

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Islam telah menjelaskan secara detail dan menyeluruh dalam semua sektor kehidupan manusia. Islam juga memberikan bimbingan dalam proses hubungan antar manusia untuk saling menghargai, menghormati, dan bertoleransi antar sesama manusia tanpa merugikan yang lainnya.

Islam tidak melarang hubungan sosial antar manusia untuk melakukan kegiatan, namun ada ketentuan atau batasan dalam melakukan praktek kehidupan sosialnya. Dalam hal ini, salah satunya adalah kegiatan ekonomi yang tidak pernah lepas dari keseharian manusia untuk memenuhi kebutuhannya.

Adam Smith menyatakan, setiap individu diberi kebebasan penuh untuk menjalankan fungsinya sebagai agen ekonomi. Ia memiliki kebebasan penuh guna memenuhi kebutuhan dan kemakmuran dalam hidupnya. Jika setiap individu menjalankan fungsinya, maka dengan sendirinya akan tercipta sebuah kemaslahatan dan kemakmuran dalam hidup dengan berbagai asumsi. Jika setiap individu memiliki sebuah keinginan yang kuat untuk sukses dalam kehidupan ekonominya, secara kalkulatis, akumulasi individu tersebut akan membentuk sebuah masyarakat yang makmur dan

sejahtera. Namun demikian, realita ini tidak bisa mereka pandang sebagai suatu yang *absolute*.¹

Adalah benar jika setiap individu berkeinginan kuat untuk sejahtera, maka akan tercipta sebuah kehidupan masyarakat yang sejahtera pula. Akan tetapi pernyataan tersebut akan mendorong munculnya sebuah kehidupan ekonomi yang bebas nilai. Sebuah kehidupan yang tidak lagi akan mengindahkan *moral values*, guna mencapai tujuannya. Pelaku ekonomi akan cenderung ber-kacamata kuda terhadap nilai-nilai tersebut, yang ada hanyalah kepentingan pribadinya untuk bisa makmur dan sejahtera. Dengan demikian, mungkin akan muncul satu sikap individualis dan tidak peduli dengan kepentingan orang lain. Kemungkinan yang menyedihkan, akan terdapat tindakan eksploitatif diantara pelaku ekonomi, dan kemungkinan akan terbentuk hukum rimba dalam kehidupan ekonomi².

Dalam ekonomi Islam, kebebasan berekonomi bukanlah suatu yang haram, sah dan boleh-boleh saja. Namun demikian, kebebasan tersebut dibatasi dengan kemaslahatan dan kesejahteraan orang lain. Kebebasan itu masih berlaku sepanjang tidak menimbulkan kedzaliman dan eksploitasi terhadap kepentingan orang lain. Mereka diperintahkan untuk saling mencintai saudara sesama muslim, sebagaimana mereka mencintai diri sendiri. Sesama muslim layaknya satu tubuh yang akan merasakan kesamerekan seluruh tubuhnya, jika terdapat bagian tubuhnya yang terluka.

¹Abdul Sami' Al-Mishri, *Pilar-Pilar Ekonomi Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), xi

² Abdul Sami' Al-Mishri, *pilar-pilar ekonomi islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), xi

Begitu indah nilai ini jika mampu mereka terapkan dalam kehidupan ekonomi³.

Ekonomi Islam tidak akan mampu menunjukkan eksistensi dirinya tanpa ditopang dengan berbagai macam pilar, bangunan itu tidak akan kokoh tanpa adanya pilar yang menyangganya. Di antara pilar tersebut, terdapat kata bekerja yang dijadikan asas kegiatan perekonomian. Dengan bekerja, maka roda perekonomian akan bergerak⁴. Dan salah satu kegiatan bekerja yang sangat dicintai oleh Rasulullah SAW. Adalah bermuamalah.

