

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Masyarakat Desa Bugel

a. Profil Sosial Masyarakat

Dalam beraktivitas sehari-hari, warga desa bugel sangat menekuni ibadah keagamaan. Setiap Rukun Tetangga (RT) dan pedukuhan memiliki kelompok-kelompok pengajian. Pada hari raya umat islam, warga desa bugel sering mengadakan acara peringatan dan festival budaya dengan tema yang sesuai dengan hari raya keagamaan tersebut. sebagian besar warga Desa Bugel terafiliasi dengan organisasi masyarakat islam Nahdlatul Ulama (NU).

Perayaan lainnya selalu diadakan untuk memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia. setiap desa akan berpartisipasi dan antusias menunjukkan ciri khasnya dalam acara peringatan dan festival budaya. mayoritas pekerjaan masyarakat Desa Bugel merupakan sebagai petani, peternak, pengrajin kayu, pembuat kripik singkong, berdagang, buruh ukir dan buruh pabrik.

b. Profil Politik Masyarakat

Warga Desa Bugel dikenal sebagai kelompok masyarakat yang paling aktif dan mempunyai potensi paling besar untuk ikut serta dalam Pemilihan Umum dan Pemilihan Kepala Daerah secara langsung. Tingkat partisipasi masyarakat di desa ini paling tinggi dibandingkan desa lain di Kedung Kabupaten Jepara.¹

2. Letak Geografis Desa Bugel Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara

Bugel merupakan pusat dari kecamatan kedung, dimana kantor kecamatan kedung berada di desa ini. Tentu saja, kantor instansi lain di tingkat kecamatan juga berlokasi di desa ini. Luas wilayah Desa Bugel ini mencapai 298,07 Ha. Desa Bugel ini merupakan salah satu desa yang berbatasan dengan beberapa desa diantara lain:²

¹ Wawancara yang dilakukan dengan Bapak Sutarno, selaku Carik di desa Bugel, Tanggal 22 Februari 2024 di Balai Desa Bugel.

² Wawancara yang dilakukan dengan Bapak Sutarno, selaku Carik di desa Bugel, Tanggal 22 Februari 2024 di Balai Desa Bugel.

Tabel 4.1
Batasan Desa Bugel

No	Perbatasan	Desa
1.	Utara	Menganti
2.	Barat	Bulak Baru dan Panggung
3.	Timur	Sowan Lor dan Dongos
4.	Selatan	Jondang

Jumlah penduduk Desa Bugel Kedung Kabupaten Jepara 8.108 orang, yang terdiri dari 3.932 orang laki-laki dan 4.176 penduduk perempuan.

Tabel 4.2
Jumlah Jenis Laki-laki dan Perempuan di Desa Bugel

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	3.932
2.	Perempuan	4.176
	Jumlah	8.108

3. Visi dan Misi Desa Bugel Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara

Visi : Terwujudnya masyarakat desa segigih yang bersih, religius, sejahtera, rapid an indah melalui Akselerasi pembangunan yang berbasis keagamaan, budaya hukum dan berwawasan lingkungan dengan berorientasi pada peningkatan kinerja aparatur dan pemberdayaan masyarakat.³

Misi :

a. Pembangunan Jangka Panjang

- 1) Melanjutkan pembangunan desa yang belum terlaksana
- 2) Meningkatkan kerjasama antara pemerintahan desa dengan lembaga desa yang ada

³ Wawancara yang dilakukan dengan Bapak Sutarno, selaku Carik di desa Bugel, Tanggal 22 Februari 2024 di Balai Desa Bugel.

- 3) Meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa dengan meningkatkan sarana dan prasarana ekonomi warga.

b. Pembangunan jangka pendek

- 1) Mengembangkan dan menjaga serta melestarikan adat istiadat desa terutama yang telah mengakar di Desa Bugel
- 2) Meningkatkan pelayanan dalam bidang pemerintahan kepada warga masyarakat
- 3) Meningkatkan sarana dan prasarana ekonomi warga desa dengan perbaikan prasana dan sarana ekonomi
- 4) Meningkatkan sarana dan prasana pendidikan guna peningkatan sumber daya manusia di Desa Bugel.⁴

4. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Bugel

- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| a. Petinggi | : Masno |
| b. Carik | : Sutarno |
| c. Kepala Urusan T.U & Umum | : Zaenal Arifin |
| d. Kepala Keuangan | : Khoirul Agus Wibowo |
| e. Kepala Urusan Perencanaan | : Achmad Rinzah |
| f. Staff T.U & Umum | : M. Nafi Mahardika P |
| g. Staff Urusan Keuangan | : Henri Khoirul Timur |
| h. Staff Urusan Perencanaan | : Wisben Juliaga |
| i. Kepala seksi pemerintahan | : Abdul Jalil |
| j. Kepala seksi kesejahteraan | : Sudono |
| k. Kepala Seksi Pelayanan | : Sugiarto |
| l. Staff Seksi Pemerintahan | : Muhammad Muhsinin |
| m. Staff Seksi Kesejahteraan | : Ahmad Wahruronzi |
| n. Staff Seksi Pelayanan | : Ayu Dewi Jinzaton N |
| o. Kamituwo I | : Maswan |
| p. Kamituwo II | : Hamzah |
| q. Kamituwo III | : Khoirur Rozikin |
| r. Kamituwo IV | : Sutarmin |

5. Keberagaman Masyarakat Desa Bugel

Realitas masyarakat Desa Bugel adalah semua warganya beragama islam. Banyak tempat ibadah, seperti masjid dan mushola, dapat memberikan wawasan perkembangan spiritual. Menurut data yang dikumpulkan,

⁴ Wawancara yang dilakukan dengan Bapak Sutarno, selaku Carik di desa Bugel, tanggal 22 Februari 2024, bertempat di Balai Desa Bugel.

ada 8.108 muslim di desa ini, dengan satu masjid dan 35 musholla/surau.

