

## JUAL BELI *GAME ONLINE* DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM

Abdul Ghofar<sup>1</sup>, Nur Rofiqoh<sup>2</sup>, Nur Wachid<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Ekonomi Syariah Ihya Ulumiddin  
Email: [abdulghofur@gmail.com](mailto:abdulghofur@gmail.com)

### ABSTRAK

Artikel ini membahas fenomena jual beli akun game online dalam perspektif hukum Islam. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, aktivitas jual beli tidak lagi terbatas pada objek fisik, tetapi juga mencakup benda non-fisik seperti akun game. Dalam Islam, transaksi jual beli harus memenuhi rukun dan syarat tertentu agar sah menurut syariat. Namun, akun game *online* yang tidak memiliki bentuk fisik dan dapat hilang sewaktu-waktu menimbulkan polemik hukum terkait keabsahan dan kehalalannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mekanisme transaksi jual beli akun game online serta menganalisis kesesuaiannya dengan prinsip-prinsip ekonomi Islam dan hukum jual beli syariah. Hasil kajian menunjukkan bahwa meskipun transaksi ini populer di kalangan masyarakat, terdapat ketidakjelasan status kepemilikan dan kemanfaatan yang membuatnya perlu ditinjau lebih lanjut secara hukum Islam.

**Kata Kunci:** Jual Beli, Akun Game Online, Hukum Islam, Ekonomi Islam, Muamalah

### ABSTRACT

*This article examines the phenomenon of buying and selling online game accounts from the perspective of Islamic law. With the rapid development of information and communication technology, trade is no longer limited to physical goods but also includes non-physical items such as game accounts. In Islam, buying and selling transactions must meet certain pillars and conditions to be considered valid under Sharia. However, online game accounts being intangible and subject to loss at any time raise legal controversies regarding their validity and permissibility. This study aims to explore the transaction mechanism of online game account trading and analyze its compatibility with the principles of Islamic economics and Sharia commercial law. The findings indicate that although such transactions are widely practiced, the lack of clear ownership status and practical utility calls for further legal evaluation in the Islamic context.*

**Keywords:** Trade, Online Game Accounts, Islamic Law, Islamic Economics, Muamalah

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

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 aturanaturan 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.

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.

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. 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 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 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 diperjual belikan 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.

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 dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan dan disepakati oleh syar'at. Yang dimaksud dengan sesuai ketetapan 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 diperjual belikan harus dapat dimanfaatkan oleh manusia, diserahkan pada saat akad sedang berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati bersama, dan harga yang disepakati kedua.

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.

### **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?

### **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.

## **2. METODE PENELITIAN**

### **Jenis Dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini bersifat penelitian lapangan (*fiel reserch*), penelitian ini dilakukan di Komunitas Game Online Banyuwangi Selain bersifat penelitian lapangan, penelitian ini juga dapat di katakan

penelitian kualitatif.<sup>1</sup> Pada hakikatnya, penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan hidup dan tugasnya, berinteraksi dengan mereka, berupaya memahami bahasa, dan tafsiran mereka tentang tugas dan dunia sekitarnya. Dengan kata lain penelitian ini dilakukan dalam situasi yang wajar.

Penelitian kualitatif biasanya di lawankan dengan penelitian kuantitatif dengan alasan bahwa dalam kegiatan ini peneliti tidak menggunakan angka dalam pengumpulan data dan memberikan penafsiran terhadap hasilnya.<sup>2</sup> Pernyataan ini juga di dukung oleh prof. Dr. Lexy J. Meleong, M.A. yang mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistic atau cara kuantitatif lainnya.<sup>3</sup>

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah penelitian. Lokasi penelitian merupakan tempat dimana interaksi sosial berlangsung atau sebuah peristiwa penelitian terjadi, tempat dimana penelitian akan dilakukan. Dalam penelitian skripsi ini, peneliti mengadakan penelitian di Komunitas Game Online Banyuwangi. Komunitas ini tepatnya terletak di Kabupaten Banyuwangi

### **Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat di peroleh. Dalam penelitian kualitatif menurut Spradley untuk memperoleh data yang akurat terdiri dari tiga komponen yaitu:

1. *Place*, atau tempat dimana interaksi dalam suatu social yang sedang berlangsung.
2. *Actor*, atau pelaku atau orang-orang yang sedang memainkan peran tertentu.
3. *Activity*, atau kegiatan yang dilakukan oleh aktor dalam situasi sosial yang sedang berlangsung.

