

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jual beli adalah aktivitas biasa yang dilakukan oleh semua orang di masyarakat. Transaksi ini adalah jenis interaksi sosial di mana orang bergantung pada aturan dan prinsip.¹ Mungkin disebabkan oleh kaum muda, khususnya di Desa Bugel, daerah Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara, belum memahami proses penjualan dan pembelian akun game online, fenomena penjualan akun game online semakin populer. Oleh karena itu, memuat tentang transaksi penjualan dan pembelian akun game online menjadi topik menarik untuk dijelajahi. Ini karena remaja yang senang bermain game dan ingin mendapatkan uang dengan bermain game menjadikan kegiatan ini populer.

Perkembangan teknologi saat ini, pembelian sesuatu sekarang dapat dilakukan secara online. Salah satu hal yang menarik tentang hal ini adalah perdagangan aplikasi akun game melalui internet saat ini sedang booming. Aplikasi *game online* telah menjadi sumber hiburan bagi berbagai kelompok usia, dari anak-anak hingga dewasa, dengan minat yang tinggi dari pengguna. Ini tidak hanya memberikan kesenangan pribadi tetapi juga memberikan peluang untuk menghasilkan uang tambahan dalam situasi tertentu. Oleh karena itu, para penjual akun dapat memanfaatkan peluang ini untuk mengembangkan bisnis mereka melalui *platform* perdagangan online guna mencapai kebutuhan ekonomi mereka dalam era teknologi modern ini.²

Dalam islam, tidak ada larangan terhadap interaksi antar manusia selama tindakan tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip hukum syariah. Satu ilustrasi yang relevan di dalam konteks berikut adalah aktivitas perekonomian seperti penjualan dan pembelian yang merupakan kebutuhan manusia. Ini sesuai dengan ajaran Allah SWT dalam surat An-Nisa ayat 29, yang diantaranya :

¹ W Susiawati, 'Jual Beli Dalam Konteks Kekinian', *Jual Beli Dan Dalam Konteks Kekinian*, 8.November 2017 (2014), 171–184.

² Dawwir Rif'ah, 'Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah', *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8.1 (2022), 825 <<https://doi.org/10.29040/jiei.v8i1.4265>>.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَن
تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ؕ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ؕ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu sendiri. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu”.³

Dalam ajaran islam, ditegaskan larangan bagi umat muslim untuk memperoleh kekayaan melalui tindakan yang melanggar hukum, misalnya mencuri, korupsi, menipu, perampokan, pemerasan, atau metode lain yang tidak diperbolehkan agama, kecuali melalui aktivitas perdagangan atau jual beli yang didasarkan pada kesepakatan bersama dan saling menguntungkan.⁴ Dalam konteks kemajuan zaman dan teknologi yang cepat di Indonesia saat ini, dimana akses internet semakin mudah dan informasi dalam bentuk berita dapat diakses dengan cepat, serta kemampuan berbagi informasi melalui media sosial, *game online* juga menjadi sarana untuk aktivitas jual beli yang bisa dimanfaatkan.

Game online adalah salah satu produk teknologi yang pada masa ini menarik perhatian para remaja di Indonesia, memiliki daya tarik yang khusus bagi generasi muda saat ini. Saat ini, *game online* sangat populer di kalangan remaja karena dapat dimainkan menggunakan laptop atau ponsel yang terhubung ke internet. Keunikan *game online* terletak pada fasilitas interaktifnya yang superior dibandingkan dengan permainan konvensional, peluang bagi para pemain untuk berhubungan secara langsung dengan para pemain lain di berbagai belahan dunia melalui internet.⁵

³ Al-Qur'an, An-Nisa' ayat 29, “Mushaf Al-Qur'an Terjemahan”, (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Qur'an, 2002), 84.

⁴ W Susiawati, 'Jual Beli Dalam Konteks Kekinian', *Jual Beli Dan Dalam Konteks Kekinian*, 8.November 2017 (2014), 174.

⁵ Ridwan Syahrhan, 'Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya', *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1.1 (2015), 84 <<https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>>.

