saat itu, mulai dari *Pangya*, *O2 Jam*, *GetAmped*, *Vital Sign* dan lain-lain.⁹

⁷Diakses melalui <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30371-Sejarah-dan-perkembangan-game-online&sa=U&ved=2a> tanggal 28 September 2018.

⁸*Ibid.*

⁹Di akses melalui https://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/2/ tanggal 11 Desember 2018 Pukul 15.05 WIB.

Lalu muncul sistem *free to play*, yang cocok dengan *gamers* kasual tersebut mulai menarik perhatian para *gamers* di Indonesia. Meskipun baru diperkenalkan, banyak *gamers* yang menyukai dengan sistem *free to play* sehingga trend-nya sendiri mulai bangkit sekitar tahun 2006. Setelah dua sistem tersebut ada di Indonesia, ternyata perkembangan *game online free to play* maju dengan sangat pesat, sehingga *game online* dengan *pay to play* mulai redup dan biasanya hanya dimainkan oleh *gamers* setia dari setiap judul *game*-nya.¹⁰

Di tahun 2008 keberadaan warnet juga sudah mulai menjamur di Indonesia, mulai dari warnet biasa-biasa saja sampai warnet yang menyediakan beragam fasilitas canggih dan unik di dalamnya. Tentu saja hal tersebut berdampak baik untuk para *gamers*, karena mereka tidak mungkin kesulitan lagi untuk bermain *game online* khususnya yang berada di kota-kota besar di Indonesia. Istilah "*game center*" pun sudah sangat biasa terdengar, sehingga jika melihat papan tulisan dengan istilah tersebut, maka sudah pasti terdapat banyak *gamers* yang sedang bermain *game*.¹¹ Perkembangan *game online* di Indonesia sudah maju sangat pesat mulai dari tahun 2009 dan 2010. *Publisher* baru pun mulai bermunculan membawa *game* dengan genre yang tidak jauh berbeda dan terus menjanjikan pelayanan terbaik untuk para *gamers*.

Mulai dari tahun 2011 ini *gamers* sudah mulai terombang-ambing dalam masalah pemilihan *game* yang cocok dengan karakter mereka. Selain itu, kekecewaan karena penutupan layanan juga berdampak pada semakin selektif-nya

¹⁰*Ibid.*

¹¹*Ibid.*

para *gamers* dalam memilih *game* dan *publisher* yang akan menjadi tempat mereka menuangkan hasrat untuk bermain *game online*. Memasuki tahun 2012, semuanya masih berjalan seperti biasa. Di tahun 2012 ini, genre MMOTPS mulai digembor-gemborkan sehingga kehadirannya cukup mencolok di kalangan para *gamers* meskipun tetap tidak sebanyak jumlah genre MMORPG. Terdapat empat judul MMOTPS baru yang hadir di Indonesia pada tahun 2012, yaitu *Mercenary Ops*, *Mercury Red*, *Brawl Busters* dan *S4 League*.¹²

Lanjut ke tahun 2013, semakin banyak saja pilihan untuk bermain *game online* dari berbagai jenis genre yang ada di Indonesia. Kecanggihan teknologi dan perkembangan internet yang semakin maju, tentu saja membawa *game online* ke arah yang semakin baik. Berbagai perangkat komputer yang canggih sudah mulai mudah untuk didapatkan, sehingga penampilan *game online* masa kini sudah dituntut untuk hadir dengan grafis yang sangat mengagumkan dan dapat dimainkan dengan sangat mudah sekaligus nyaman.¹³

Beberapa *game online* dan *game* berbasis web sudah mulai mengaitkan dirinya pada perangkat *mobile* dan beberapa *publisher* di Indonesia sudah mulai mengangkat judul *game* dari perangkat *mobile*. Hal ini disebabkan perkembangan zaman yang terus bergerak cepat melalui pengembangan teknologi, sehingga *game* pun kena imbasnya.

3.2. Mekanisme Transaksi Jual Beli Game Online

Sejak dunia dikuasai oleh arus globalisasi, segala sekat antar wilayah menjadi hilang seketika. Orang yang ribuan kilometer jarak lokasinya, seakan

¹²Di akses melalui [https://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/6/tanggal 11 Desember 2018](https://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/6/tanggal%2011%20Desember%202018).

¹³ *Ibid.*

hanya berjarak beberapa hasta saja dikarenakan jaringan globalisasi. Tak terkecuali juga dalam permainan *game online*. Di dalam *game online*, semua pemainnya terhubung kedalam satu *server game* sehingga menjadikan dunia yang begitu luas hanya sebesar layar komputer atau *handphone* di dalam *game* tersebut. *Game online* memfasilitasi para pemainnya seolah-olah mereka berinteraksi satu sama lain di dunia nyata. Hal ini sangat memberikan keleluasaan bagi para *gamer* untuk berinteraksi dengan para *gamer* lainnya yang berada di entah belahan dunia mana.

