

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman yang serba cepat dan instan ini manusia dituntut untuk bisa mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi. Banyaknya faktor yang melatar belakangi perubahan atau bergesernya adat kebudayaan. Salah satu perubahan yang terjadi ada di bidang perkembangan teknologi dan informasi. Hal ini membuat dampak yang besar dari berbagai sektor seperti ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju membuat kegiatan manusia menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu perkembangan teknologi yang semakin maju yakni teknologi *internet*.

Internet juga dapat dijadikan media untuk melakukan bisnis, maka kemudian berkembanglah apa yang dikenal dengan istilah bisnis *online*. Bisnis *online* menurut KBBI yaitu aktifitas atau pekerjaan yang dilakukan perseorangan/kelompok untuk mendapatkan keuntungan dengan memanfaatkan jaringan *internet*. Teknologi *internet* saat ini tidak hanya digunakan sebagai lalu lintas informasi, tetapi juga digunakan sebagai sarana bisnis maupun sarana hiburan, seperti permainan. Permainan video *game* dengan menggunakan koneksi *internet* dikenal sebagai *game online*.

Saat ini *game online* mengalami banyak perubahan. *Game online* yang awalnya hanya digunakan untuk sarana hiburan, saat ini *game online*

juga bisa diperjualbelikan. Jual beli *game online* menggunakan koneksi dari internet. Objek yang diperjual belikan dalam dunia *game online* adalah *item-item* yang terdapat *game* tersebut. Salah satu *Game Online* yang memperjual belikan *Item-item* mereka adalah *Garena Free Fire*. *Garena free fire* merupakan *game bergenre battle royal* yang didesain untuk *mobile phone*. *Game* ini sempat menempati peringkat pertama *game terpopuler di Play Store* dengan jumlah 7.5 juta pemain per oktober 2019. Melalui mekanisme *Top Up* para pemain dapat mendapatkan *Diamond* yang digunakan untuk membeli *item* yang dijual dalam *game Garena Free Fire*. *Item* yang di jual belikan di *Garena free fire* seperti Kostum karakter, desain Senjata, model parasut, dan perlengkapan lainnya yang mendukung saat memainkan permainan *Garena free fire* ini. Pembelian dalam aplikasi berkisar antara Rp. 3.000,00- Rp. 1.545.848,00 Per *Item*¹

Harga *diamond* disetiap *Platfrom* jasa *Top Up* berbeda-beda berikut data tabel harga *diamond free fire* yang sudah penulis kumpulkan.

Nama Platfrom Top Up	Harga (Rp)	Diamond	Margin Rp/1 Diamond
Garena Free Fire	16.000	100	Rp.160, 00
UniPin.com ²	1.400	5	Rp.280, 00
Codashop.com ³	1.000	5	Rp.200, 00
Kiosgamer.com ⁴	12,500	70	Rp.178, 00
Tokopedia.com ⁵	1.000	5	Rp.200, 00

¹ Google Play Store/Garena Free fire Detail diakses tanggal 1 Oktober 2019

² www.unipin.com/garena/free-fire diakses tanggal 1 Oktober 2019

³ www.codashop.com/id/free-fire diakses tanggal 1 Oktober 2019

⁴ www.kiosgamer.co.id diakses tanggal 1 Oktober 2019

Indomog.com ⁶	10.000	70	Rp.143, 00
--------------------------	--------	----	------------

Islam merupakan agama yang menjunjung tinggi nilai-nilai etika dan moral, termasuk dalam ekonomi. Selain itu mengatur perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhannya sehingga manusia dapat melakukan kegiatan-kegiatan dalam bisnis yang membawa manusia berguna bagi kemaslahatan. Berdasarkan hal itu, ekonomi Islam turut memberikan jalan bagi manusia untuk melakukan berbagai improvisasi dan inovasi melalui sistem dan teknik dalam perdagangan. Memenuhi syarat dan rukun jual beli semakin penting atas perkembangan bisnis masa sekarang ini, seperti bisnis *game online* yang tidak kalah dari bisnis lainnya. Adapun rukun jual beli menurut jumhur ulama ada empat, yaitu : penjual, pembeli, shigat (ijab dan qabul), dan benda atau barang yang diperjual belikan.⁷

Hukum Islam juga menjelaskan secara terperinci tentang jual-beli yang merupakan kebutuhan dalam kehidupan manusia. Maka Islam menetapkan kebolehan, sebagaimana dinyatakan dalam al-Qur'an dan al-Hadist. Adapun Firman Allah dan Hadist Nabi yang menunjukkan diperbolehkannya jual-beli adalah Firman Allah SWT :

8 وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا⁸

Artinya: “.....Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.....”