### **Teknik Analisis Data**

Setelah data terkumpul dengan beberapa teknik di atas maka data tersebut akan dianalisa dengan metode model Miles dan, Huberman terdiri atas : data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verivication* yang dilakukan secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya mencapai jenuh. Adapun penjelasan dari ketiga analisis diatas ialah sebagai berikut :<sup>4</sup>

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan sangat banyak, sehingga sangat kompleks dan rumit. Oleh karena itu, maka perlu dilakukan reduksi data. Penulis mereduksi atau merangkum data-data yang telah dikumpulkan dengan beberapa kategori. Sehingga penulis dapat mengetahui dan memilih data-data penting dan data-data tidak penting. Dengan

---

<sup>1</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2012), 06.

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Jakarta: Renika Cipta, 2006), 12.

<sup>3</sup> Meleong, *metodologi penelitian*, 6.

<sup>4</sup> Djam,an satori, & Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, Cetetakan Ke-6, September 2014), 218.

demikian, data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih akurat terhadap kajian penulisan.<sup>5</sup>

## 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data atau menyajikan data, di dalam metode ini, penulis menguraikan data yang telah direduksi dengan penguraian secara singkat, sehingga diketahui data-data yang harus diprioritaskan dan tidak di dalam penulisan.

Melihat fenomena di lapangan sangat kompleks dan dinamis, maka penulis juga akan menguji data tersebut dengan fenomena sosial yang terjadi di lapangan.<sup>6</sup>

## 3. Verifikasi Data (*Verification/Conclusion Drawing*)

Langkah terakhir di dalam analisa data kualitatif adalah verifikasi atau penarikan kesimpulan, di dalam metode ini, berdasarkan data-data sebelumnya penulis mengambil suatu kesimpulan sementara, yang nantinya akan diuji oleh fenomena langsung di lokasi penelitian. Yaitu, pengaruh minat terhadap pengetahuan nasabah tentang pegadaian Syariah perspektif Islam Jika kesimpulan sementara tersebut didukung oleh beberapa bukti yang valid, dan konsisten saat melakukan penulisan kembali, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan yang kredibel.<sup>7</sup>

Tiga metode di atas adalah metode yang digunakan untuk menganalisa data yang berupa kata-kata, baik yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Dalam metode ini penulis menganalisis data-data yang penulis peroleh dari teknik pengumpulan data yaitu, observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diperoleh di proses Komunitas Game Online Banyuwangi.

### 3. PEMBAHASAN

#### **Mekanisme Transaksi Pada Jual Beli Game Online**

Game online memang menjadi primadona saat ini dimata para gamers di tanah air. Berbeda dengan games pc, play station atau sejenisnya game online dapat terhubung puluhan orang sekaligus yang memungkinkan mereka dapat chatting langsung dengan para gamer lainnya. Ditambah dengan tampilan 3D dan fitur penuh warna, game online terasa amat sempurna. Selain itu untuk memanjakan para gamer, pihak pengelola terus meng-update disetiap event (seperti natal dan tahun baru). Tingkat level setiap karakter menunjukkan hebat tidaknya seorang gamer, selain itu untuk mendapatkan item-item yang lebih tinggi (pedang atau pakaian) ia harus menaikkan levelnya pula. Ini mengakibatkan para gamer kecanduan game online. Ada berbagai genre game online yang biasa dimainkan para pemain. Mulai genre RPG (role playing game), strategi, arcade, hingga puzzle. Namun, genre RPG paling banyak diminati gamer. Salah satu alasannya adalah bahwa game jenis ini ternyata dapat

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penulisan Kualitatif Kualitatif Dan R&D*, ( Bandung: CV. Alfabet, 2008), 247.

<sup>6</sup>Ibid, 249.

