

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Komunitas *Game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara

Komunitas adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup saling berinteraksi di dalam daerah tertentu. Komunitas merupakan kumpulan dari para anggota yang memiliki rasa saling memiliki, terikat diantara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama. Komunitas *Game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara adalah salah satu wadah bagi *player game online* untuk saling berkenalan dan berbagi informasi mengenai apa saja yang berkaitan dengan *game online*. Dari yang semulanya hanyalah sekumpulan orang awam yang hanya sekedar nongkrong sambil ngopi dan ngobrol biasa saja, lama-lama semakin akrab dan bermain *game online*, bahkan sering kumpul bersama hingga sepakat untuk kemudian membuat komunitas *game online*. Berdasarkan hasil observasi di Kecamatan Mayong Peneliti bertemu dengan salah satu pegiat *game online* yaitu saudara Gilang Pamungkas, beliau menjelaskan bahwa di Kecamatan Mayong terdapat sekitar 8-10 komunitas *game online* yang masih aktif hingga saat ini. Komunitas *game online* yang ada di Kecamatan Mayong memainkan berbagai macam jenis *game online* diantaranya *mobile legend*, *clash of clans*, dan *pubg mobile*.¹ Terdapat 3 Komunitas *game online* terbesar yang menurut peneliti sesuai dengan tujuan penelitian di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. 3 Komunitas tersebut yaitu,

a. *Amer Academy*

Ilham Bayu sebagai Manager Komunitas *Amer Academy* menjelaskan bahwa Komunitas ini berdiri pada tanggal 30 Mei 2019 dengan fokus kepada *game online Mobile Legend Bang Bang*, beralamat di Jalan Branang Singorojo Nomor 13 Desa Singorojo RT 01 RW 03 Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Beliau juga memberi informasi bahwa *Amer Academy* mempunyai 20 orang anggota dengan 3 pengurus inti yaitu Ilham Bayu sebagai manager, Hilal Sukron sebagai Kapten, Daniel Aji sebagai bendahara dan sisanya anggota komunitas yang menjadi player

¹ Gilang Pamungkas, *hasil wawancara sebagai pegiat game online*, 30 Oktober 2023

aktif. Komunitas *Amer Academy* ini pernah meraih juara 2 pada Turnamen *Mobile legend* tingkat Kecamatan Mayong.²

b. *Rockstar Esport*

Haikal Aditya sebagai Manager menjelaskan bahwa komunitas *Rockstar Esport* ini berdiri pada pada bulan 13 Februari 2020 dengan fokus kepada *game online* *PUBG Mobile*, beralamat Jalan Pelemkerep - Singorojo Nomor 20 Desa Mbranang RT 05 RW 06 Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Beliau juga memberi informasi komunitas ini mempunyai 13 orang anggota dengan 3 pengurus inti yaitu Haikal Aditya sebagai manager, Rendi Hendrik sebagai Kapten, Bagus Sutopo sebagai bendahara dan sisanya sebagai player aktif. Komunitas ini pernah mengikuti beberapa turnamen dan meraih juara 1 pada Turnamen *PUBG Mobile* tingkat Kabupaten Jepara, dan Juara 3 *Tourney* *PUBG Mobile* di Stetos Kopi Kudus.³

c. *Crowax Esport*

Aryo Wardhana sebagai Manager menjelaskan bahwa komunitas ini berdiri pada pada 27 April 2020 dengan fokus kepada *game online* *Clash of Clans* (COC), beralamat di Jalan Ngemplak Desa Kauman No. 8 Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Beliau juga memberi informasi komunitas ini mempunyai 17 orang anggota dengan 3 pengurus inti yaitu Aryo Wardhana sebagai manager, Arjuna Giat Prakosa sebagai Kapten, dan Adi Surya sebagai bendahara. Komunitas ini pernah mengikuti beberapa turnamen dan berhasil meraih juara 1 *Turney Clash of Clans* di Monroe Kopi Kudus dan Juara 3 Turnamen COC pada lomba 17 Agustus 2022 se-Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara.⁴

Komunitas *Game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara ini menurut Gilang Pamungkas di bentuk untuk mengajak remaja-remaja yang gemar memainkan *game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara untuk berkompetisi dalam turnamen *game online*, supaya remaja-remaja tidak terjerumus ke hal-hal yang negatif seperti nongkrong dan menghabiskan waktu dengan tidak bermanfaat. Komunitas-komunitas *Game online* mempunyai target kedepannya supaya menumbuhkan rasa kekeluargaan yang erat terhadap sesama penggemar *game online* dan mencari bakat-bakat yang unggul untuk

