

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dunia ini, setiap manusia memerlukan harta (materi) untuk mencukupi kebutuhan hidup. Manusia akan berusaha untuk memperoleh harta kekayaan. Islam mewajibkan setiap muslim, khususnya yang memiliki tanggungan, untuk bekerja. Bekerja merupakan salah satu upaya yang memungkinkan manusia memiliki harta kekayaan. Agar memungkinkan manusia untuk berusaha (mencari harta), maka Allah SWT melapangkan bumi serta menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan manusia. Salah satu bentuk dari bekerja adalah berbisnis (berusaha).¹

Islam adalah agama *universal*. Islam memberikan bimbingan dalam segala sendi kehidupan manusia. Hal ini tidak hanya disimpulkan dari segi 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* umat manusia, bahkan *muamalah* ini merupakan salah satu aspek yang sangat penting peranannya dalam meningkatkan kesejahteraan hidup manusia.²

Islam tidak melarang untuk menikmati semua kenikmatan sebagaimana dalam Al Qur'an. Dalam Islam tidak ada kebebasan absolut, ada juga aturan yang membatasi yang menentukan halal dan haram. Perdagangan adalah jual beli dengan tujuan untuk mencari keuntungan (laba). Jual beli barang merupakan transaksi paling kuat dalam dunia perniagaan (jual beli) bahkan secara umum adalah bagian terpenting dalam aktivitas usaha. Hukum jual beli ada 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 sah atau tidaknya usaha jual beli tersebut, dan mengenal mana yang halal dan mana yang haram dari kegiatan itu. 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

¹Arip Purkon, *Bisnis Online Syariah* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), 5-6.

²Faisal Badroen, dkk., *Etika Bisnis Dalam Islam* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2006), 169.

secara konkret, baik diserahkan secara langsung atau di kemudian hari sampai batas waktu tertentu.³

Beberapa tahun yang lalu untuk menjalankan bisnis atau jual beli di internet hanya dapat dilakukan oleh sedikit orang karena dibutuhkan biaya yang cukup besar. Berkembangnya 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 dapat berkomunikasi dan melakukan jual beli 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. Menggunakan koneksi internet, seluruh jaringan komputer dapat saling terhubung dan berkomunikasi ke seluruh dunia tanpa mengenal batas geografis dan waktu.⁴

Internet sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Kehidupan masyarakat modern saat ini sudah pasti membutuhkan internet, baik itu dengan bekerja, belajar, maupun bersosialisasi dengan teman ataupun orang - orang yang baru dikenal. Teknologi internet membawa perubahan cukup besar dalam dunia perdagangan (*muamalah*). 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.⁵

Salah satu yang membedakan antara jual beli *online* dengan jual beli *offline* adalah proses transaksi (*akad*) dan media utama dalam proses tersebut. *Akad* adalah ikatan antara *ijab* dan *qabul* yang menunjukkan adanya kerelaan para pihak dan memunculkan akibat hukum terhadap objek yang diakadkan tersebut. *Akad* merupakan unsur penting suatu bisnis. Secara umum, jual beli dalam Islam menjelaskan adanya transaksi yang bersifat fisik, dengan menghadirkan benda tersebut dalam transaksi, atau tanpa menghadirkan benda yang dipesan, tetapi dengan ketentuan harus

³Sofyan S. Harahap, *Etika Bisnis Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Salemba Empat, 2011), 81.

⁴ W. Imanto, *Cepat Kaya Dengan Bisnis Internet* (Yogyakarta: Andi Offset, 2009), 1.