<sup>7</sup>Ibid, 252.

menghasilkan uang. Game online dapat dimainkan setelah pemain melakukan registrasi di web atau penyedia game yang bersangkutan. Setelah registrasi, barulah 60 penyedia game mengirimkan password yang harus dikonfirmasi ulang lewat email dari pemain yang telah mendaftar. Dalam hal transaksi jual-beli di game online, tidak jarang juga terjadi penipuan. Seperti dijelaskan dalam artikel bahwa penipuan biasanya dilakukan kepada gamer baru yang memiliki harta melimpah. Biasanya, para pemain baru yang sering terkena tipu. Sedangkan para pemain lama, biasanya sudah paham modusnya. Untuk mengantisipasi hal ini, Grand Master atau GM (sebutan bagi penyedia atau operator game) memberlakukan sistem banned (skorsing, red) kepada character yang dinilai curang atau menipu. Karena itu, dibutuhkan kerjasama antara gamer dengan GM dalam mengantisipasi hal ini. GM akan melakukan banned chard (character, red) yang melanggar aturan tersebut. Sebelum barang siap dijual, gamer harus menaikkan terlebih dahulu levelnya. Setelah barang sudah mencapai level yang layak untuk dijual, tugas berikutnya adalah mencari pembeli. Apabila barang yang dijual hingga mencapai level tinggi, harganya kalau dirupiahkan bisa mencapai Rp 2 juta sampai Rp 4 juta per item. Jadi menurut penulis, sebenarnya untuk mendapatkan barang yang dapat dijual dengan harga mahal, juga diperlukan pengorbanan yang tidak sedikit. Karena para gamer harus bermain game tersebut secara terus menerus dan konsisten. sebagai mana dalam sebuah artikel telah dijelaskan adanya “sistem kejar setoran”. Fenomena ‘kejar setoran’ biasa dikenal di kalangan gamer untuk menyebut pemain-pemain yang memiliki target tertentu selama jangka waktu tertentu. Misalnya dalam sebulan pemain harus mendapatkan item atau armor tertentu, atau harus memanfaatkan waktu event yang disediakan GM. Game ber-genre RPG yang populer di kalangan gamer adalah Laghaim, RF Online, Line Age II Online, Seal Online, Deco Online, RYL Online dan Tantra. Game-game tersebut memiliki server dan guild yang anggotanya cukup banyak. Dari banyaknya anggota inilah, beberapa perjanjian dan transaksi antar pemain terjadi. Transaksi dilakukan gamer untuk mempermudah mereka dalam melakukan upgrade character atau hero mereka.<sup>1</sup> Sebagaimana yang dijelaskan dalam bab tiga dalam game online, uang bisa didapat dari hasil penjualan armor (baju perang), item-item (bendabenda), dan mata uang yang berlaku di game tersebut (cegel atau dalant). Biasanya para gamer bertransaksi melalui telepon dengan gamer lain. Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah. Tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut (cegel atau dalant). Kini game online dapat dijadikan cara untuk mencari uang, yaitu dengan cara menjual barang-barang virtual yang ada dalam game online tersebut.

Awalnya memang hanya ada di luar negeri, tapi sejak adanya game online Nexia yang merupakan game online pertama di Indonesia, Para gamer memanfaatkannya untuk mencari keuntungan pribadi dari jual-beli karakter atau perlengkapan tempur tokoh fantasi yang dimainkannya dalam game tersebut.<sup>2</sup> Di dalam transaksi jual beli, tidak terlepas dari beberapa syarat dan rukun yang perlu sebagai peraturan dalam bertransaksi jual beli. Sehingga transaksi tersebut menjadi sah sesuai dengan yang ditentukan dalam perjanjian. Sedangkan transaksi jual beli dalam islam telah ditentukan oleh para kalangan ulama’ dengan mengacu pada nash Al-Qur’an dan sunnah Rasulullah SAW.