² Ilham Bayu, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 30 Oktober 2023

³ Haikal Aditya, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 01 November 2023

⁴ Aryo Wardhana, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 01 November 2023

menjadi *pro player* melalui turnamen-turnamen yang diselenggarakan baik di Kabupaten Jepara maupun di luar Kabupaten Jepara.⁵

B. Deskripsi Penelitian

1. Faktor Penyebab terjadinya Jual beli Akun *Game online*

Game online yang pada awalnya digunakan hanya sebagai hiburan dan untuk melupakan kejenuhan sekarang ini sudah berkembang, mulai munculnya sebuah ajang kompetisi hingga menjadi peluang bisnis yang menggiurkan. Peluang bisnis yang muncul seperti menjual item tertentu, menjual *skin* dari *hero* tertentu, menjadi joki *game* untuk menaikkan *ranked/level* pemain lain, hingga menjual akun *game online* itu sendiri.

Dalam *game online* terdapat berbagai macam jenis *game* yang bisa dimainkan. Setiap *game online* memiliki level kesulitan masing-masing karena setiap *game online* di tempati oleh para *player* yang memiliki *skill* dan kemampuan yang berbeda sehingga para *player* harus memilih *game online* yang akan dimainkan sesuai dengan kemampuannya.

Peneliti bertemu dengan Hisyam selaku penjual akun *game online* yang menjelaskan bahwa banyak banyak *player game online* yang tidak ingin bersusah payah menaikkan *ranked/level* pada *game* yang dimainkannya, sehingga para *player* mencari jalan tengah yaitu dengan membeli akun *game online* milik seseorang yang telah mencapai *ranked* sesuai dengan keinginannya, selain itu terkadang Hisyam membeli akun *game online* dengan tujuan mencari akun yang telah memiliki *skin hero* tertentu hingga *level emblem* yang sudah maksimal.⁶

Dari sisi penjual, pemain yang menjual akun *game online* menggunakan peluang ini untuk mencari uang dan mendapat keuntungan dari hasil menjual akun *game online*. Ada juga yang menjualnya disebabkan malas untuk memainkannya karena mempunyai banyak akun *game online* yang dimainkan atau ingin berhenti alias pensiun dari bermain *game online*.

2. Mekanisme Transaksi Pada Jual Beli Akun *Game online*

Transaksi jual beli *online* secara garis besar hampir sama dengan jual beli secara langsung. Adanya penjual, pembeli, objek yang diperjualbelikan, dan kesepakatan antara penjual dan pembeli serta harga barang yang menjadi pokok yang tidak dapat

⁵ Gilang Pamungkas, *hasil wawancara sebagai pegiat game online*, 30 Oktober 2023

⁶ Hisyam, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 02 November 2023

dipisahkan. Hal mendasar yang membedakan jual beli *online* dengan jual beli secara langsung adalah penjual dan pembeli seringkali tidak dapat bertemu secara langsung dikarenakan lokasi tempat tinggal yang jauh sehingga menggunakan media sosial untuk menghubungkan keduanya.

Media pemasaran yang sering digunakan untuk melakukan kegiatan jual beli *online* menggunakan jejaring media sosial yang terhubung internet seperti *Facebook*, *Instagram*, *Website*, dan *Online Shop*. Aryo Wardhana selaku pembeli menjelaskan bahwa sudah beberapa kali membeli akun game *online mobile legend* via *online*, yaitu melalui *marketplace facebook*. Aryo mengungkapkan bahwa lebih mudah saat akan membeli akun game *online* melalui *marketplace facebook* karena terdapat foto dan deskripsi akun secara jelas dan harganya sudah dituliskan oleh penjual.⁷ Penggunaan internet sebagai lapak atau media pemasaran dalam transaksi jual beli akun game *online* memang memudahkan bagi penjual maupun pembeli, selain penggunaannya yang gratis media sosial juga dapat diakses seluruh dunia selama memiliki jaringan internet.