⁵ www.tokopedia.com/voucher-game/free-fire/ diakses tanggal 1 Oktober 2019

⁶ www.indomog.com diakses tanggal 1 Oktober 2019

⁷ Abdul Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam* (Jakarta: AMZAH, 2014), 28

⁸ QS Al-Baqarah (2) : 275.

Dalam Hadist Nabi juga menyebutkan :

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
سُئِلَ أَيُّ أَكْسَابٍ أَطْيَبُ؟ قَالَ عَمَلُ الرَّجُلِ جُلِّ بِيَدِهِ وَكُلُّ الْبَيْعِ الْمَبْرُورِ
(رواه البزار و صحه الحاكم)

Artinya : “Dari Rifa’ah bin Rafi’ ra. (katanya): Sesungguhnya Nabi Muhammad SAW. pernah ditanyai, manakah usaha yang paling baik? beliau menjawab : ialah amal usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan semua jual beli yang bersih.” (HR. al-Bazzar, dan dinilai Shahih oleh al-Hakim).⁹

Dalam perkembangannya, Game online sering dijadikan tempat untuk mencari keuntungan dengan cara menjual barang atau uang yang berlaku dalam game tersebut. Terdapat berbagai macam sistem transaksi yang dilakukan dalam game online biasanya setiap perusahaan memiliki cara tersendiri dalam memasarkan atau menjualkan produk dalam Game online mereka. Setiap game yang jenisnya berbeda maka barang yang dijual belikan juga berbeda, hal ini dikarenakan jenis-jenis game atau Genre yang dikembangkan oleh setiap perusahaan juga berbeda-beda.

Sampai saat ini game online Garena Free Fire menjadi salah satu game online terbesar di dunia. Setiap harinya 40 juta orang login untuk bermain di game virtual ini, dengan lebih dari 350 juta pengguna teraftar dari Brasil hingga indonesia. Hal ini menjadikan game online Garena Free Fire sebagai game keempat yang paling banyak diunduh di dunia baik

⁹ Sayyid al-Imam Muhammad Ibn Ismail al-Kahlani Al-San’ani, *Subul al-Salam Sarh Bulugh al-Maram Min Jami Adillati al-Ahkam* (Kairo: Dar Ikhyat al-Turas al-Islami, 1960), I : 14.

melalui Apple dan Google app pada tahun 2018.¹⁰ Melihat perkembangan game online Garena Free Fire pemerintah Indonesia mendukung penuh game ini dengan diselenggarakannya Piala Presiden yang Grand Finalnya diadakan pada Februari 2020.

Untuk barang atau objek benda yang ditawarkan dalam *game online Garena free fire* jelas secara sifat atau tidak memiliki wujud secara nyata dan hanya berbentuk virtual, akan tetapi dapat dimanfaatkan atau digunakan. Tingginya intensitas masyarakat dalam bermain *Game Free Fire* membuat *game* ini menjadi lahan bisnis bagi mereka yang melihat peluang didalamnya. Bisnis ini biasanya dilakukan dengan elektronik atau identik dengan internet. Permasalahan transaksi jual beli *game online Garena free fire* ini adalah mengenai kejelasan dalam mendapat *item/skin* dalam membeli satu *item random* karena hanya mengandalkan keuntungan dan kemanfaatan dalam pembelian item tersebut. Item yang ada dalam *game free fire* ini dapat sangat berguna untuk memenangkan permainan, apalagi untuk para player yang sering mengikuti turnamen.¹¹

Dalam syarat objek yang diperjualbelikan adalah sebagai berikut, barang yang diperjual belikan harus ada, barang yang diperjualbelikan harus dapat diserahkan, barang yang diperjualkan harus berupa barang yang ternilai, barang harus halal, barang dapat diketahui oleh pembeli.¹²

Yang lebih penting dalam melakukan jual beli objek harus milik sendiri,

¹⁰ Dikutip dari website CNBC Indonesia.