Syarat dan rukun jual beli merupakan pokok ulama' yang perlu diketahui dan diterapkan, agar para pihak penjual dan pembeli tidak terjerumus dalam transaksi yang dilarang oleh syariat, sehingga dalam transaksi jual beli terjalin suatu transaksi yang memenuhi syariatnya. Terkait persoalan syarat dan rukun jual beli, maka dalam jual beli benda maya dalam game online terdapat syarat dan rukun yang harus ditepati. Sedangkan yang membedakan dalam jual beli benda maya dalam game online adalah mengenai proses transaksi yang kurang jelas. Transaksi bisa dilakukan kedua gamer melalui character yang mereka pertemukan di arena hunting (arena permainan). Di sana mereka dapat memanfaatkan fasilitas chatting untuk bertransaksi. Melalui chatting, mereka memperbincangkan harga hingga lokasi tempat mereka dapat bertemu (kopi darat) atau nomor rekening tabungan sebagai tujuan transfer uang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sistem jual beli benda maya dalam game online ada dua cara yaitu melalui dunia nyata secara langsung dan melalui chatting yang terdapat pada fasilitas game tersebut. Setelah terjadi transaksi dan semuanya sesuai dengan kesepakatan, maka game sebagai penjual menyerahkan gold atau voucher yang akan dijual. secara otomatis gold atau voucher pun berpindah tangan dari penjual kepada pembeli dan pembeli pun langsung mentransfer uang pembayaran ke account game di shop game (tempat pembelian Online yang digunakan Sinsa PUBG untuk bertransaksi jual beli senjata atau benda yang diinginkan). Karena uang harus di tukar menjadi dollar, maka proses selanjutnya adalah penukaran uang ke dollar yang dilakukan pihak Bank. Dalam penukaran uang, biasanya game menggunakan jasa Money Changer Online seperti di [www.fastchanger.com](http://www.fastchanger.com), [www.tukarduit.com](http://www.tukarduit.com) atau [www.sentrargold.com](http://www.sentrargold.com). Game cukup mengisi form dengan mencantumkan account Liberty Reserve, jumlah dollar yang akan ditukar dan nomor rekening game, maka secara langsung jumlah uang rupiah 35 di dalam rekening game bertambah.