Gilang Pamungkas dalam wawancara dengan peneliti menjelaskan bahwa game *online* kini seperti salah satu kegiatan yang hampir di lakukan setiap orang untuk menghabiskan waktunya dan bersosialisasi dengan orang lain melalui media game *online*. Selain untuk kesenangan semata ada beberapa pemain yang memandang game *online* tidak hanya sebagai sebuah permainan, namun bisa dijadikan sebagai peluang yang menghasilkan uang, bahkan sebagai sebuah pekerjaan. Salah satunya yaitu menjadi atlet *E-Sport (Electronic Sport)*.⁸

Gilang Pamungkas juga memaparkan bahwa berkembangnya game *online* juga memicu transaksi jual beli *item-item* tertentu dalam game *online* yang dilakukan antar pemain. Seperti pada *Mobile legends: Bang Bang* jual beli *Skin*, *Hero*, *Diamonds* bahkan akun game itu sendiri.⁹ Penetapan harga dalam jual beli akun *Mobile legends: Bang Bang* antara penjual dan pembeli biasanya melalui *Chatting*. *Chatting* adalah sebuah bentuk percakapan menggunakan media sosial yang terhubung pada internet dengan

⁷ Aryo Wardhana, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 02 November 2023

⁸ Gilang Pamungkas, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 30 Oktober 2023

⁹ Gilang Pamungkas, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 30 Oktober 2023

menghubungkan dua orang atau lebih dengan tanpa bertemu secara langsung. Sering kali penjual dan pembeli menetapkan harga terlebih dahulu sebelum ada kesepakatan diantara keduanya. Adapun faktor yang mempengaruhi besaran harga jual akun *game online* sebagai berikut:

1. Tingginya *Rank* sebuah akun
Misalnya dalam *Mobile Legend Bang Bang* terdapat 7 *Tier* atau *Ranked*, semakin tinggi *ranked* yang di miliki sebuah maka semakin tinggi juga harga dari sebuah akun tersebut.
2. Banyaknya *items* yang di miliki dalam sebuah akun, misalnya:
 - a. *Hero dan Skin*

Semakin banyak *hero* dan *skin* yang dimiliki maka semakin mahal pula harganya. Terdapat 78 karakter *hero* dan 242 *skin* yang terdiri dari jenis *skin Normal, Elite, Special, Epic, Legends, Season, dan skin* berlangganan *starlight*. semakin mahal dan sulit *skin* yang ada maka semakin tinggi pula harga sebuah akun *game online* tersebut.

- b. *Diamonds/mata uang virtual*

Tidak sedikit yang menawarkan akun dengan sisa jumlah *diamonds* di akun yang dijualnya. *Diamonds* merupakan mata uang *virtual* dalam *game online* yang dapat digunakan untuk membeli item tertentu dalam permainan *game online*.

3. Pandangan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Akun *Game online*

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

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

game online masih menjadi isu yang hangat diperbincangkan di kalangan para ilmuwan dan akademisi.

Sebagaimana jual beli yang biasa terjadi pada umumnya, sebuah transaksi haruslah memenuhi rukun-rukun dan syarat yang telah dirumuskan oleh para *fuqaha*. Rukun dan syarat yang harus terpenuhi, yaitu pertama ada orang yang berakad atau *al-muta'qidain* (penjual dan pembeli), kedua ada *sighat* (lafal *ijab* dan *qabul*), ketiga Ada barang yang dibeli, dan keempat ada nilai tukar pengganti.

Fungsi harta adalah untuk kesempurnaan *ibadah mahdhah*, karena ibadah memerlukan sarana untuk meneruskan *estafet* kehidupan dan Allah melarang meninggalkan generasi penerus yang lemah dalam bidang ekonomi. Dilihat dari segi bentuknya, Muhammad Baqir Ash Shadr membagi kepemilikan kedalam beberapa macam istilah-istilah kepemilikan, diantaranya prinsip beragam bentuk kepemilikan (*the principle of diverse forms of ownership*), kepemilikan negara (*state ownership*), kepemilikan publik (*publik ownership*), kepemilikan bersama (*common ownership*), kepemilikan pribadi (*privat ownership*), hak pribadi (*privat right*), dan kepemilikan publik yang bebas untuk semua (*publik property free to all, ibahatul 'ammah*). Dari transaksi jual beli tersebut *gamers* mendapatkan *income* (pemasukan) terhadap *finansialnya*. Bahkan menurut Ricky Subagio selaku penjual *game online*, transaksi jual beli akun *game online* dijadikan sebagai pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.¹⁰

Pada sisi yang lain, Jual beli akun *game online* ini tidak bisa di *qiaskan* dengan jual beli *salam*. Jual beli *salam* diperbolehkan menurut Hukum Ekonomi Syariah, walaupun dalam akad *ba'i salam* pemberian barang ditangguhkan dengan pembayaran di muka, tetapi kemudian menjadi boleh karena barang atau kriteria yang telah disepakati jelas. Adapun jual beli barang yang tidak dimiliki, dilarang dalam pandangan Islam karena akan menggiring kepada praktik kecurangan (*gharar*). Pendapat tersebut diperkuat dengan *ijtihad* *Syafi'iyah* dan *Hanabilah* yang menganggap jual beli yang tidak terpenuhi *syarth an-nafaz* adalah batal hukumnya.