<https://www.cnbcindonesia.com/entrepreneur/20190303101010-25-58600/berkatt-game-free-fire-pemuda-singapura-jadi-miliuner-dunia> diakses pada tanggal 1 april 2020

¹¹ Hasil wawancara peneliti dengan Alwi Panoto selaku Leader dari “Publik Squad” pada tanggal 14 Maret 2020

¹² Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah* (Jakarta: Kencana, 2012), 102.

tidaklah sah menjual barang orang lain dengan tidak se-izin pemiliknya atau barang-barang yang baru akan menjadi pemiliknya dan tidak dibatasi waktu dalam pemilikan objek yang diperjual belikan.¹³

Dari sekian banyaknya *item* dan metode cara mendapatkannya mulai dari membeli secara langsung, membeli *lotbox* yang *random*, melakukan *spin* dan lain sebagainya. Membuat masyarakat islam yang akan membeli *item/* barang dalam *game online Garena Free Fire* tidak tahu akan hukum jual beli tersebut.¹⁴ Pentingnya perkembangan hukum Islam untuk dapat terus menjadi pedoman bagi umat Muslim. Sehingga dengan alasan tersebut penulis ingin mendalami tentang bagaimana sudut pandang islam terhadap cara jual beli seperti ini, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Transaksi Jual Beli *Item Game Online* (Studi kasus di *Game Online Garena free fire*)”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk transaksi jual beli *item Game Online Garena free fire* ?
2. Bagaimana tinjauan hukum islam terhadap transaksi jual beli *item Game Online Garena free fire* ?

C. Tujuan Penelitian

¹³ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 72

¹⁴ Hasil wawancara peneliti dengan Alwi Panoto selaku Leader dari “Publik Squad” pada tanggal 14 Maret 2020

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan praktik jual beli *item Game Online Garena Free Fire*
2. Untuk mengetahui tinjauan hukum islam terhadap praktik jual beli *item Game Online Garena Free Fire*

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki nilai manfaat baik secara teoritis maupun manfaat secara praktis. Adapun manfaat yang peneliti harapkan yakni sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Mengetahui jual beli item dalam game online garena free fire.
 - b. Sebagai tambahan dalam pengembangan hukum islam yang sesuai dengan realitas dalam masyarakat milenial mengenai praktik jual beli item game online garena free fire.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Untuk memberikan masukan bagi masyarakat berupa sumbangan pikiran yang berhubungan dengan jual beli *item game online garena free fire*.
 - b. Bagi pihak lain hasil penelitian ini di harapkan dapat membantu rekan-rekan terutama mahasiswa IAIN Kediri maupun pihak lain yang membutuhkan informasi dan sebagai referensi pada penelitian sejenis yang akan di bahas oleh penulis.

E. Telaah Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan telaah pustaka dan menemukan beberapa skripsi yang memiliki kemiripan pembahasan namun dengan objek yang berbeda, sebagai berikut :

1. Skripsi Dimas Uzar Ikhwansyah

Skripsi yang disusun oleh Dimas Uzar Ikhwansyah dengan judul *Transaksi jual beli chip dalam game online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah (Hukum Ekonomi Syari'ah IAIN TULUNGAGUNG)*¹⁵ Penelitian ini fokus pada transaksi jual beli *chip* dalam *game online Indoplay* yang dipasarkan di grup *facebook* dan serah terima *chip* dilakukan pada saat COD (*Cash On Dilevery*) yaitu bertemunya langsung antara penjual dan pembeli. Dengan ketentuan tempat melangsungkan serah terima barang yang disepakati bersama. Dalam *Game* tersebut pengguna mentransaksikan hasil kemenangannya dari *Game Online* tersebut berupa *chip* (pengganti uang untuk memainkan *game* tersebut) kepada pengguna lain. Penelitian ini menyimpulkan Hukum dari Transaksi jual beli *chip* dalam *game online Indoplay* yaitu haram untuk dilakukan menurut Fiqh Muamalah. Karena hukum asal dari objek yang diperjual belikan didapat dari perbuatan haram yaitu perjudian (*maysir*).

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang jual beli barang dalam *game online*. Perbedaannya adalah dalam penelitian Dimas Uzar Ikhwansyah membahas tentang jual beli *Chip game online indoplay* dimana objek yang diperjual belikan didapat dari

¹⁵ Dimas Uzar Ikhwansyah, *Transaksi jual beli chip dalam game online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah* (Skripsi, IAIN TULUNGAGUNG, 2018)

perbuatan haram yaitu perjudian (*maysir*). Sedangkan penulis dalam hal ini membahas tentang jual beli item *game online garena free fire* yangmana barang yang dijual belikan bukan untuk tujuan perjudian.