Interaksi tersebut oleh sebagian pihak yang mencari peruntungan dalam berniaga via *game* dijadikan sebagai salah satu kunci utama untuk mendapatkan pasar baru dalam melakukan transaksi jual beli. Sehingga model transaksi jual beli *game online* bisa dilakukan secara *face to face*, maupun *non-face to face*. Akan tetapi mayoritas transaksi yang terjadi dalam *game online* ini terealisasi via dunia maya (*chatting-room*, aplikasi *chatting*, dan media sosial).

Transaksi yang terjadi melalui *chatting-room* biasanya merupakan kejadian yang dilakukan di dalam sebuah *game*. *Game* yang oleh creatornya disediakan *chatting-room* melakukan transaksi jual beli *account* maupun inventasi pelengkap lainnya melalui fasilitas yang disediakan oleh *creator* tersebut. Ketika transaksi dilakukan, masing-masing dari pihak penjual dan pembeli mengajak serta temannya yang lain untuk menjadi saksi atas transaksi yang terjadi.

Bentuk keikutsertaan pihak ketiga dan keempat ini bertujuan untuk meminimalisir adanya unsur penipuan dalam transaksi via *online* tersebut. Hal ini juga merupakan antisipasi terhadap keraguan-keraguan yang ada pada para pihak.

Sehingga dengan adanya pihak ketiga dan keempat sedikit agak menghilangkan keraguan yang ada pada diri para pihak.¹⁴

Lalu mekanisme transaksi yang dilakukan melalui aplikasi *chatting* biasanya terjadi apabila para pihak ingin transaksi yang akan dilaksanakan menjadi lebih intens. Seolah menghilangkan kesan akan terjadinya penipuan apabila transaksi dilakukan melalui aplikasi *chatting*, karena dalam aplikasi *chatting*, identitas para pihak tertera dengan lebih jelas. Sehingga para pihak dapat mengetahui *real name* masing-masing, bukan hanya nama akun. Lalu para pihak juga akan mengetahui identitas lainnya setelah perkenalan lebih lanjut seperti alamat, usia, dan pekerjaan.¹⁵

Jika kemudian diketahui bahwa para pihak berdomisili di daerah yang sama, maka transaksi jual beli akan dilakukan secara *face to face*. Akan tetapi jika tidak berdomisili di daerah yang sama, maka proses pembayarannya dilakukan dengan cara pihak pembeli mentransfer sejumlah uang ke rekening bank penjual yang telah disetujui bersama. Lalu kemudian penjual memberikan *id* beserta *password account* atau inventaris pelengkap yang baru saja dibelinya tersebut.

Adapun transaksi yang terjadi melalui media sosial kebanyakan terdapat di *facebook*. Hal ini didasari oleh fakta yang menyatakan bahwa pengguna aktif bulanan atau *Monthly Active User* (MAUs) mencapai 2,1 miliar. Sementara bila dilihat dari *Daily Active Users* (DAUs) atau pengguna aktif harian, diklaim rata-

¹⁴Wawancara yang dilakukan dengan Muzakki, seorang *gamer* profesional pada *game* Dragon Nest, tanggal 04 Desember 2018 di Warkop Cekwan Batoh.

¹⁵Wawancara yang dilakukan dengan Khalilurrahman, seorang *gamer* profesional pada *game* Dragon Nest, tanggal 07 Desember 2018 di Cafe Quantum Lampineung.

rata 1,4 miliar orang menggunakan *facebook* tiap hari.¹⁶ Dari segi kuantitas, jumlah tersebut sangatlah fantastis dengan mencermati bahwasanya menurut data dari badan statistik Amerika dunia saat ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 7,53 miliar jiwa,¹⁷ yang jika dikalkulasikan akan didapati hasil hampir setengah populasi dunia menggunakan *facebook*.

Para *gamers* biasanya membuat sebuah perkumpulan/komunitas di *facebook* yang menjadi wadah diskusi, tanya jawab, serta *sharing* bersama perihal *game* yang dimainkan. Bagi sebagian *user*, hal ini dijadikan sebagai sarana untuk menjajakan akunnya ataupun inventaris pelengkap kepada para anggota komunitas. Kemudian anggota yang tertarik akan menghubungi penjual secara privat lalu melakukan transaksi.

Belakangan juga muncul website yang merupakan sarana bagi kontributor (penjual) dan pembeli untuk bertemu. Website yang dimaksud adalah www.itemku.com. Di web tersebut, kontributor dan pembeli sama-sama membuat *account* untuk bisa log in kedalam website, yang kemudian website tersebut memperjualbelikan segala jenis *account game online* maupun inventaris pelengkap sebagai sarana seorang *gamers* untuk meningkatkan kualitas akunnya.

Dari beberapa mekanisme model terjadinya transaksi di atas, *finishing* atau pembayaran dilakukan secara manual bagi para *gamers* yang tinggal di tempat yang sama. Bagi para *gamers* yang tinggal di tempat yang berbeda akan tetapi masih di negara yang sama biasanya melakukan pembayaran via transfer antar

¹⁶Diakses melalui <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3844923/berapa-jumlah-pengguna-facebook-sekarang>, tanggal 05 Desember 2018 Pukul 08.19 WIB.