Segala jual beli yang terkandung unsur *gharar* di dalamnya ditentang keras oleh Islam. Hal ini karena praktik *gharar* menjadikan nilai tolong-menolong dalam jual beli hilang berganti dengan kezaliman, serta mendatangkan murka dari Allah SWT.

¹⁰ Ricky Subagio, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 03 November 2023

Bentuk *gharar* yang nyata adalah meruginya salah satu pihak dalam transaksi jual beli pada akun *game online*. Rizal Aditya selaku penjual akun *game online*, ia mengatakan bahwa yang melatarbelakangi untuk menjual akun *game online* ini karena ingin mencari keuntungan. Namun Rizal Aditya pernah dirugikan oleh pihak pembeli dengan mengirimkan bukti transfer palsu, dengan cara mengedit seakan-akan pembeli sudah mentransfer uang ke rekeningnya.¹¹ Perbuatan tersebut memperlihatkan bahwa terdapat resiko dan perlu kehati-hatian dalam melakukan transaksi jual beli secara *online* karena hal tersebut kemudian dapat *menzalimi* penjual maupun pembeli akun. Penjual merasa dirugikan karena barang yang telah dikuasai oleh pembeli tetapi uangnya tidak dikembalikan kepada penjual.

C. Analisis Hasil Penelitian

1. Faktor Penyebab terjadinya Jual beli Akun *Game online*

Game online saat ini sangat di minati oleh kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. *Game online* di rancang untuk *smartphone* dan dapat di akses dengan kuota internet. Untuk memainkan *game online* ini, pemain harus memiliki koneksi internet kemudian *log in game* dengan memasukkan *email* dan *password* yang dihubungkan ke *email* pengguna. Setelah terhubung dan memiliki *email*, pengguna dapat memainkan *game* tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan Agus Susilo selaku Penjual akun *game online*, awalnya informan hanya bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres. Tetapi karena mempunyai terlalu banyak akun *game online*, Agus menjual sebagian akun *gamelinnya*.

Informan Agus Susilo menjelaskan bahwa harga yang ditawarkan oleh penjual sangat bervariasi tergantung berapa banyak jumlah *skin* (perubahan karakter *hero*) dan atribut-atribut pendukung lainnya di dalam *game online* itu sendiri.¹²

Informan Riki Subagio menjelaskan alasan akun *game online*nya dijual adalah karena sudah bosan memainkan *game online* dan ingin pensiun dari *game* yang sedang dimainkan.¹³ Axel Julio selaku pembeli membeli akun *game online* untuk mencapai

¹¹ Rizal Aditya, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 04 November 2023

¹² Agus Susilo, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 04 November 2023

¹³ Riki Subagio, *hasil wawancara dengan Penjual*, 04 November 2023

rank tinggi tanpa memainkan dan membuang waktu di dalam *game*, juga untuk mendapatkan banyak karakter (*hero*) dan juga *skin* yang telah dimiliki oleh *gamers* yang ingin menjual akunnya. *Skin* merupakan perubahan dari tampilan karakter di dalam *game*. Fungsi *skin* di dalam *game* yaitu dapat meningkatkan status *hero* dan meningkatkan status sosial di dalam bermain *game online*.¹⁴

2. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun *Game online*

Media sosial menjadi salah satu peran penting dalam mempermudah proses transaksi jual beli. Teknologi Informasi mempermudah segala kegiatan komunikasi antar sesama manusia mulai dari pekerjaan jual beli secara langsung ataupun jual-beli secara *online*. Proses dalam memperjual-belikan akun *game online* ini menggunakan jasa internet. Telah kita ketahui pada zaman sekarang bahwa transaksi jual beli *online* telah diberlakukan oleh masyarakat. Transaksi secara *online* sama seperti transaksi jual beli secara langsung, walaupun tidak bertemu secara langsung kedua belah pihak bisa melakukan negosiasi secara *online*.