Bagian muamalah yang merupakan bagian dari syariah selain mengatur bidang sosial seperti politik, dan lain-lain yang mengatur tentang berbagai aktifitas perekonomian, mulai jual-beli hingga investasi saham. Kesemua tatanan tersebut menunjukkan ajaran Islam yang secara ideologis bertujuan menciptakan kemaslahatan bagi umat manusia. Bagian muamalah ini senantiasa berubah sesuai dengan kebutuhan dan taraf peradaban umat. Hal ini menunjukkan bahwa selain bersifat universal, bidang muamalah juga bersifat fleksibel

. Salah satu bidang muamalah yang terkait dengan kajian skripsi ini adalah bidang ekonomi yaitu mengenai jual beli atau perdagangan. Perdagangan merupakan kegiatan sosial dan ekonomi dalam aktivitas kehidupan manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari sebagai manusia yang berperilaku ekonomi. Walaupun demikian sebagai

³ Ibid., xii

⁴ Ibid., xv

manusia yang “Islamnya kaffah” dalam perdagangan, bisnis atau perniagaan tidak lepas dari nilai-nilai ke-Islaman yang telah tertuang dalam hukum perdata Islam dan menjunjung etika bisnis⁵.

Perkembangan jenis muamalah yang dilakukan oleh manusia sejak dahulu sampai sekarang sejalan dengan perkembangan kebutuhan dan pengetahuan manusia itu sendiri. Atas dasar itu, dalam berbagai suku bangsa dijumpai jenis dan bentuk muamalah yang beragam yang esensinya adalah saling melakukan interaksi sosial dalam upaya memenuhi kebutuhan masing-masing. Dengan demikian persoalan muamalah merupakan suatu hal yang pokok dan menjadi tujuan yang penting agama Islam dalam upaya memperbaiki kehidupan manusia⁶.

Akad jual beli merupakan 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 yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan syara’ yang disepakati. Yang dimaksud sesuai dengan ketetapan syara’ ialah memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun, dan hal-hal lainnya yang ada kaitannya dengan jual beli, maka bila syarat-syarat, dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara’.

Yang dimaksud dengan benda dapat mencakup pada pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat dinilai, yakni

⁵ Ismail Nawawi, *Fiqih Muamalah* (Surabaya: Vira Jaya Multi Press, 2009), hal.39

⁶ Nasrun Haroen, *Fiqih Muamalah* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), 6

benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut syara'. Benda itu adakalanya bergerak (dipindahkan) dan adakalanya tetap (tidak dapat dipindahkan), yang dapat dibagi-bagi, adakalanya tidak dapat dibagi-bagi, harta yang ada perumpamaan (*misli*) dan tidak ada yang menyerupainya (*qimi*) dan yang lain-lainnya, penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang syara'⁷.

Pada prinsipnya, dalam melakukan akad jual beli para pihak harus mengetahui syarat dan rukun yang wajib dipenuhi yang meliputi salah satunya adalah objek atau benda yang diperjualbelikan tersebut harus bersih atau suci.

Sebagaimana dalam hadis dibawah ini.

عَنْ جَابِرِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ إِنَّ اللَّهَ

وَرَسُولُهُ حَرَّمَ بَيْعَ الْخَمْرِ وَالْمَيْتَةِ وَالْخِنْزِيرِ وَالْأَصْنَامِ (رواه بخاری و مسلم)

Artinya : dari Jabir r.a Rasulullah bersabda: sesungguhnya Allah dan RasulNya mengharamkan penjualan arak, bangkai, babi dan berhala.⁸

Larangan memperjual belikan barang haram tersebut bukan hanya meliputi barang yang haram karena zatnya tetapi juga karena sifatnya.

⁷ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002),69

⁸ Komunitas Pengusaha Muslim, "Jual Beli Bangkai", <https://pengusahamuslim.com/2114-jual-beli-bangkai.html>, diakses tanggal 09 April 2014

Orang yang terjun ke dunia usaha berkewajiban mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual-beli itu sah atau tidak (*fasid*). Ini dimaksudkan agar muamalat berjalan sah dan segala sikap dan tindakannya jauh dari kerusakan yang tidak dibenarkan. Tidak sedikit kaum muslim yang mengabaikan mempelajari muamalat. Mereka melalaikan aspek ini sehingga tidak peduli kalau mereka memakan barang haram sekalipun semakin hari usahanya semakin meningkat dan keuntungan semakin banyak. Sikap semacam ini merupakan kesalahan besar yang harus diupayakan pencegahannya agar semua orang yang terjun ke dunia ini dapat membedakan mana yang baik dan boleh serta menjauhkan diri dari segala yang subhat sedapat mungkin⁹.

Dengan demikian setiap aktifitas perdagangan yang dilakukan oleh orang Islam harus sejalan dengan norma-norma perdagangan yang telah diatur dalam ajaran Islam. Sehubungan dengan ini dalam praktek jual beli dalam kehidupan umat Islam di bidang perdagangan sering terjadi pelanggaran-pelanggaran seperti penipuan dan lain-lain.