¹⁷Diakses melalui <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/04/23/berapa-jumlah-penduduk-dunia>, tanggal 05 Desember 2018 Pukul 09.00 WIB.

bank. Adapun *gamers* yang tinggal di negara yang berbeda, pembayaran dilakukan dengan *Western Union* yaitu pembayaran yang dilakukan dengan mata uang negara pembeli, kemudian penjual menerima dalam bentuk mata uang yang berlaku di negaranya.¹⁸

Adapun motif yang melatarbelakangi para *gamers* memperjualbelikan *account* diantaranya:

1. *Gamers* memainkan dua *account* pada satu *game*, sehingga pada titik tertentu hal tersebut membuat *gamers* gamang serta bosan, yang berakhir pada kesimpulan untuk menjual *game* bersangkutan kepada *user* yang lain. Hal ini dilakukan setelah pertimbangan agar hal-hal yang berada di sekitar dunia *gamers* tidak saja berdampak negatif, akan tetapi juga memberikan dampak positif bagi para *gamers* sendiri.¹⁹
2. Penjualan *account* disebabkan oleh rasa bosan yang di alami seorang *gamers* sudah mencapai klimaksnya. Motif ini tidaklah terdengar aneh karena segala hal bisa terjadi pada *game online* tersebut. Bentuk perasaan trauma, bosan, stress, dan depresi bukan lagi merupakan suatu hal yang tabu dalam dunia *game online*. Hal ini dikarenakan seorang individu dituntut untuk terus fokus pada *game* tersebut, yang pada akhirnya menimbulkan rasa jenuh.

¹⁸Wawancara yang dilakukan dengan Muhammad Iqbal, *gamer* profesional pada *game* Clash Of Clan, tanggal 04 Desember 2018 di Warkop Quantum Lampineung.

¹⁹Wawancara yang dilakukan dengan Fatahillah, *gamer* profesional pada *game* Dragon Nest, tanggal 04 Desember 2018 di Warkop Quantum Lampineung.

3. Seorang *gamers* menjual *account* karena ia tidak ingin lagi memainkan *game* tersebut, dan ingin berpindah pada *game* yang baru.²⁰ Motif yang terakhir ini agaknya yang banyak terjadi di kalangan masyarakat, khususnya yang berumur produktif (15-30 tahun). Jadi *gamer* tersebut mendapatkan keuntungan dari jerih payahnya selama ini memainkan *game* tersebut.

Dalam transaksi jual beli *game online*, harga sebuah *account* atau inventaris pelengkap pada sebuah *game* sangat bervariasi. Mulai dari puluhan ribu, hingga bahkan bisa mencapai puluhan juta jika *account* tersebut telah berada pada level *pro* (professional). Dalam penetapan harga *account*, parameter yang digunakan biasanya berdasarkan *rank* yang telah dicapai oleh sebuah *account*. Semakin besar *rank* sebuah *account game*, maka semakin mahal harga yang ditetapkan. Tidak ada acuan yang akurat tentang kepastian harga sebuah *account*, para *gamers* biasanya mengikuti adat setempat dalam menjual *game*.

Kemudian kelengkapan inventaris juga menjadi daya tarik tersendiri bagi para *gamers*, yang kemudian hal tersebut dapat melambungkan harga jual sebuah *account*. Beberapa inventaris yang *limited edition* biasanya dijual dengan harga jutaan pada *game-game* yang cukup terkenal, seperti *Dragon Nest*, *Point Blank*, dan *Clash of Clan*.

²⁰Wawancara yang dilakukan dengan Fari, pemain *game* Point Blank (PB), tanggal 04 desember 2018 Pukul 17.50 WIB di Warkop Quantum Lampineung.

3.3. Keabsahan *Game Online* Sebagai Objek Jual Beli Menurut Hukum Islam

Sebagai sebuah fenomena sosial baru yang muncul di dalam masyarakat modern belakangan ini, *game online* masih tabu atau kabur status hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi. Hal ini dikarenakan perubahan zaman yang sangat dinamis. Perubahan ini menuntut fiqh untuk tidak statis, akan tetapi ikut terus bergerak secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Kultur sosial merupakan salah satu pemeran utama dalam berubahnya fiqh, ini selaras dengan sebuah ‘ibarat atau teori sosial yang cukup masyhur di kalangan ulama, yaitu “(الأحكام تتغير بتغير الزمان والمكان).²¹”

Pada masa Nabi Muhammad SAW dahulu tidak ditemukan syariat yang mengatur hukum jual beli *game online*. Ini karena kondisi pada saat itu perkembangan teknologi tidak semutakhir abad ini, sehingga permainan *game* pada Rasulullah SAW lebih mengedepankan kekuatan fisik dibandingkan *skill* dan fantasi. Oleh sebab itu tidak mengherankan jika hukum jual beli *game online* masih menjadi isu yang hangat diperbincangkan di kalangan para ilmunan dan akademisi.