⁵Hurriyah Badriyah, *Rahasia Sukses Besar Bisnis Online Tanpa Modal* (Jakarta Barat : Kunci Komunikasi, 2014), 7

dinyatakan sifat benda tersebut secara kongkrit, baik diserahkan langsung atau diserahkan kemudian pada batas waktu tertentu.⁶

Transaksi jual beli jaman dahulu harus dilakukan dengan cara bertatap muka dimana terjadi peralihan barang secara langsung dari penjual kepada pembeli, yaitu pembeli harus bertemu dengan penjual dipasar nyata. Pada saat ini transaksi jual beli beralih kepada era dimana transaksi tidak harus dilakukan secara tatap muka, melainkan sudah melalui media *online*.⁷

Permainan *game* dengan menggunakan koneksi internet dikenal dengan sebutan *game online*. Bermadalkan 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 (laba) yang besar.⁸

Jual beli akun *game online* ini jangan dianggap enteng karena nilainya dapat mencapai milyaran rupiah. Harganya bisa saja bersifat subjektif sesuai dengan ketertarikan orang. Harganya pun sangat fantastis, nyatanya banyak yang melakukan transaksi jual beli akun *game online* tersebut.⁹ Hal ini dikarenakan 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 akun *game online* tersebut melalui aplikasi *messenger* atau *chattingan* tanpa harus membuat janji atau bertatap muka terlebih dahulu. Setelah harganya di sepakati maka pihak pembeli mentransfer atau mengirimkan sejumlah uang ke rekening pihak penjual, dan pihak penjual menyerahkan *id* dan *password* dari akun *game online* yang

⁶Muhammad Deni Putra, “Jual Beli OnLine Berbasis Media Sosial Dalam Perspektif Ekonomi Islam” Iltizam Journal Of Shariah Economic Research, Vol. 3, No. 1, Institut Agama Islam NEgeri Batusangkar, (2019): 86, <https://media.neliti.com/media/publications/282173-jual-beli-on-line-berbasis-media-sosial-afd60d7c.pdf>

⁷Muhammad Deni Putra, “Jual Beli OnLine Berbasis Media Sosial Dalam Perspektif Ekonomi Islam”, Iltizam Journal Of Shariah Economic Research, Vol. 3, No. 1, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, (2019): 83, <https://media.neliti.com/media/publications/282173-jual-beli-on-line-berbasis-media-sosial-afd60d7c.pdf>

⁸Hurriyah Badriyah, *Rahasia Sukses Besar Bisnis Online Tanpa Modal* (Jakarta Barat : Kunci Komunikasi, 2014), 8

⁹ W. Imanto, *Cepat Kaya Dengan Bisnis Internet* (Yogyakarta : Andi Offset, 2009), 16.

akan dijual tersebut dan transaksi pun selesai. Para *gamers* merasa sangat senang dan menikmati transaksi jual beli ini, menurut mereka ini merupakan suatu pekerjaan yang menyenangkan, selain bisa bermain *game online* mereka juga bisa mendapatkan uang yang cukup banyak dari hasil menjual akun *game online* tersebut.¹⁰

Ketetapan Hukum Ekonomi Syariah dalam jual beli ialah harus 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'* (hukum). Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli empat, yaitu penjual, pembeli, *sighat* (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 belah pihak.¹¹

Jual beli merupakan salah satu bentuk *muamalah* yang memiliki ketentuan tersendiri yang mana kebolehnya dijelaskan dalam Al-Qur'an dan diperkuat dengan Hadits dan pendapat para ulama' terkait syarat dan rukunnya. Hal ini berlaku baik secara tatap muka seperti jual beli pada umumnya ataupun secara *online* melalui media sosial sebagaimana praktik dari jual beli akun *game online* seperti *Free Fire*, *Mobile Legend*, dan *COC*. Selain daripada itu ketentuan dari praktik jual beli telah diatur dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) bahkan keamanan dalam bertransaksi melalui media *online* juga telah dirancang pada pasal 9 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).¹²

Terkait dengan hak konsumen sebagaimana yang terdapat dalam Pasal 4 huruf c UUPK bahwa konsumen berhak mendapatkan informasi yang benar dan jelas mengenai produk yang di jual oleh pelaku usaha, maka dalam UU ITE diatur mengenai hal tersebut yang terdapat dalam Pasal 9 UU ITE yaitu: "Pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik harus menyediakan

¹⁰ Hasil wawancara dengan Danial Aji, Selaku pemain *game online* di Jepara pada tanggal 15 Januari 2023.