Dalam transaksi jual beli akun *game online*, tidak jarang terjadinya penipuan antara penjual maupun pembeli. Biasanya penipuan yang sering ditujukan kepada kaum remaja ataupun anak-anak yang belum sama sekali memahami tentang jual beli *online*. Untuk mengantisipasi hal yang tidak diinginkan, *Game Master (GM)* penyedia atau operator *game* harus memberlakukan sistem *banned* kepada karakter (*gamers*) yang dinilai berlaku curang atau menipu. Oleh karena itu dibutuhkan kerjasama antara *gamers* dan *Game Master* dalam mengantisipasi hal ini dengan cara melakukan *banned chard* yang melanggar aturan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ilham Bayu, selaku Manager di komunitas *Mobile Legend Bang Bang Amer Academy*, *game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi *game* juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan bermain *game online* kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktivitas yang sedang kita lakukan.¹⁵

Ilham Bayu juga menjelaskan bahwa Komunitas *Amer Academy* telah mengikuti beberapa turnamen *offline* yang di ikuti

¹⁴ Axel Julio, hasil wawancara dengan Pembeli, 04 November 2023

¹⁵ Ilham Bayu, hasil wawancara sebagai Manager Komunitas *Amer Academy*, 30 Oktober 2023

oleh para *gamers* yang ada dilingkungan komunitas *Amer Academy* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Pelaksanaan turnamennya melewati *costum room* yang disediakan di dalam *game*, dalam satu *room* biasanya di ikuti oleh 12 tim yang bersaing untuk menjadi nomor satu di turnamen tersebut. Selama menyelenggarakan turnamen ada sedikit kesulitan yang kami dapatkan, seperti di dalam *room* ada yang tidak masuk dan ada juga yang keluar dari dalam *game*.

Menurut Axel Julio selaku pembeli, praktek jual beli akun *game online* ini jika tidak merugikan salah satu pihak, menurut Axel Julio sah-sah saja jual belinya apabila sebelum melakukan transaksi jual beli penjual dan pembeli sudah melakukan negosiasi sebelumnya. Jika ada kecurangan di dalam proses transaksinya segera laporkan ke pihak yang berwajib apabila kita mengetahui tempat tinggal dari penjual akun *game online*. Mekanisme jual beli akun *game online* yang biasanya dilakukan oleh para penjual sebagai berikut ini,

- a. *Memposting* akun yang akan dijual dengan mencantumkan foto *screenshot* akunnya dan mencantumkan keterangan akun yang akan dijual secara *detail*, memberikan kontak yang bisa di hubungi beserta harga yang ditawarkan.
- b. Negosiasi harga untuk menetapkan kesepakatan harga, cara penyerahan akun atau yang lainnya antara penjual dan pembeli.
- c. Setelah terdapat kesepakatan antara pihak penjual dan pembeli, maka pembeli mentransfer sejumlah harga yang sudah disepakati.
- d. Setelah itu, menyerahkan *ID* dan *Password* akun *game online* yang sudah dibayar oleh pembeli.¹⁶

Menurut Rendi Hendrik selaku Kapten di komunitas *Rockstar Esport*, ia menjelaskan bahwa praktek jual beli akun *game online* ini merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh para *gamers* yang sudah mulai bosan memainkannya. Namun didalam praktek jual beli akun *game online* ini yang diperjualbelikan tidak berbentuk fisik melainkan akun *game online* hanya berupa *id* dan *password* nya saja.¹⁷ Menurut saya supaya tidak ada unsur yang tidak kita inginkan, lebih baik transaksinya dilakukan dengan cara bertemu langsung antara penjual dan pembelinya.

¹⁶ Axel Julio, *hasil wawancara sebagai pembeli akun game online*, 05 November 2023

¹⁷ Rendi Hendrik, *hasil wawancara sebagai Kapten di komunitas Rockstar Esport*, 05 November 2023

Dari beberapa penjelasan yang disampaikan oleh para pengurus komunitas diatas, alasan mengapa mereka berpendapat positif selagi penjual dan pembeli sama-sama ikhlas dalam transaksi jual beli akun *game online* maka sah-sah saja transaksinya. Sedangkan alasan mengapa mereka berpendapat negatif karena ada pembeli akun *game online* yang merasa di tipu atau dirugikan oleh pihak penjual. Contohnya saat pembeli mau *login* kedalam *game* ternyata *password* atau *id* yang di berikan oleh penjual salah dan juga ada yang tidak sesuai dengan apa yang telah penjual sampaikan saat proses transaksi jual beli.