Sebagaimana jual beli yang biasa terjadi pada umumnya, sebuah transaksi haruslah memenuhi rukun-rukun dan syarat yang telah dirumuskan oleh para *fuqaha*. Rukun dan syarat yang harus terpenuhi, yaitu *pertama* ada orang yang berakad atau *al-muta’qidain* (penjual dan pembeli), *kedua* ada *sighat* (lafal

²¹Abdullah Al-‘anazi, *Taisir ilm ushul fiqh*. (Beirut: Muassasah Ar-Riyan, 1997) hlm. 214.

ijabdan qabul), *ketiga* Ada barang yang dibeli, dan *keempat* ada nilai tukar pengganti.²² Tetapi kemudian ketika ditelaah lebih lanjut, Pada jual beli *game online* didapati cacat pada syarat *nafaz* (terrealisasinya akad) jual belinya yaitu kepemilikan di dalam *game online* tidak jelas. Konsep kepemilikan harta di dalam Islam, merupakan suatu hal yang sakral dan fundamental, yang sangat dijunjung tinggi nilai-nilainya.

Pada dasarnya, Allah SWT adalah pemilik mutlak atas alam dan segala isinya, dan apa yang terkandung di dalamnya. Sedangkan manusia hanya diamanahkan oleh Allah sebagai *khalifah-Nya* (pengejawantahan atau perwujudan) di muka bumi ini. Islam memberikan hak kepada setiap individu untuk memiliki harta atau *goods* selama yang bersangkutan memperoleh benda tersebut secara sah dan melalui jalan yang halal.²³ Karena fungsi harta adalah untuk kesempurnaan ibadah *mahdhah*, karena ibadah memerlukan sarana untuk meneruskan estafet kehidupan dan Allah melarang meninggalkan generasi penerus yang lemah dalam bidang ekonomi.²⁴

Dilihat dari segi bentuknya, Muhammad Baqir Ash Shadr membagi kepemilikan kedalam beberapa macam istilah-istilah kepemilikan, diantaranya prinsip beragam bentuk kepemilikan (*the principle of diverse forms of ownership*), kepemilikan negara (*state ownership*), kepemilikan publik (*publik ownership*), kepemilikan bersama (*common ownership*), kepemilikan pribadi (*privat*

²² M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2004), Cet. 2. hlm. 118.

²³ Nazaruddin A. Wahid, *Paradigma Ekonomi Islam (Konsep Dasar, Pelaksanaan dan Kebijakan)*, (Banda Aceh: SEARFIQH, 2013) hlm. 74.

²⁴ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Mualamah*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 65.

ownership), hak pribadi (*privat right*), dan kepemilikan publik yang bebas untuk semua (*publik property free to all, ibahatul 'ammah*).²⁵

Sedangkan dari sisi sifatnya, teori kepemilikan dibagi kedalam dua, yaitu kepemilikan penuh dan kepemilikan yang tidak penuh.²⁶ Dijelaskan dalam kitab Fiqh 'Ibadah 'Ala Mazhab Maliki karya Imam 'Ubaid bahwa terminologi kepemilikan penuh adalah seseorang yang memiliki kendali penuh atas harta yang dimilikinya.²⁷ Dalam *game online*, pemilik atas segala sesuatu yang berkaitan dengan *game* tersebut adalah sang pembuat *game* itu sendiri atau *game* master. Baik *account* yang dibuat oleh *gamers* maupun segala inventaris pelengkap yang ada pada *game* tersebut. Sehingga kepemilikan yang dimiliki oleh para pemain atau *gamers* hanya bersifat sementara, yakni hanya saat memainkan *game* tersebut. Jadi para *gamers* hanya diberikan hak guna atau hak pemanfaatan sementara bukan hak untuk menguasai *game* sepenuhnya.

Maka kerancuan dan keraguan terhadap transaksi jual beli *game online* ini timbul ketika di dalam dunia nyata, *game online* ini dijadikan objek jual beli. Yang kemudian dari transaksi jual beli tersebut *gamers* mendapatkan *income* (pemasukan) terhadap finansialnya. Bahkan bagi sebagian kelompok hal ini – transaksi jual beli *game online*- dijadikan sebagai objek mata pencarian untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Padahal pada hakikatnya, otoritas untuk memperjual belikan *game online* hanya milik *game* master. Para *gamers* hanya memiliki hak guna (*account*).

²⁵Muhammad Baqir Ash Shadr, *Buku Induk Ekonomi Islam: Iqtishaduna*, (Jakarta: Zahra, 2008) hlm. 147.

²⁶ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Buku 1. Hlm. 8.

²⁷Al-Hajjah Kaukab 'Ubaid, *Fiqh 'Ibadah 'Ala Mazhab Maliki* (Damaskus: Maktabah Al-Insya', 1986) hlm. 270.