¹¹ A. Hufaf Ibry, *Fathul Qorib Al-Mujib Studi Fiqh Islam Versi Pesantren 2* (Surabaya, Almiqat Press, 2008), 373.

¹² Dawwir Rif'ah, "Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy-Syariah", *Jurnal Universitas Muhammadiyah Malang*, (2022): 2, <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jei/article/download/4265/2079>

informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan”.¹³

Dalam jual beli akun *game online* ini, yang diperjualbelikan tidaklah berbentuk fisik dimana hanya berbentuk akun yang terdiri dari sebuah *id* dan *password* dari *game online* tersebut dan akun *game online* ini bukan milik pribadi pihak penjual yang bisa saja hilang sewaktu-waktu apabila pihak perusahaan penyedia *game (game master)* 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 akun *game online* maupun mengenai Halal tidaknya memperjualbelikan akun *game online*.

Di Indonesia, Undang-Undang khusus yang mengatur mengenai kegiatan Transaksi Elektronik adalah pasal 9 UU ITE. Dua hal penting dalam pasal 9 UU ITE yakni, Pertama, Pengakuan Transaksi Elektronik dan Dokumen Elektronik berdasarkan kerangka Hukum Perikatan dan Hukum Pembuktian sehingga kepastian Hukum Transaksi Elektronik dapat terjamin. Kedua, klasifikasi terhadap tindakan-tindakan pelanggaran Hukum yang terkait penyalahgunaan teknologi informasi beserta sanksi pidana.

Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Pasal 73 menyatakan bahwa syarat khusus yang dikaitkan dengan akad Jual Beli dipandang sah dan mengikat apabila menguntungkan pihak-pihak yang melakukan transaksi. Apabila hanya menguntungkan salah satu pihak, maka transaksi jual beli tersebut dipandang sah namun persyaratannya batal atau tidak boleh.¹⁴

Dalam jual beli transaksi elektronik pada prinsipnya sama dengan transaksi jual beli pada umumnya. Hukum Perlindungan Konsumen terkait transaksi jual beli *online* pun sebagaimana penjelasan sebelumnya tidak berbeda dengan hukum yang berlaku dalam transaksi jual beli secara nyata. Pembedanya hanya pada penggunaan sarana internet atau sarana telekomunikasi lainnya. Akibat dari transaksi elektronik yang melakukan tindakan yang menyalahi aturan yang telah ditetapkan oleh pasal 9 Undang-Undang ITE akan di berlakukan sanksi sebagaimana yang telah ditetapkan

¹³ Roberto Ranto, “ Tinjauan Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Transaksi Jual Beli Melalui Media Elektronik”, Jurnal Ilmu Hukum Alethea 2, No 2 (2019): 150, <https://www.google.com/search?q=uu+ite+perlindungan+konsumen&oq=uu+ite+per&aqs=chrome..69i57j0i512i9.11059276j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

¹⁴ Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Svariah* (Jakarta : PPHIMM, cetakan ke-3 2017), 33.

apabila ada suatu pelanggaran. Perilaku saat bertransaksi terdapat beberapa tindakan yang kurang baik karena ada tindakan curang dalam proses transaksi yang dilakukan penjual ataupun pembeli dengan cara mengubah identitas asli dengan identitas palsu.¹⁵

Dalam Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sebagai berikut menguntungkan salah satu pihak, maka jual beli tersebut dipandang sah, namun persyaratannya batal atau tidak boleh.¹⁶ Dalam jual beli transaksi secara *online* pada prinsipnya sama dengan transaksi jual beli secara langsung. Hukum Perlindungan Konsumen terkait transaksi jual beli *online* pun sebagaimana penjelasan sebelumnya tidak berbeda dengan hukum yang berlaku dalam transaksi jual beli secara nyata. Pembedanya hanya pada penggunaan sarana internet atau sarana telekomunikasi lainnya.