2. Pertumbuhan dan Perkembangan Game Online di dunia dan diIndonesia Game saat ini menjadi sebuah fenomena baru dalam masyarakat dunia. Untuk sebagian besar orang game bahkan sudah menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan. Banyak sekali dari mereka, para pecandu game tentunya, sangat maniak dan menggilai game. 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 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 kita menoleh ke belakang, 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 paten tanggal 14 Desember 1948. Tahun 1972 dirilis perangkat video game pertama untuk pasar rumahan, Magna vox Odyssey, dihubungkan dengan televisi. Meski tidak sukses besar, perusahaan lain dengan produk yang sama harus membayar lisensi. Tapi, kesuksesan menjemput sejak Atari meluncurkan Pong sebuah video game pingpong 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. 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 makin 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 game watch. Perangkat berukuran mini dan terasa pas di genggam tangan ini mulai tahun 1980 oleh Nintendo. Kesuksesan 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. 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 Nintendo dengan game boy ataupun produk keluaran Sony yaitu Play Station Portable (PSP) yang seolah-olah mempertahankan asumsi bahwa game lebih nikmat dimainkan individual. Kemudian muncul produk Nokia N-Gage yang menjadi pelopor hand-held. Perkembangan hand held gaming sempat redup dengan kehadiran game konsol. Kualitas game konsol yang lebih oke membuat banyak gamer mulai beralih kepada game konsol. Dengan hasil gambar yang makin riil, plus banyaknya pilihan game, membuat game konsol maju menjadi raja baru, penguasa peranti keras game. Belum lagi menggunakan game konsol jumlah pemain yang tadinya hanya satu orang bisa bertambah dua sampai delapan orang, tergantung kemampuan mesin konsolnya. Kemampuan memainkan game lebih dari dua orang secara bersamaan membawa tren baru. Sekitar lima tahun lalu booming game center yang mengkhususkan diri kepada game jaringan bikin fenomena sendiri. Game khusus jaringan paling populer saat itu, Counter Strike, membuat hype tersendiri. Begitu banyak orang yang rela begadang sampai pagi di sebuah game center. Selain itu masih ada Player Unknown's Battle Grounds, dan beberapa judul game yang populer dimainkan di game center. Begitu populernya beberapa judul game jaringan, sampai-sampai diadakan olimpiade khusus game jaringan. Misalnya yang terjadi di Warnet Yaku tanggal 4 sampai dengan 9 Oktober 2017. Di sana diadakan babak penyisihan untuk PUBG. Pemenang dari kegiatan ini rencananya akan dikirim ke Negara lain untuk mengikuti putaran final PUBG. Kemampuan game jaringan yang memungkinkan puluhan sekaligus mulai mendapatkan pesaing ketika game online merebak. Hal ini tidak berbeda jauh dengan game jaringan, game online memungkinkan kita bermain 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. Sebut saja Ragnarok yang bergenre massive multiplayer online role playing game (MMORPG), Counter Strike 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 38 macam Yahoo atau MSN. Belum lagi game-game online jenis baru itu tentu saja tidak gratis. Kadang kita harus mengeluarkan uang untuk membeli voucher yang berguna sebagai penambah waktu bermain. Atau malah untuk membeli berbagai macam kebutuhan yang diperlukan karakter yang kitamiliki. Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) adalah game online RPG terbaik di dunia saat ini. Di sini pemain bermain sebagai jagoan pugb dan menjelajahi, berpetualang ke penjuru dunia. Kelebihan dari PUGB, pemain bisa membentuk kelompok, berteman dan bertarung melawan musuh untuk bertahan menjadi yang terakhir. Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) game paling populer di dunia dengan hampir 100 juta subscribers pada tahun 2018. Game milik Tencent ini pertama kali rilis pada November 2017. Kemudian, pelanggan PUGB mencapai 100 juta orang. Ternyata peminat game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) di Indonesia juga cukup banyak, melihat antusias pengunjung yang banyak mendatangi stan Player Unknown's Battle Grounds Trading Card Game (PUBG TCG) di Indonesia Game Show, pada tanggal 12 November 2017 lalu. Stan ini tidak hanya menjual beberapa merchandise terbaru dari game MMORPG paling populer saat ini di dunia termasuk tentunya versi ekspansi, tapi pihak penyelenggara stan juga memberikan kesempatan pengunjung untuk beradu strategi dan kemahiran bermain PUBG. Pemain game Indonesia juga lebih menyukai game online yang bersifat grinding, Grinding artinya ialah menaikkan level dengan cara membunuh musuh yang sama secara terus menerus, sampai naik level. Menurut saya ini tidak menambah kualitas dari pemain game itu sendiri. Pemain game Indonesia kurang suka dengan game online yang bersifat questing, yaitu menaikkan level dengan mengerjakan tugas-tugas tertentu. Questing lebih bermanfaat, karena pemain akan dipaksa untuk membaca (yang kebanyakan dalam bahasa Inggris) sehingga melatih kemampuan bahasa Inggris orang Indonesia. Ditinjau dari segi positifnya dapat kita pahami bahwasanya pengaruh game online sangat besar bagi perekonomian, cara berfikir para pelaku game online dan juga dapat berpengaruh terhadap perkembangan jual beli game online di Indonesia, karena yang kita ketahui game online bukan hanya diminati oleh para pemuda atau remaja saja akan tetapi para orang tua pun terkadang sering kita jumpai banyak yang candu terhadap game online. Akan tetapi ketika kita melihat dari segi negatifnya game online juga memiliki pengaruh yang negatif terutama bagi sebagian besar kalangan pemuda. Yang kebanyakan tidak mengerti dengan tata aturan atau mekanisme yang diajarkan oleh syariat Islam tentang bagaimana tata cara jual beli game online yang sesuai dengan syariat Islam.

### **Pandangan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online Tersebut**

Sebagaimana dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, dalam menjalankan jual beli terdapat rukun dan syarat yang harus terpenuhi. Apabila 65 rukun dan syaratnya tidak terpenuhi, maka jual beli tersebut tidak sah atau haram. Dalam pelaksanaan jual beli ada lima rukun yang harus dipenuhi seperti dibawah ini:

1. Penjual : Ia harus memiliki barang yang dijualnya atau mendapatkan izin untuk menjualnya, dan sehat akalnya.
2. Pembeli : Ia disyaratkan diperbolehkan bertindak dalam arti ia bukan orang yang kurang waras, atau bukan anak kecil yang tidak mempunyai izin untuk membeli.
3. Barang yang dijual : barang yang dijual harus merupakan yang diperbolehkan dijual, bersih, bisa diserahkan kepada pembeli, dan bisa diketahui pembeli meskipun hanya dengan ciri-cirinya.
4. Ikrar atau akad : penyerahan (ijab) dan penerimaan (qabul) dengan perkataan atau ijab qabul dengan perbuatan.
5. Kerelaan kedua belah pihak, penjual dan pembeli. Jadi jual beli tidak sah dengan ketidakrelaan salah satu dari dua pihak.

Adapun syarat-syarat yang harus dipenuhi diantaranya adalah : Persyaratan sifat dalam jual beli itu diperbolehkan. Oleh karena itu, jika sifat yang disyaratkan itu memang ada maka jual beli sah, dan jika tidak ada maka tidak sah. Persyaratan manfaat khusus dalam jual beli juga 3 Abdul Fatah Idris dan Abu Ahmadi, Fiqih Islam Lengkap, hal.135 66 diperbolehkan, misalnya penjual hewan mensyaratkan ia menaiki hewan yang akan dijualnya kesalah satu tempat. Sebagaimana dijelaskan dalam Bab dua sebelumnya, dalam surat anNisa' ayat 29 :

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

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

Penggunaan kata makan untuk melarang memperoleh harta secara batil, dikarenakan kebutuhan pokok manusia adalah makan. Kalau makan yang merupakan kebutuhan pokok itu terlarang memperolehnya dengan batil, maka tentu lebih terlarang lagi, bila perolehan dengan batil menyangkut kebutuhan sekunder maupun tersier. Kata لكم اموال (yang dimaksud adalah harta yang beredar dalam masyarakat.

Menurut Quraiys Syihab, kata amwalakum menunjukkan bahwa harta anak yatim dan harta siapapun sebenarnya merupakan milik bersama. Dalam arti harta harus beredar dan menghasilkan manfaat bersama. M. Quraish Sedangkan kata بينكم ( menurut Thabathaba'i mengatakan kata mengandung makna adanya semacam himpunan di antara mereka atas harta, dan harta itu berada di tengah mereka yang terhimpun itu. Ayat di atas menekankan, juga keharusan mengindahkan peraturan-peraturan yang ditetapkan dan tidak melakukan apa yang di istilahkan oleh ayat di atas dengan ( ظل الباطل ) yakni pelanggaran terhadap ketentuan agama atau persyaratan yang disepakati. Maksudnya yaitu melalui usaha yang tidak diakui oleh syari'at, seperti dengan cara riba, dan judi serta cara-cara lainnya yang termasuk dalam kategori tersebut dengan menggunakan berbagai macam tipuan dan pengelabuan sekalipun pada lahiriahnya cara-cara tersebut memakai cara yang diakui oleh