Sehingga seharusnya tidak memiliki hak untuk menjadikan *game online* sebagai objek jual beli. Karena memperjual belikan barang yang bukan milik pribadi bertentangan dengan hukum Islam. Sebagaimana hadis yang diriwayatkan oleh Abu Daud:

حَدَّثَنَا مُسَدَّدٌ، حَدَّثَنَا أَبُو عَوَانَةَ، عَنْ أَبِي بَشِيرٍ، عَنْ يُونُسَ بْنِ مَاهَكَ، عَنْ حَكِيمِ بْنِ حِرَامٍ، قَالَ: يَا رَسُولَ اللَّهِ، يَا تَيْبِي الرَّجُلُ فَيُرِيدُ مِنِّي الْبَيْعَ لَيْسَ عِنْدِي أَفَأَتْبَعُهُ لَهُ مِنَ السُّوقِ؟ فَقَالَ: «لَا تَبِعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ»²⁸

Artinya: “Telah bercerita Musaddad kepada kami, Abu ‘Awwanah telah bercerita kepada kami, dari Abi Basyir, dari Yusuf bin Mahak, dari Hakim bin Hizam, “Beliau berkata kepada Rasulullah, ‘Wahai Rasulullah, ada orang yang mendatangiku. Orang tersebut ingin mengadakan transaksi jual beli, denganku, barang yang belum aku miliki. Bolehkah aku membelikan barang tertentu yang dia inginkan di pasar setelah bertransaksi dengan orang tersebut?’ Kemudian, Nabi bersabda, ‘Janganlah kau menjual barang yang belum kau miliki.” (H.R. Abu Daud).

Hadis yang diriwayatkan oleh Abu Daud di atas dengan tegas menceritakan kisah bahwa Rasulullah SAW melarang keras seorang individu untuk menjual sesuatu yang bukan miliknya, sehingga dapat disimpulkan bahwa seorang *gamer* tidak dibenarkan memperjual belikan *game online* dalam Islam, sebab *game* tersebut bukan miliknya, tetapi milik *game master*.

Pada sisi yang lain, Jual beli *game online* ini tidak bisa di qiyaskan dengan jual beli *salam*. Jual beli *salam* diperbolehkan menurut hukum Islam, walaupun dalam *salam* pemberian barang ditangguhkan dengan pembayaran di muka, tetapi ia kemudian menjadi boleh karena barang atau kriteria yang telah disepakati jelas. Adapun jual beli barang yang tidak dimiliki, dilarang dalam pandangan Islam

²⁸Imam abu Daud, *Sunan Abi Daud*. (Beirut: Maktabah Al-‘Ashriyah) Hadis No 3505 Jilid 3 hlm. 283. Hadis ini dinilai shahih oleh Syaikh Al-Albani.

karena akan menggiring kepada praktik kecurangan (*gharar*).²⁹ Pendapat tersebut diperkuat dengan ijihad Syafi'iyah dan Hanabilah yang menganggap jual beli yang tidak terpenuhi *syarth an-nafaz* adalah batal hukumnya.³⁰

Segala jual beli yang terkandung unsur *gharar* di dalamnya ditentang keras oleh Islam. Hal ini karena praktik *gharar* menjadikan nilai tolong-menolong dalam jual beli hilang berganti dengan kezaliman, serta mendatangkan murka dari Allah SWT. Bentuk *gharar* yang nyata adalah meruginya salah satu pihak dalam transaksi jual beli pada *game online*. Hal tersebut terjadi apabila seorang *gamer* menjual akun *game* (dalam bentuk *id* dan *password*) kepada orang lain. Jika sewaktu-waktu pemilik *game* atau *game master* menghapus *game* tersebut, maka semua *user id* pada *game* tersebut akan ikut terhapus secara otomatis. Perbuatan tersebut memperlihatkan bahwa *gamer* pada dasarnya menjual sesuatu yang bukan miliknya secara sempurna. Dan hal tersebut kemudian dapat menzalimi pembeli akun. Pembeli akan merasa dirugikan karena barang yang ia beli hilang secara tiba-tiba bersamaan dengan hilangnya *game* tersebut.

Berkenaan dengan pembahasan tentang jual beli *game online*, pendapat tersebut nyatanya cukup kuat untuk dijadikan dasar bahwa dalam praktiknya, transaksi jual beli *game online* mengandung unsur *gharar*, yang hal tersebut tentu berseberangan dengan spirit yang dikandung surat An-Nisa ayat 29. Firman Allah:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا
أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

²⁹ Abu Sulaiman Hamad bin Muhammad bin Ibrahim, *Ma'alim As-Sunan Syarh Sunan Abi Daud*. (Cairo: Mathba'ah Al-'Alamiyah, 1932). Jilid 3, hlm. 140.

³⁰ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, Cet. 3, (Jakarta: Amzah, 2015), hlm. 322.

Artinya: “Kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu.”(QS. An-Nisa: 29)

Pada ayat di atas, Allah mengharamkan memakan harta sesama dengan cara yang bathil. Salah satu modelcara memakan harta orang lain dengan bathil adalah adanya indikasi *gharar* dalam suatu transaksi, seperti halnya di dalam transaksi *game online*. Menurut Hendi Suhendi, *gharar* adalah jual beli yang samar sehingga sangat besar terjadi kemungkinan penipuan.³¹

Dalam kajian *maqāshid syari’ah*, salah satu dari lima prinsip utamanya adalah *hifz al-māl* yang bermakna bahwa salah satu tujuan *syari’ah* adalah menjaga harta manusia. Baik menjaga eksistensinya sebagai penopang hidup, maupun menjaganya dari kerusakan, kehilangan serta segala sesuatu yang membuatnya disalahgunakan oleh orang yang tidak berhak. Praktik jual beli *game online* setidaknya merusak prinsip *hifz al-māl* ini.