Disini penulis meneliti beberapa penjual akun *game online* yang berada di lingkungan komunitas *game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Pertama, wawancara dengan Riki Subagio selaku penjual akun *game online*. Saat ditanya apa yang melatarbelakangi menjual akun *game online* penjual Riki Subagio menjelaskan hal ang melatarbelakangi saya menjual akun *game* ini karena saya sudah mulai bosan memainkan *game online* ini.¹⁸

Saat ditanya bagaimana mekanisme praktek jual beli akun *game online* dan penentuan harga akun dan bagaimana cara menarik minat pembeli Riki Subagio menjelaskan yaitu dengan cara *posting* foto *screenshot* akunnya dan mencantumkan keterangan akun yang akan dijual secara *detail*, memberikan kontak yang bisa di hubungi beserta harga yang ditawarkan. Harga satu akunnya berkisar Rp. 200.000- Rp. 1.000.000 tergantung kualitas akun tersebut. Cara saya menarik peminat untuk membeli akun *game online* yang saya tawarkan dengan cara memberikan keterangan level akun, level karakter serta senjata-senjata yang sudah ada *skinnya*. Setelah proses negosiasi pembeli mentransfer sejumlah nominal uang yang telah disepakati dan saya mengirimkan *id* beserta *password* akunnya.¹⁹

Wawancara kedua, dengan Agus Susilo selaku penjual akun *game online* yang ada di lingkungan komunitas *game online* Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Agus Susilo menjelaskan bahwa yang melatarbelakangi untuk menjual akun *game online* karena ia mempunyai banyak akun. Biasanya saya *posting* akun *gamenya* di *facebook* dengan menjelaskan secara detail semua isi dari akun tersebut, setelah ada yang menawar biasanya saya langsung memberikan kontak saya, kemudian melakukan

¹⁸ Riki Subagio, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 05 November 2023

¹⁹ Riki Subagio, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 05 November 2023

negosiasi di *whatsapp*, saya menawarkan kepada pembeli untuk transaksinya bisa langsung bertemu secara tatap muka atau langsung. Agar tidak ada prasangka buruk antara saya (penjual) dan pembeli didalam transaksinya. Namun, yang saya ketahui biasanya para penjual akun lainnya banyak yang tidak mau bertemu secara langsung, mungkin dikarenakan jarak tempuh lokasi penjual dan pembeli terlalu jauh.²⁰

Wawancara ketiga, dengan Hisyam selaku pembeli akun *game online* yang ada dilingkungan komunitas *game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Hisyam mengatakan bahwa ia membeli akun *game online* karena ingin mempunyai akun yang bagus. Sebagai pembeli kita harus pintar-pintar dalam memilih penjual yang sudah terpercaya karena tidak semua penjual di komunitas *game online* berlaku jujur dalam praktek jual beli ini.²¹

Wawancara keempat, dengan Aryo Wardhana selaku pembeli akun *online game*, ia mengatakan bahwa ia sudah pernah ditipu oleh penjual, saat semua proses negosiasi selesai dan harga telah cocok, saya langsung mentransferkan uang ke rekening penjual akun *game online*, namun *id/password* akun *game online* yang telah saya beli tidak dikirimkan kepada saya.²²

Kelima, peneliti mewawancarai Dwiki selaku pembeli akun *game online*, ia menjelaskan, bahwa ia juga pernah ditipu oleh penjual saat mau membuka akun *game online* tersebut ternyata akun yang saya beli tidak bisa dibuka karena *password/id* dari akun yang diberikan oleh penjual salah dan tidak bisa digunakan, setelah saya menghubungi penjual akunnya ternyata kontak saya sudah di blokir oleh si penjual.²³

3. Pandangan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli Akun *Game online*

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *al-ba'i* adalah jual beli antara benda dan benda atau pertukaran antara benda dengan uang. Jual beli adalah tukar-menukar harta dengan harta dengan syarat yang akan diuraikan untuk memperoleh hak kepemilikan atas benda atau manfaat untuk waktu selamanya.

²⁰ Agus Susilo, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 05 November 2023

²¹ Hisyam, *hasil wawancara sebagai pembeli akun game online*, 02 November 2023

²² Aryo Wardhana, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 01 November 2023

²³ Dwiki, *hasil wawancara sebagai pembeli akun game online*, 05 November 2023

Dalam Hukum Islam semua bentuk transaksi jual beli diperbolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya, seperti yang telah dijelaskan dalam *firman* Allah SWT QS. *Al-Baqarah* ayat 275,

﴿ الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٧٥﴾

Artinya : Orang-orang yang memakan (bertransaksi dengan) riba tidak dapat berdiri, kecuali seperti orang yang berdiri sempoyongan karena kesurupan setan. Demikian itu terjadi karena mereka berkata bahwa jual beli itu sama dengan riba. Padahal, Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Siapa pun yang telah sampai kepadanya peringatan dari Tuhannya (menyangkut riba), lalu dia berhenti sehingga apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Siapa yang mengulangi (transaksi riba), mereka itulah penghuni neraka. Mereka kekal di dalamnya.