Akibat dari transaksi jual beli melalui media elektronik yang melakukan tindakan yang menyalahi aturan yang telah ditetapkan oleh pasal 9 Undang - Undang ITE akan di berlakukan sanksi sebagaimana yang telah ditetapkan apabila ada suatu tindakan pelanggaran. Perilaku pengguna sosial media saat bertransaksi terdapat beberapa tindakan yang kurang baik karena ada tindakan curang dalam proses transaksi yang dilakukan penjual ataupun pembeli dengan cara mengubah identitas aslinya dengan identitas palsu. Dalam Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sebagai berikut :

“Barangsiapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama 4 tahun.”¹⁷

Berdasarkan uraian diatas permainan *game online* memiliki pro dan kontra (positif dan negatif), maka penulis merasa tertarik untuk menulis suatu karya tulis yang berjudul “Tinjauan Jual Beli Akun *Game Online* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada jual beli akun *game online* dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah yang meliputi pengertian jual

¹⁵ Sulasi Rongiyati “Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Dagang Melalui Sistem Elektronik”, Negara Hukum: vol. 10, No. 1, Juni 2019, 9.

¹⁶ R. Soesilo, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal, Politeia, Bogor, 1995, 261.

¹⁷ Sulasi Rongiyati “Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Dagang Melalui Sistem Elektronik”, Negara Hukum: vol. 10, No. 1, Juni 2019, 9.

beli, syarat dan rukun jual beli, jual beli yang dilarang dalam Islam, pengertian *game online* (*internet*), dan Hukum Ekonomi Syariah.

C. Rumusan Masalah

Perkembangan dalam jual beli secara langsung maupun media sosial di Indonesia tidak dapat dipungkiri terdapat pro-kontra. Sehubungan dengan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka dapat di rumuskan beberapa pokok permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Mengapa akun *game online* diperjual belikan?
2. Bagaimanakah mekanisme transaksi pada jual beli akun *game online*?
3. Bagaimana pandangan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli akun *game online*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan sebuah arahan yang menjadi pedoman pada setiap penelitian untuk menemukan jawaban atas permasalahan penelitian yang dirumuskan. 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 akun *game online* diperjualbelikan.
2. Untuk mengetahui mekanisme transaksi jual beli akun *game online*.
3. Untuk mengetahui pandangan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli akun *game online*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun *game online* dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain :

1. Secara Umum

Secara umum penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan yang lebih mendalam tentang jual beli akun *game online*.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini akan bermanfaat bagi perusahaan dan pelaku jual beli akun *game online* untuk mewujudkan pengelolaan sistem perusahaan (*game*) yang lebih efektif, efisien dan sebagai masukan untuk membantu perusahaan

dalam meningkatkan kinerja dan sistem *game onlinenya* di Indonesia.

3. Secara Teoritis (Akademis)

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan referensi atau pertimbangan semua orang dan peneliti selanjutnya.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika yang dimaksud disini adalah penempatan unsur-unsur permasalahan dan urutannya di dalam skripsi sehingga membentuk satu kesatuan karangan ilmiah yang tersusun rapi dan logis. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, abstrak, halaman daftar isi dan halaman daftar tabel.

2. Bagian Isi

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang berbagai teori – teori yang terkait dengan judul yakni Jual beli, akad *ba'i salam*, *Game online*, hasil penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang pendekatan penelitian, jenis penelitian, *setting* penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data dan analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran umum dari objek penelitian, deskripsi data penelitian beserta data analisis penelitian, tentang akun *game online* diperjualbelikan, mekanisme transaksi jual beli akun *game online* serta tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli akun *game online*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi simpulan yang merupakan jawaban umum dari permasalahan yang ditarik dari hasil penelitian dan

saran-saran yang ditujukan bagi pihak-pihak terkait dengan permasalahan penelitian.

3. Bagian Akhir

Dalam bagian ini berisi tentang daftar pustaka, daftar riwayat pendidikan penulis dan lampiran-lampiran.