Bentuk ketidaksesuaian ini berhubungan erat dengan penyalahgunaan *game online* (harta) yang dijadikan sebagai objek jual beli oleh *gamers*. Hal tersebut dalam kacamata *maqāshid syari’ah* dianggap tidak sesuai karena merupakan perbuatan penyalahgunaan hak atau harta yang bukan miliknya. Di sisi lain perilaku tersebut juga berseberangan dengan prinsip *maqāshid syari’ah* yang lain yaitu *hifz al-nafs* yaitu menjaga kehidupan dari melakukan hal yang sia-sia, yaitu memperjualbelikan sesuatu yang tidak bermanfaat.

Pada konteks realita kehidupan saat ini, ditemukan sangat banyak penipuan yang terjadi karena transaksi jual beli *game online*. Korban penipuan

³¹ Hendi Suhendi, *Fiqh Mu’amalah*. (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm. 81.

yang paling banyak adalah dari kalangan pembeli. Penyebab terjadinya penipuan diantaranya karena pada saat transaksi, para pihak tidak bertemu langsung. Mereka hanya berhubungan satu sama lain via dunia maya. Lalu penyelesaian transaksinya atau pembayarannya dilakukan via ATM (transfer uang via mesin).

Polarisasi seperti di atas membuka peluang yang sangat besar bagi munculnya itikad buruk bagi pihak-pihak yang melakukan transaksi. Seakan peluang untuk melakukan penipuan terbuka lebar. Ditambah lagi ketiadaan saksi (pihak ketiga) dalam transaksi tersebut, sebagaimana yang mulai diterapkan oleh startup-startup yang berkembang belakangan ini (ex. Tokopedia, Shopee, BukaLapak dll). Sehingga semakin memperbesar kesempatan untuk menipu dalam rangka memperkaya diri. Sehingga segala jual beli yang mengandung unsur *gharar* dilarang menurut tuntutan hukum Islam.

Padahal jelas sekali dalam Islam bahwa penipuan merupakan sebuah perilaku yang dikecam dengan keras oleh Allah SWT. Karena perbuatan itu menyebabkan satu pihak rugi dan pada saat yang bersamaan menjadikan pihak satunya lagi untung. Padahal keuntungan seperti ini merupakan bentuk yang semu (sementara), bahkan dalam dimensi spiritual perilaku ini malah menghantarkan pada kerugian. Hal ini tampak pada cerminan surat Ar-Rum ayat 39 yang menyatakan bahwa harta riba yang diharapkan tumbuh (berlipatganda) oleh manusia sesungguhnya tidaklah tumbuh. Akan tetapi yang tumbuh itu adalah harta yang didermakan pada jalan Allah SWT.³²

³² Lih surat Ar-Rum ayat 39

Dari segi manfaat objek akad (barang), pada *game online* tidak ditemukan manfaat secara *syara*'. Sebab *game online* hanya merupakan sarana alat pemuas kebutuhan sesaat. Ia hanya bentuk manifestasi dari sesuatu yang bersifat khayali atau imajiner. Wujudnya berada pada tataran dunia maya bukan pada dunia yang nyata. Ia hanya dapat digunakan pada saat seseorang mengoperasikan PC yang terhubung pada jaringan internet.

Ditinjau dari aspek positif-negatifnya, tidak bisa dinafikan bahwa *game* memiliki beberapa aspek positif diantaranya sebagai sarana belajar, menumbuhkan sikap pantang menyerah, memudahkan penyelesaian masalah, menumbuhkan rasa ingin tahu dan ambisius serta meningkatkan daya imajinasi.³³ Akan tetapi, pengaruh *game online* ini lebih cenderung mengarah kepada hal-hal negatif. Seperti gangguan psikologis, gangguan penglihatan, dan menyebabkan candu yang cenderung menghabiskan waktu dengan *game*. Bahkan pada tataran yang lebih ekstrim, *game online* dapat memicu terjadinya kriminalitas, seperti pencurian, pembunuhan, penipuan dan banyak lainnya.

Perihal kejadian pembunuhan akibat *game online* ini terjadi merata hampir di setiap belahan dunia, pada 29 November 2018, di Mesir tercatat seorang murid bernama Seif El-Din tega menikam gurunya sendiri ketika sedang memberikan pelajaran privat di rumahnya. Seif mengakui hal tersebut dilakukan karena terinspirasi dari *game* PUBG dan hanya ingin menirunya.³⁴ Lalu di China, seorang

³³ Ma'ruf Harsono, *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*, (surya University, 2014) hlm. 85.