hukum syara', tetapi Allah lebih mengetahui bahwa sesungguhnya para pelaku tersebut hanyalah semata-mata menjalankan riba, tetapi dengan cara hialah (tipu muslihat). Dalam konteks ini, Nabi SAW bersabda "kum muslimin sesuai dengan (harus menepati) syarat-syarat yang mereka sepakati, selama tidak menghalalkan yang haram atau mengharamkan yang halal". Selanjutnya ayat di atas menekankan juga keharusan adanya kerelaan kedua belah pihak, atau yang diistilahkan dengan (منكم عن ترا عن). (Walaupun kerelaan adalah sesuatu tersembunyi di lubuk hati, tetapi indikator dan tandatandanya dapat terlihat. Ijab dan kabul, kebiasaan sebagai serah terima adalah bentuk-bentuk yang digunakan hukum untuk menunjukkan kerelaan. Jual beli yang ada pada dunia maya tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya penjual, pembeli, obyek yang di perjualbelikan maupun dari akadnya. Hanya saja yang membedakan mungkin dari segi transaksinya. Dalam dunia nyata model transaksi yang sering digunakan yaitu face to face atau bertatap muka antara penjual dan pembeli. Berbeda dengan model transaksi yang ada dalam dunia maya, kebanyakan orang melakukan suatu transaksi misalnya jual beli tanpa mengetahui bagaimana obyek yang diperjual belikan tersebut baik atau tidak dalam artian keadaannya maupun keberadaannya. Dan juga antara penjual dan pembeli tidak secara langsung melakukan transaksi tersebut. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman, tidak sedikit orang memilih cara bertransaksi secara maya dengan alasan menghemat waktu, biaya dan lain sebagainya. Padahal hal tersebut sangat berbahaya karena sering sekali terjadi penipuan. Jual beli dalam game online sama halnya dengan jual beli yang ada dalam dunia maya. Yaitu jual beli yang dilakukan oleh seorang penjual dan pembeli dengan cara online. Yang mana penjual mempromosikan barang yang akan dijual lewat karakter yang dimilikinya dalam permainan tersebut, sedangkan si pembeli menawarnya juga melalui karakter yang dimiliki, Meskipun dari situ para penjual dan pembeli kemudian melakukan transaksinya secara langsung atau mengadakan pertemuan berikutnya secara langsung. Dalam game online, uang bisa didapat dari hasil penjualan armor (baju perang), item-item (benda-benda), dan mata uang yang berlaku di game tersebut (cegel atau dalant). Biasanya para gamer bertransaksi melalui telepon dengan gamer lain. Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah. Tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut (cegel atau dalant). Transaksi juga bisa dilakukan kedua gamer melalui character yang mereka pertemukan di arena hunting (arena permainan). Di sana mereka dapat memanfaatkan fasilitas chatting untuk bertransaksi. Melalui chatting, mereka memperbincangkan harga hingga lokasi tempat mereka dapat bertemu (kopi darat) atau nomor rekening tabungan sebagai tujuan transfer uang. Namun para pemain game online seperti ini harus paham aturan mainnya, agar tidak tertipu oleh janji-janji yang disalah-pahaminya sendiri. Sebab meski kelihatannya menjanjikan, biasanya tidak sesederhana yang dibayangkan. Sebab ini adalah dunia iklan dan promosi. Sehingga di balik dari apa yang ditawarkan, sering kali persepsi kita jauh berbeda dari apa yang sesungguhnya akan diberikan pihak pengiklan. Untuk transaksi secara online ini, aspek kepercayaan merupakan permasalahan tersendiri. Beberapa pemain yang tidak bertanggung jawab sering menipu gamer lain. Modusnya macam-macam. Mulai pencurian secara online hingga pencurian secara nyata. Dari

banyaknya kasus penipuan, penipuan secara online paling sering terjadi. Dari fakta inilah, maka transaksi jual beli yang ada dalam game online hukumnya haram karena proses transaksinya kurang jelas baik dari segi akad, cara penentuan harga, proses penyerahan barang maupun dari aspek kepemilikan barang yang sesungguhnya. Sebagaimana dijelaskan dalam bab II maupun bab III, bahwa transaksi jual beli yang mengandung unsur garar atau ketidakjelasan itu dilarang. Karena hal tersebut dapat merugikan salah satu pihak sebagaimana diterangkan dalam al-Qur'an maupun hadis. Dari Abu Hurairah r.a ia berkata:

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ وَيَبِّعَ الْخَصَاةَ

*“Rasulullah SAW melarang bai'ul hashaat dan bai'ul gharar (menjual barang yang ada unsur penipuan)”*.

Mengenai hak kepemilikan barang dalam permainan game online sebenarnya bukan milik pribadi orang yang menjual ataupun yang membeli. Pada hakikatnya barang tersebut milik game master atau pemilik game. Jadi para pemain hanya memiliki hak kepemilikan yang sifatnya sementara dan hal itu berlaku ketika seseorang memainkan permainan tersebut, ketika dalam dunia yang sebenarnya tidak ada hak kepemilikan sama sekali. Para pemain hanya diberi hak guna atau hak untuk memakai permainan tersebut bukan hak untuk memiliki benda itu seutuhnya. Dari sini jelas bahwa jual beli yang ada dalam game online hukumnya tidak boleh atau haram karena ada salah satu unsur dari jual beli yang tidak terpenuhi yaitu mengenai barang yang di perjualbelikan bukan milik pribadi dari orang yang menjual. Dari Hakim Bin Hizam ia berkata, “Aku Berkata, Wahai Rasulullah, seseorang meminta kepadaku untuk menjual, padahal aku tidak memiliki, apakah aku menjual kepadanya? Beliau menjawab:

لَا تَبِّعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ

*“jangan engkau jual suatu barang yang tidak engkau miliki”*.