Berdasarkan mekanisme transaksi jual beli akun *game online*, dimana pembayaran dilakukan terlebih dahulu dibandingkan memberikan akun tersebut. Maka jual beli akun *game online* dapat dikategorikan sebagai *Ba'i as Salam*. *Ba'i as Salam* adalah penjualan suatu barang yang disebutkan sifat-sifatnya sebagai persyaratan jual beli dan barang tersebut masih dalam tanggungan penjual, dimana syarat-syarat di antaranya adalah mendahulukan pembayaran pada waktu akad majlis (ketika akad disepakati kedua belah pihak). Menurut Riki Subagio sebagai penjual, praktik transaksi yang sudah pernah dilakukan yaitu dengan pembeli mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati terlebih dahulu, kemudian penjual baru mengirimkan *user id* dan *password* akun *game online*.²⁴ Hal ini sesuai dengan prinsip *Ba'i As Salam*.

Dalam Hukum Ekonomi Syariah setiap jual beli harus memenuhi rukun dan syarat, apabila dalam pelaksanaan praktek jual beli tidak memenuhi rukun dan syarat sah, maka jual beli

²⁴ Riki Subagio, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 05 November 2023

tersebut bisa dikatakan sebagai jual beli *fasad* (rusak) atau *Bathil*. Rukun yang telah di sebutkan menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Buku ke II Pasal 22 menyatakan rukun jual beli terdiri atas:

1. Pihak-pihak yang berakad

Dalam analisis peneliti pihak yang berakad adalah penjual yang *memposting* akun *game online* dan mencantumkan informasi akun tersebut secara detail serta mencantumkan kontak penjual, kemudian pembeli akan menghubungi penjual dan melakukan negosiasi dengan penjual.

2. Objek akad

Dalam jual beli akun *game online* objek akad adalah akun *game online*. Akun ini bisa dikatakan sebagai sebuah *virtual property* karena tidak bewujud jika di lihat dari bentuk.

3. Tujuan pokok akad.

Tujuan akad jual beli pada praktek jual beli ini adalah memindahkan hak milik atas akun *Game online* yang telah di sepakati oleh penjual maupun pembeli

4. Kesepakatan

Dalam jual beli harus ada kesepakatan *ijab* dan *qabul* pada barang dan kerelaan berupa barang dan harga barang. Bernegosiasi dimulai saat calon pembeli melakukan proses tawar-menwar harga akun dengan penjual, dan menanyakan kondisi atau spesifikasi dari akun *game online*. Setelah negosiasi dan telah sepakat antara pembeli dan penjual. Pembeli mengirim uang sesuai dengan kesepakatan.

Syarat jual beli merupakan unsur yang harus ada di dalamnya jika tidak ada maka perbuatan tersebut dipandang tidak sah. Dalam kitab *Kifaayatul Akhyar*, Syekh Taqiyuddin Al-Husny menjelaskan bahwa jual beli merupakan pertukaran harta dengan harta untuk keperluan *tasharruf* (pengelolaan) yang disertai dengan *lafaz* akad (*ijab* dan *kabul*) menurut aturan yang diizinkan (sah). Berdasarkan hasil analisis penulis syarat sah jual beli harus memenuhi syarat sebagai berikut:

1. *‘Aqid* (penjual dan pembeli)

Penjual dan pembeli yang bertransaksi tidak ada unsur keterpaksaan. Di sinilah terdapat syarat yang disebut dengan *khiyar* (hak untuk memilih). Selain itu, syarat antara penjual dan pembeli harus sama-sama ahli dalam jual beli. Ahli di sini bukan berarti paham segala hal tentang ekonomi melainkan keduanya bukanlah anak kecil, orang gila dan orang bodoh.