³⁴ Diakses melalui <http://www.egypttoday.com/Article/2/61158/PUBG-controversial-in-Egypt-after-gamer-s-murder-of-teacher>, tanggal 05 Desember 2018 Pukul 09.50 WIB.

anak bernama Xu Tianci melompat dari sebuah gedung juga karena ingin meniru perilaku yang ada pada karakter di *game*.³⁵

Sebagaimana menurut pandangan hukum Islam, di syarat jual beli pada poin barang yang diperjualbelikan, ulama Syafi'iyah dan Hanafiyah sepakat bahwasanya barang yang diakadkan atau diperjualbelikan harus mengandung unsur dapat dimanfaatkan secara *syara'*. Sehingga suatu objek jual beli yang keberadaannya bertentangan dengan *syara'* merupakan sebuah kekeliruan menurut hukum Islam.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* menimbulkan banyak masalah serius yang bertentangan dengan Islam, baik pada akad maupun keberadaannya sebagai objek jual beli. Sehingga *game online* dianggap tidak absah dijadikan sebagai objek dalam transaksi jual beli, serta haram hukumnya memperjualbelikan *game online*.

³⁵ Diakses melalui <https://www.liputan6.com/tekno/read/3640994/gara-gara-pubg-bocah-13-tahun-tewas-jatuh-dari-apartemen>, tanggal 08 Desember 2018 Pukul 08.15 WIB.

BAB EMPAT

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yaitu :

1. Jual beli *game online* tidak jauh berbeda dengan jual beli *online* lainnya yaitu dengan transaksi tanpa bertatap muka dan di lakukan dengan pihak penjual yang menjual akunnya melalui media sosial, *chatting-room* pada *game* maupun situs khusus jual beli *game online*, dan pihak pembeli melakukan kesepakatan harga melalui media sosial. Ketika transaksi dilakukan, masing-masing dari pihak penjual dan pembeli mengajak serta temannya yang lain untuk menjadi saksi atas transaksi yang terjadi yang biasa di sebut rekber. Pembeli mentransfer sejumlah uang ke rekening bank yang telah disetujui bersama. Kemudian penjual memberikan *id* beserta *password account* atau *inventaris* pelengkap yang baru saja dibelinya tersebut.
2. *Game online* masih tabu atau kabur status hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi. Hal ini dikarenakan menimbulkan banyak masalah serius yang bertentangan dengan syari'at Islam, baik pada akad maupun keberadaannya sebagai objek jual beli. Pada jual beli *game online* rukun dan syarat juga harus terpenuhi. Tetapi kemudian ketika di teliti lebih dalam, didapati cacat pada syarat *nafaz* (terrealisasinya akad) jual belinya yaitu

kepemilikan di dalam *game online* tidak jelas (*gharar*). Segala jual beli yang mengandung unsure *gharar* di dalamnya bertentangan dengan Islam sebab dapat mengubah nilai tolong-menolong dalam jual beli menjadi kezaliman. Ulama Syafi'iyah dan Hanafiyah sepakat bahwasanya barang yang diakadkan atau diperjualbelikan harus mengandung unsur yang dapat dimanfaatkan secara *syara'*. Sehingga suatu objek jual beli yang keberadaannya bertentangan dengan *syara'* merupakan sebuah kekeliruan menurut hukum Islam dan dianggap tidak absah dijadikan sebagai objek dalam transaksi jual beli, serta haram hukumnya memperjualbelikan *game online*.

4.2. Saran

Adapun sebagai tolak ukur merebaknya transaksi *game online* pada generasi muda, maka ada beberapa saran yang dapat ditawarkan yaitu sebagai berikut:

1. Internet sebagai fundamental asasi memainkan peran penting bagi sentral kehidupan masyarakat khususnya generasi muda. Memaksimalkan fungsi internet sebagai sarana pendukung bisnis sangat dianjurkan dalam Islam. Akan tetapi, di era ini masyarakat terlalu terpukau dengan mencari uang via *online* sehingga seringkali tidak meninjau terlebih dahulu apakah bentuk bisnis yang dijalankan sesuai dengan hukum Islam. Sehingga terkadang beberapa golongan terjerumus ke dalam praktik bisnis yang bertentangan dengan Islam seperti jual beli *game online*. Maka diharapkan masyarakat umum khususnya generasi muda lebih jeli dalam melihat halal haramnya sebuah bisnis.