Di sisi lain, setiap hari boleh jadi mereka akrab dengan hiburan atau permainan. Kalau mereka nonton TV, mereka jumpai berbagai bentuk hiburan (*entertainment*) dengan mudah seperti film, sinetron, musik, lawak, dan sebagainya. Permainan (*game*) juga mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti permainan game on-line, atau permainan dalam bentuk

⁹ Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah* (Bandung: al-Ma'arif, 1990), 43-44

bermacam-macam cabang olah raga, seperti tennis, bola volley, dan sebagainya.

Memang kelihatannya berbagai hiburan dan permainan itu menyenangkan dan menghibur. Namun sebenarnya ada banyak bahayanya bagi umat Islam, baik yang nyata atau terselubung. Mengapa? Karena mereka sekarang tidak hidup dalam masyarakat Islami yang menerapkan syariah Islam. Mereka saat ini hidup dalam masyarakat kapitalis yang tidak kenal halal haram, yang mempertuhankan materi/uang serta menomorsatukan syahwat dan kenikmatan tubuh. Segala sesuatu diukur dengan uang, tanpa peduli lagi dengan halal haram. Tanpa ingat lagi akan pahala dan dosa, lupa akan surga dan neraka. Dalam kondisi seperti ini, hiburan dan permainan mudah menjerumuskan umat Islam ke lembah dosa¹⁰.

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh

¹⁰ “hukum bermain games dalam pandangan islam”, www.assalammadani.or.id, <http://www.assalammadani.or.id/2016/08/hukum-bermain-games-dalam-pandangan.html>, diakses tanggal 03 april 2018

inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini¹¹. Dan salah satu perubahan akibat perkembangan teknologi yaitu *game online*.

Permainan daring (*online games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. Permainan daring bisa disebut sebagai bagian

¹¹ Muhammad Ngafifi, "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya", *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 1 (2014), 34.

dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya¹². Di era sekarang, banyak sekali *game online* yang dimainkan orang di seluruh dunia, diantaranya yaitu *game online mobile legends*.

Mobile Legends, salah satu game andalan dari MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang sangat populer dan diminati berbagai kalangan. Mulai dari remaja hingga dewasa, game ini sangat digandrungi terutama di Asia. Sebanyak 10 juta akun diketahui telah mengunduh game ini di Google Play Store maupun Apple App Store

Dalam video trailer, game ini menampilkan beberapa modus, yakni modus pertempuran lima lawan lima, pertarungan classic 3-lane, serta pertandingan negara melawan negara.¹³

Game Mobile Legends: Bang bang juga menampilkan hero favorit dan gamer bisa membangun tim sempurna untuk mengalahkan tim lawan. Permainan juga memunculkan kontrol gaya joystick virtual di sebelah kiri layar dan tombol skill di sebelah kanan.

Permainan cukup menarik di mana gamer saling bekerjasama, melancarkan strategi untuk menghancurkan menara milik lawan. Menurut keterangan Play.google, game Mobile Legends: Bang bang di-install

¹² “Permainan Daring”, *wikipedia*, https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring diakses tanggal 03 april 2018

¹³“Mengenal Lebih Dekat *Game Mobile Legends: Bang Bang*”, *Okezone Online*, <https://techno.okezone.com/read/2017/03/27/326/1652502/mengenal-lebih-dekat-game-mobile-legends-bang-bang> diakses tanggal 04 april 2018

hingga 50 juta pengguna dan memerlukan OS Android minimal versi 4.0.3 atau di atasnya.

Dalam permainan juga tersedia item yang dijual mulai dari IDR15 ribu hingga IDR1,499 juta per item. Game diperuntukan untuk gamer berusia 12 tahun ke atas¹⁴.

Di Indonesia, banyak juga orang yang memainkan *game online* yang berasal dari Tiongkok ini. Pemainnya pun mencakup semua usia dari anak kecil, remaja, dewasa hingga orang tua pun ikut memainkannya. Ada semerekar kurang lebih 5 juta orang Indonesia bermain *game online* mobile legends. Untuk memainkan game ini, pemain harus memiliki koneksi internet kemudian log in game dengan memasukkan Id dan password yang dihubungkan di Email pengguna. Setelah terhubung dan memiliki Id, pengguna dapat memainkan game tersebut.