2. *Ma'qud 'alayh* (barang yang dijual dan alat pembelian)

Syarat jelas bahwa dalam jual beli pasti harus ada barang yang dijual serta harganya. Secara umum, barang yang dijual harus memenuhi syarat seperti suci, bermanfaat, tidak berupa benda najis atau haram, karena barang yang secara zatnya haram dilarang untuk diperjual belikan. Selain itu, barang yang diperjualbelikan harus milik sendiri bukan milik orang lain kecuali sudah mendapat amanah dari pemilik barang untuk menjualkannya. Barang yang diperjual belikan harus mempunyai manfaat harta atau benda tidak samar (*gharar*) sama-sama diketahui oleh kedua belah pihak. Jual beli barang yang tidak memiliki manfaat dianggap tidak sah atau batal karena transaksi tersebut hanya akan menjadi sia-sia dan *mubadzrir*, sedangkan Allah SWT melarang segala sesuatu yang bersifat *mubadzir*. Manfaat Akun *game online* hanya di dapat dirasakan oleh pembeli bukan untuk masyarakat. Selama manfaat tersebut tidak bertentangan dengan Agama, Perundangan-undangan dan Norma yang berlaku maka sah-sah saja

3. *Sighat (ijab dan kabul)*

Syarat ini menurut para ulama adalah syarat yang paling utama. *Lafaz* serah terima dalam hal ini tidak memiliki aturan redaksi yang baku tetapi cukup dengan menyesuaikan adat kebiasaan masyarakat selama masih menunjukkan transaksi jual beli. Kata (ambil) dan (kasih) secara kebiasaan adat di Indonesia sudah bermakna saling menjual dan membeli. Sehingga kalimat tersebut sah digunakan dalam jual beli.

Dalam jual beli akun *game online* kesepakatan yang dijadikan salah satu syaratnya, dilakukan dengan media sosial yang menghubungkan kedua belah pihak secara interaktif meskipun tanpa bertemu secara langsung. Sebagaimana diputuskan oleh *Majma' Al Fiqh Al Islami* (Divisi Fiqih OKI (Organisasi Konferensi Islam) keputusan no. 52 (3/6) tahun 1990, yang berbunyi “*Apabila akad terjadi antara dua orang yang berjauhan tidak berada dalam satu majlis dan pelaku transaksi, satu dengan lainnya tidak saling melihat, tidak saling mendengar rekan transaksinya, dan media antara mereka adalah tulisan atau surat atau orang suruhan, hal ini dapat diterapkan pada faksimili, teleks, dan layar komputer (internet). Maka akad berlangsung dengan sampainya ijab dan qabul kepada masing-masing pihak yang bertransaksi. Bila transaksi berlangsung dalam satu waktu sedangkan kedua belah pihak berada di tempat yang berjauhan,*

hal ini dapat diterapkan pada transaksi melalui telepon ataupun telepon seluler, maka ijab dan qabul yang terjadi adalah langsung seolah-olah keduanya berada dalam satu tempat”.

Berdasarkan uraian di atas transaksi jual beli akun *game online* penjual dan pembeli terikat *ijab* dan *qabul*, maka dengan demikian jual beli tersebut sesuai dengan *Ba’i As-Salam*. Berdasarkan penjelasan di atas rukun dan syarat dalam jual beli sesuai dengan hukum Islam. Akan tetapi jual beli akun *game online* objeknya tidak dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas melainkan hanya manfaat untuk para *gamers* dan dilihat dari dampak yang diakibatkan oleh jual beli tersebut tidak sesuai dengan asas akad yang berbunyi “*akad dilaksanakan dalam rangka menegakkan kemaslahatan, tidak mengandung unsur jebakan dan perbuatan buruk lainnya*”.

Berdasarkan penjelasan di atas yang telah dijabarkan tentang syarat dan rukun jual beli akun *game online* tersebut sudah terdapat pihak-pihak yang berakad, yaitu penjual dan pembeli. Objek dari jual belinya yaitu berupa akun *game online* yang diserahkan terimakan serta syarat yang terakhir adalah kesepakatan antara pihak penjual dan pembeli. Ditinjau dari Hukum Ekonomi Syariah jual beli dikatakan sah (*sahih*) apabila telah memenuhi ketentuan *syara’* baik rukun dan syaratnya. Sedangkan jual beli yang tidak sah adalah jual beli yang tidak memenuhi salah satu syarat dan rukun sehingga jual beli menjadi rusak (*fasad*) atau batal. Berdasarkan uraian di atas Hukum jual beli akun *game online* menurut Hukum Ekonomi Syariah telah memenuhi rukun dan syarat jual beli sehingga dikategorikan jual beli yang sah (*ba’i shahih*).