2. Pemerintah sebagai refleksi dari wujud Allah (khalifatullah) di muka bumi diuntut untuk lebih cepat menyesuaikan fiqih dengan perkembangan dunia yang dinamis. Melalui lembaga khusus yang menangani permasalahan hukum Islam, MUI setidaknya ikut andil lebih dalam untuk membentuk fatwa-fatwa baru sebagai respon dan modifikasi terhadap berbagai tatanan permasalahan kontemporer dalam bisnis yang dihadapi oleh masyarakat.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdullah Al-'anazi, *Taisir ilmu ushul fiqh*, Beirut: MuassasahAr-Riyan, 1997.
- Abdurrahman Ibnu Iwadh al-Juzburi, *Fiqh Ala Mazahibul Arba'ah*, Jilid 5, Qahirah: Dar IbnuHitsam, 1960.
- Abu Sulaiman Hamad bin Muhammad bin Ibrahim, *Ma'alim As-Sunan Syarh Sunan Abi Daud*. Cairo: Mathba'ah Al-'Alamiyah, 1932.
- Abu Umar Dubyani bin Muhammad ad-Dubyani, *Al-Mu'amalah al-Maaliyah Ashalah wa Mu'asharah*, Jilid 1, Riyadh: Maktabah Malik Fahd al-Wathaniyah, 2011.
- Adiwarman A. Karim, *BANK ISLAM Analisis Fiqih dan Keuangan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Al-Hajjah Kaukab 'Ubaid, *Fiqh 'Ibadah 'Ala Mazhab Maliki*. Damaskus: Maktabah Al-Insya', 1986.
- Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum Dalam Praktek*, Jakarta: Sinar Grafika, 2002.
- Cholid Narbuko, Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: BumiAksara, 2003.
- Haidar Bagir, *Islam Tuhan Islam Manusia: agama dan spiritualitas di zaman kacau*, Bandung: Penerbit Mizan, 2017.
- Hendi Suhendi, *FiqhMuamalah*. cet. 9, Jakarta: RajawaliPers, 2014.
- Husein Shaharah Siddiq dan Muhammad Adh- Dharil, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005.
- Ida Friatna, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam*, Banda aceh: PeNA, 2012.
- Imam abu Daud, *Sunan Abi Daud*. Jilid 3. Beirut: Maktabah Al-'Ashriyah.
- Iraqi, Ibn Subki dan al-Zubaidi, *Takhrij Ahadis 'Ulumuddin*, Riyadh: Daar 'Ashimah Li al-Nasyr, 1987.
- Jhon M.Echols dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Utama, 2010.
- Kartini Kartono dan Marzuki, *Metodologi Riset*, Yogyakarta : UII Press, 2010.

- M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, Cet. 2, Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2004.
- M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*. Cet. 2. Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2004.
- M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi*, Surabaya: RisalahGusti, 1999.
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, Jakarta: Kencana, 2012.
- Muhammad Baqir Ash Shadr, *Buku Induk Ekonomi Islam: Iqtishaduna*, Jakarta: Zahra, 2008.
- Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007.
- Nazaruddin A. Wahid, *Paradigma Ekonomi Islam (Konsep Dasar, Pelaksanaan dan Kebijakan)*, Banda Aceh: SEARFIQH, 2013.
- _____, *Sukuk (Memahami & membedah Obligasi Pada Perbankan Syari'ah)*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010.
- Rahmat Syafe'I, *Fiqh Muamalah*, Bandung: Pustaka Setia, 2004.
- Sayyid sabiq, *Fikih Sunnah (Terjemahan Kamaluddin A. Marzuki)*, Jilid3, Bandung: PT. Al-Maa'rif, 1996.
- Shalah ash-Shawi, Abdullah al-Mushlih, *Fikih Ekonomi Islam*, Cet v, Jakarta: Darul Haq, 2015.
- Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 2012.
- Suharsimi Ari kunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 1998.
- Syekh. H. Abdul Halim Hasan Binjai, *Tafsir Al-Ahkam*, Cet 1, Jakarta: Kencana, 2006.
- Wahbah Zuhaili, *Fiqh Muamalah perbankan Syari'ah, Cet I*, Jakarta: PT. Bank Muamalah Tbk, 1999.
- Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika, 2010.

Sumber Lainnya:

Gemala Sari Rossa, Pengaruh Game Online Terhadap Mahasiswa (2016)

<https://muhfarhanblog.wordpress.com/>

<http://www.kotakgame.com/>

<https://forum.wavegame.net/>

<https://inet.detik.com/>

<https://databoks.katadata.co.id/>

KBBI.co.id.

Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

Ma'ruf Harsono, *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*, Surya University, 2014.



Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara *Gamer*



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Aulia Ikhsani
Tempat / Tanggal Lahir : Pidie, 30 Juli 1998
Jenis kelamin : Perempuan
Pekerjaan / No. HP : Mahasiswa / 085296999265
Agama : Islam
Kebangsaan / Suku : Indonesia / Aceh
Status : Belum Kawin
Alamat : Jl. Makam T. Nyak Arief Perumahan Bumi
Permata Lamnyong Blok R No. 6

Nama Orang Tua / Wali

- Ayah : Bakhtiar
- Pekerjaan : Pensiunan PNS
- Ibu : Adinar, S.Pd,SD
- Pekerjaan : PNS
- Alamat : Jl. Kampus Jabal Ghafur Desa Kulu Kec. Mila, Kab.
Pidie

Pendidikan

- Sekolah Dasar : SD Negeri Ilot Berijazah Tahun 2008
- SLTP : SMPS Unggul YPPU Sigli Berijazah Tahun 2011
- SLTA : MAS Ruhul Islam Anak Bangsa Aceh Besar
Berijazah Tahun 2014
- Perguruan Tinggi : Fakultas Syari'ah dan Hukum
Prodi Hukum Ekonomi Syari'ah
UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2014 s/d 2019

Banda Aceh, 23 Januari 2019
Penulis,

Aulia Ikhsani