Pada umumnya jual beli merupakan perdagangan yang dimana barang yang diperjualbelikan adalah barang yang berbentuk atau terlihat fisiknya dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk melengkapi kebutuhan. Game yang berbasis game strategi ini tidak lagi diunduh untuk dimainkan namun game ini juga sedang mengalami perkembangan yang pesat dalam jual beli *game online*, sedangkan game tersebut yang

¹⁴ “Mengenal Lebih Dekat *Game* Mobile Legends: Bang Bang”, *Okezone Online*, <https://techno.okezone.com/read/2017/03/27/326/1652502/mengenal-lebih-dekat-game-mobile-legends-bang-bang> diakses tanggal 04 april 2018

diperjualbelikan tidak berbentuk fisik namun hanya berbentuk akun yang dimana terdapat Id dan password dari game tersebut.

Di Indonesia yang mayoritas masyarakatnya beragama Islam, penjualan akun game yang juga dilakukan secara online tersebut menimbulkan persoalan dikalangan umat Islam diantaranya tidak adanya kepastian hukum Islam yang mengatur tentang jual beli akun *game online*, transaksi dalam proses jual beli akun *game online*, dan halal atau tidaknya jual beli akun *game online* mobile legends ini membuat masyarakat mengalami keraguan untuk melakukan bisnis tersebut serta keraguan tentang keabsahannya dan banyak juga dijumpai penipuan yang dilakukan penjual dengan cara mengganti password akun tersebut sebelum pembeli menggantinya.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dan membahas lebih lanjut dengan mengangkat judul **“ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* DITINJAU DARI EKONOMI SYARIAH”** (Studi Kasus Komunitas Pemain *Game Online* Mobile Legends di Kecamatan Pare Kediri)

B. Fokus Penelitian

Dari latar belakang diatas, peneliti dapat menyimpulkan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun *game online* mobile legends ?.
2. Bagaimana pandangan ekonomi syariah mengenai transaksi jual beli akun *game online* mobile legends ?.

C. Tujuan Penelitian

Melihat dari fokus penelitian diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui mekanisme transaksi jual beli akun *game online* mobile legends.
2. Untuk mengetahui dan memahami pandangan ekonomi syariah tentang transaksi jual beli akun *game online* mobile legends.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis :

Sebagai sumbangan penting tentang keilmuan serta memperluas wawasan yang berkaitan dengan aplikasi jual beli *online* khususnya mengenai mekanisme transaksi jual beli *akun game online* yang ditinjau dari sisi telaah masalah dan bisa sebagai rujukan penelitian lebih lanjut bagi pengembangan ilmu muamalah.

2. Manfaat praktis:

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat sebagai sumbangan pikiran bagi masyarakat muslim khususnya pelaku jual beli *akun game*

online Mobile Legends untuk lebih memperhatikan aturan-aturan muamalah dalam Islam serta bisa memberitahukan kepada masyarakat agar mengubah cara bertransaksi jual beli akun *game online Mobile Legends*.

E. Telaah Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil beberapa kesimpulan dari penelitian sebelumnya diantaranya yaitu:

1. penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyowati mahasiswi UIN Walisongo Semarang dengan judul skripsinya “Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam *Game Poker Online*”. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti tersebut bahwasanya Dalil syar’i yang dipakai para ulama yang mengharamkan transaksi jual beli chip dalam *game poker online* adalah disebut saddu al-dzari’at, yang artinya menutup atau mencegah hal-hal yang dapat mengantarkan orang kedalam hal-hal yang dilarang oleh agama. Misalnya judi adalah haram. Maka, membeli barang yang menyebabkan seseorang melakukan perbuatan judi adalah haram juga.
2. Penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Yasinta Devi mahasiswi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul skripsinya “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada *Game online* Jenis “World Of Warcraft (WOW)”. yang membahas bagaimana hukum jual beli gold pada *game* WOW. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya jual beli gold pada *game online* jenis world of warcraft tidak sah menurut hukum islam karena barang yang diperjualbelikan meruakan barang haram yang didapat dari hasil perjudian. Meskipun syarat dan rukun dalam jual beli terpenuhi namun

keabsahan itu rusak akibat barang yang diperjualbelikan itu bukan barang yang diperbolehkan menurut hukum islam.