2. Skripsi Sony Andrian

Skripsi yang disusun oleh Sony Andrian dengan judul *Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Game Online Dota2* (Hukum Ekonomi Syaria;ah IAIN Surakarta).¹⁶ Dalam penelitian ini penulis membahas Jual beli *game online dota 2* memiliki permasalahan mengenai kejelasan dalam mendapat *skin* dalam membeli satu *item random* karena hanya mengandalkan keberuntungan yang dapat merugikan suatu pembeli dan kemanfaatan dalam pembelian *item* dan *skin* tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa transaksi *game online dota 2* menunjukkan sistem transaksi yang sering digunakan dalam kegiatan jual beli *item* secara *random*. Transaksi tersebut sama halnya dengan transaksi jual beli lainnya yang membedakan barang yang dijual berbentuk visual. Dalam hukum ekonomi Islam sah akan tetapi diharamkan oleh syar'i syarat dan rukunnya terpenuhi akan tetapi manfaat tidak sesuai dengan syar'i dan mengandung unsur perjudian dari pembelian *item random*.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang transaksi jual beli item dalam game online. perbedaan adalah pada penelitian sony andrian membahas sistem jual beli *item* dan *skin* dalam *game online Dota 2* antar pemain yang dimainkan dikomputer.

¹⁶ Sony Andrian *Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Game Online Dota2* (Skripsi, IAIN SURAKARTA, 2018)

Sedangkan penulis membahas tentang sistem transaksi jual beli *item game online garena free fire* yang dimainkan di *smartphone*.

3. Skripsi Doddy Ardian

Skripsi yang disusun oleh Doddy Ardian dengan judul *Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Transaksi Game On-line Jenis Rising Force Classic* (Hukum Ekonomi Syariah UIN RADEN FATAH PALEMBANG).¹⁷ Penelitian ini berfokus pada transaksi dengan akad jual beli atas barang yang terdapat dalam permainan *Rising Force Classic* melalui *character* yang dipertemukan di arena permainan. Melalui *chatting*, para pemain dapat memperbincangkan harga hingga tujuan untuk mentransfer uang. Penelitian ini menyimpulkan transaksi dalam *game online* jenis *rising Force Classic* tidak sah syarat sebab barang yang diperjualbelikan bukan milik si penjual. Barang yang diperjual belikan memiliki sedikit manfaat dan membeli barang tersebut merupakan suatu pemborosan.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang jual beli *online* di dalam *game*. Perbedaan adalah dalam penelitian Doddy Ardian membahas jual beli barang antar pemain melalui *chatting* dalam *game rising force classic*, sedangkan penulis membahas jual beli *item game online garena free fire* yang sudah ada di dalam game langsung.

4. Skripsi Yoga Aditya

¹⁷ Doddy Ardian, *Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Transaksi Game On-line Jenis Rising Force Classic* (Skripsi, UIN RADEN FATAH, Palembang, 2018)

Skripsi yang disusun oleh Yoga Aditya dengan judul *perspektif hukum islam terhadap proses jual beli mata uang game online massively multiplayer online role playing game (mmorpg) di kota kediri*. (Hukum Ekonomi Syari'ah IAIN Kediri).¹⁸ Penelitian ini berfokus pada jual beli mata uang yang berada dalam *game online mmorpg* yang mana objek yang dijadikan transaksi oleh para gamer adalah mata uang game yang biasa disebut sebagai gold ini diperoleh dari memainkan *game* tersebut. Penelitian tersebut menarik kesimpulan bahwa menurut Perspektif Hukum Islam Terhadap Proses Jual Beli Mata Uang Game Online Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) di Kota Kediri halal karena tidak mengandung unsur yang dilarang dalam syariat Islam.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang transaksi yang ada dalam *game online*. perbedaannya adalah dalam penelitian Yoga Aditya membahas mata jual beli mata uang dalam *game online mmorpg*, sedangkan penulis membahas tentang jual beli *item game online Garena Free fire*

F. Penegasan Istilah

Internet : adalah suatu sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara global dengan menggunakan paket protokol internet untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia

¹⁸ Skripsi Yoga Aditya, *perspektif hukum islam terhadap proses jual beli mata uang game online massively multiplayer online role playing game (mmorpg) di kota kediri* (Skripsi, IAIN KEDIRI, 2020).

Game Online : adalah sebuah program permainan yang tersambung oleh jaringan internet yang bisa dimainkan dimanapun dan dapat dimainkan bersama berkelompok di seluruh dunia, yang didukung oleh perangkat komputer dan *smartphone/moblie*.

Garena free fire : adalah suatu program permainan peperangan beraliran Battle Royal dan TPS (Third Person Shooter) yang mempertemukan 50 sampai 52 pemain didalam satu map yang luas, dimana setiap pemaindiharuskan agar saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang

Item game online : adalah barang-barang visual yang biasa digunakan didalam game untuk bisa menjalankan permainan. Dan barang-barang ini bisa diperjual belikan oleh para pemain