E-Football adalah permainan sepak bola yang dikembangkan oleh Konami.⁶ Game ini merupakan favorit para penggemar olahraga yang telah dinantikan selama bertahun-tahun. Awalnya, permainan online digunakan sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang dan membantu gamer mengatasi stres serta kebosanan saat bekerja. Namun, saat ini banyak pebisnis dan *gamer* yang memanfaatkan *game online* untuk mendapatkan uang dengan menjualnya. Namun, dalam transaksi penjualan akun *game online*, ada risiko bahwa informasi yang diberikan dapat bocor, menyebabkan kerugian bagi kedua pihak karena kesalahan yang sering terjadi. Misalnya, pembeli memberikan uang namun penjual tiba-tiba kabur. Selain itu, ada juga unsur penipuan seperti akun yang dijual tidak sesuai dengan deskripsi atau penjual mencuri akun yang diberikan kepada pembeli. Sebagai akibatnya, salah satu pihak mungkin mengalami kerugian dalam transaksi ini. Dalam perdagangan *game* secara *online*, pertukarannya tidak berupa barang fisik tetapi hanya akun yang mencakup email dan kata sandi permainan tersebut.

Pasal 73 dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah menyatakan bahwa persyaratan khusus yang terkait dengan kontrak jual-beli dianggap sah dan mengikat jika menguntungkan bagi kedua belah pihak. Namun, jika hanya menguntungkan salah satu pihak, transaksi tersebut tetap sah, meskipun syarat-syaratnya menjadi tidak berlaku atau batal.⁷ Prinsip perdagangan elektronik serupa dengan perdagangan konvensional. Hukum perlindungan konsumen yang berlaku untuk transaksi penjualan online serupa dengan yang berlaku untuk transaksi fisik, dengan perbedaan utama hanya pada penggunaan internet atau sarana telekomunikasi lainnya. Jika transaksi elektronik melanggar aturan yang ditetapkan dalam Undang-Undang ITE, sanksi akan diberlakukan sesuai dengan kebijaksanaan. Perilaku cyber selama proses transaksi dapat mencakup tindakan penipuan di mana penjual atau pembeli mengubah identitas aslinya menjadi palsu

⁶ L Ikhfi Dani, 'Tinjauan Hukum Islam Terhadap Koin Dan Harta Virtual Pada Game Pes 2021 Multiplayer Konami (Studi Kasus Gamer Pes 2021 ...', 2022, 10
<http://repository.uinsaizu.ac.id/12435/%0Ahttp://repository.uinsaizu.ac.id/12435/1/IKHFI_DANI_LIONO_TINJAUAN_HUKUM_ISLAM_TERHADAP_KOIN_DAN_HARTA_VIRTUAL_PADA_GAME_PES_2021_MULTIPLAYER_KONAMI.pdf>, 44.

⁷ Agung Ri, "Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah", Mahkamah Agung, 2016.

Berdasarkan isu-isu yang telah disampaikan di atas, perlu dilakukan penelitian tambahan terkait transaksi jual beli ini yang akan fokus pada prosedur transaksinya untuk mengevaluasi kesesuaian dengan ketentuan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkannya menjadi karya ilmiah yang berjudul "Praktek Jual Beli Akun *Game Online E-Football Konami* dalam Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (Studi Kasus di Kalangan Remaja Desa Bugel, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara)".

B. Fokus Penelitian

Pentingnya penelitian ini adalah pada praktik jual beli akun game online dalam Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah di kalangan remaja Desa Bugel, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara. Karena terdapat beberapa aspek yang perlu diselidiki, penelitian akan difokuskan pada :

1. Bagaimana Praktek Jual Beli akun *Game Online E-Football Konami* pada Kalangan Remaja di Desa Bugel
2. Pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Akun *Game Online E-Football Konami*.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Praktek Jual Beli akun *Game Online E-Football Konami* (Studi Kasus pada Kalangan Remaja di Desa Bugel Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara)?
2. Bagaimana Pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli akun *Game Online E-Football Konami*?

D. Tujuan penelitian

1. Untuk memahami cara pelaksanaan transaksi jual beli akun *Game Online E-Football Konami* di kalangan remaja yang tinggal di Desa Bugel, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara.
2. Untuk mendalami Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terhadap transaksi jual beli akun *game online E-Football Konami*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi para pemangku kepentingan, seperti :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi, masukan, dan pengetahuan yang bermanfaat bagi penjual akun *game online* sambil

meningkatkan pemahaman dan pengetahuan penulis dengan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Dapat meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang praktik perdagangan akun *game E-Football* secara online dalam kerangka kerja Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

F. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Mencakup konsep-konsep yang relevan dengan topik, studi terdahulu, kerangka berpikir, dan pertanyaan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian, pengaturan penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, validitas penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisikan Gambaran Obyek Penelitian, Deskripsi Data Penelitian, Analisis Data Penelitian.

BAB V PENUTUP

Mengandung rangkuman dan rekomendasi, referensi, serta lampiran-lampiran.