Oleh sebab itu, penjual tidak mempunyai hak untuk menjual barangbarang yang terdapat dalam permainan game online, sebab ditakutkan misalnya permainan tersebut dihapus oleh game master, maka secara tidak langsung baik penjual maupun si pembeli merasa dirugikan. Dari segi kemanfaatan barang, barang yang diperjualbelikan dalam game online sebenarnya tidak ada manfaatnya, akan tetapi hanya untuk kepuasan sesaat. Sedangkan dalam syarat barang yang diperjualbelikan menurut hukum Islam adalah barang atau benda tersebut harus dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Oleh sebab itu, bangkai, khamr dan darah, tidak sah menjadi obyek jual beli, karena dalam pandangan syara' benda-benda seperti itu tidak bermanfaat bagi muslim.

#### 4. KESIMPULAN

Berbeda dengan games pc, play station atau sejenisnya game online dapat terhubung puluhan orang sekaligus yang memungkinkan mereka dapat chatting langsung dengan para gamer lainnya. Ada berbagai genre game online yang biasa dimainkan para pemain. Game online dapat dimainkan setelah pemain melakukan registrasi di web atau penyedia game yang bersangkutan. Untuk

mengantisipasi hal ini, Grand Master atau GM (sebutan bagi penyedia atau operator game) memberlakukan sistem banned (skorsing, red) kepada character yang dinilai curang atau menipu.

Pembeli : Ia disyaratkan diperbolehkan bertindak dalam arti ia bukan orang yang kurang waras, atau bukan anak kecil yang tidak mempunyai izin untuk membeli. Barang yang dijual : barang yang dijual harus merupakan yang diperbolehkan dijual, bersih, bisa diserahkan kepada pembeli, dan bisa diketahui pembeli meskipun hanya dengan ciri-cirinya

## 5. PUSTAKA

- 1) Antonio, Muhammad Syafi'I. *Bank Syariah Dari Teori ke Praktek*. Jakarta :Gema Insani, 2001.
- 2) Arikunto, Suharsimi. *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Renika Cipta, 2006.
- 3) Asnawi, Haris Faulidi. *Transaksi Bisnis E-Comerse Perspektif Islam*. Yogyakarta: Magistra Insani Press, 2004.
- 4) As-Shiddieqy, Hasby. *Hukum-Hukum Fiqih Islam; Tinjauan Antara Madzhab*. Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2001.
- 5) Bakry, Nazar. *Problematika Pelaksana Fiqh Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- 6) Hakim, Lukman. *Prinsip Ekonomi Islam*. Surakarta: Erlangga, 2012.
- 7) Issawi, Charles. *An arab filosofi of History Selection From The Prolegomena of Ibn Khaldun of Tunis*, Ter.Mukti Ali, Filsafat Islam Tentang Sejarah. Jakarta:Tintamas, 1936.
- 8) Karim, Adiwarmanto A. *Ekonomi Mikro Islami*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- 9) Nawawi. *Metodologi Penelitian Hukum Islam*. Malang, Genius Media, 2014.
- 10) Noor, Juliansyah. *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Desertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta, Kencana, 2012.
- 11) Satori, Djam'an & Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta, Cetakan Ke-6, September 2014.
- 12) Sholahuddin. *Asas Asas Ekonomi Islam*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- 13) Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2010.
- 14) Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- 15) Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- 16) Tim Penembangan Perbankan Syariah Institut Bankir Indonesia. *Konsep, Produk dan Implementasi Operasional Perbankan Syariah*. Jakarta:Djambatan, 2001.
- 17) Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif :Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* , Jakarta: Rajawali pres: 2013.
- 18) Ya'qub, Hamzah. *Kode Etik Dagang Menurut Islam*. Bandung: Diponegoro, 2002.