Penduduk Desa Bugel tidak jauh berbeda dengan masyarakat di Jawa pada umumnya dalam hal kehidupan sosial keagamaan. Mereka terikat erat dengan adat istiadat setempat yang telah lama ada sejak nenek moyang mereka. Dalam lingkungan desa biasanya diliputi oleh kepercayaan yang mistis. Warga Desa Bugel melakukan berbagai kegiatan sosial keagamaan, antara lain sebagai berikut:⁵

1. Manaqiban

Manaqiban adalah salah satu tradisi yang rutin dilakukan oleh masyarakat Desa Bugel, baik sebagai ungkapan terima kasih maupun sebagai bentuk rasa syukur atas karunia yang diberikan oleh Allah SWT. Dalam tradisi ini, mereka mengundang teman, tetangga, atau kiyai terdekat untuk bersama-sama membaca manaqib/catatan kehidupan Syekh Abdul Qodir Jaelani sambil menyajikan hidangan ayam yang sudah dimasak sebelumnya. Kemudian, hidangan tersebut dikirimkan kepada tamu undangan sebagai bagian dari partisipasi dalam acara tersebut. Tujuan dari tradisi manaqiban ini adalah untuk mendapatkan berkah, keselamatan, rezeki, atau rahmat dari Allah SWT melalui wasilah Syekh Abdul Qodir Jaelani Waliyullah.

2. Hajatan

Di Desa Bugel, penduduknya memiliki adat untuk mengadakan perayaan pernikahan, khitanan, dan memberi nama pada bayi yang baru lahir. Sebelum acara dilaksanakan, mereka melakukan tahlilan atau mengirim doa kepada leluhur untuk memohon agar acara tersebut berjalan lancar dan aman. Tradisi ini sering dihadiri oleh tetangga dan keluarga dekat yang telah diundang oleh tuan rumah acara.

3. Tahlilan

Tahlilan merupakan salah satu amalan masyarakat Desa Bugel yang dilakukan ketika salah satu anggota rumah tangga ada yang meninggal dunia. Biasanya selesai ketika mencapai tiga hari, tujuh hari, saratus hari, setahun, dan seribu hari telah berlalu sejak seorang

⁵ Wawancara yang dilakukan dengan Bapak Sutarno, selaku Carik di desa Bugel, tanggal 22 Februari 2024, bertempat di Balai Desa Bugel.

meninggal dunia. Budaya tahlilan ini dilengkapi dengan doa kepada arwah orang yang telah meninggal dunia, supaya orang yang meninggal diterima di sisi Allah SWT dan diampuni segala dosanya, serta diterima segala amal baiknya.⁶

4. Berjanjenan/Kumpulan

Berjanjenan merupakan tradisi yang dilakukan oleh masyarakat Desa Bugel untuk mengungkapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas kebutuhan yang telah terpenuhi, seperti syukuran atau kelahiran anak (dikenal dalam bahasa Jawa “puputan”), serta rasa syukur atas penempatan rumah baru. Dalam acara ini biasanya dibacakan sholawat kepada Nabi Muhammad SAW, kegiatan berjanjen ini biasanya dilakukan setiap malam senin setelah shalat maghrib oleh ibu-ibu dan anak-anak perempuan yang bergabung dalam jami’iyah. Sementara itu, setiap Jumat malam bapak-bapak melakukan berjanjen/kumpulan di musholla atau masjid terdekat.

5. Muludan

Muludan merupakan salah satu adat istiadat dilakukan masyarakat Desa Bugel sebagai cara memperingati lahirnya Nabi Muhammad SAW. Muludan ini biasanya dilakukan di musholla dan masjid untuk memperingati acara Maulid Nabi Muhammad SAW, sejarah perjuangan beliau dalam menyebarkan Islam, dan untuk mendapatkan syafaatNya di hari kiamat nanti. Adat muludan ini berlangsung setahun sekali pada bulan Rabiul Awal, mulai tanggal 1 sampai dengan tanggal 12 Rabiul Awal.

6. Nariyahan

silaturrahmi ini diselenggarakan oleh sekelompok bapak-bapak dengan cara bergiliran, acaranya diselenggarakan di rumah mereka setiap seminggu sekali.

7. Do’a awal tahun dan akhir tahun

Tiap malam tahun baru Hijriah, acara ini digelar di masjid atau musholla terdekat. Bertekad memperbaiki amalan sepanjang tahun, kami memulainya dari awal tahun, semoga tahun mendatang menjadi lebih baik dan lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT.

⁶ Wawancara yang dilakukan dengan Bapak Sutarno, selaku Carik di desa Bugel, tanggal 22 Februari 2024, bertempat di Balai Desa Bugel.

8. Nisfu Sya'ban

Perayaan ini berlangsung di masjid-masjid atau musholla terdekat pada malam bulan Sya'ban, dengan tujuan memperpanjang usia melalui ibadah kepada Allah SWT, berharap mendapatkan rezeki yang melimpah dan halal sebagai bekal untuk meningkatkan kekuatan dalam beribadah kepada-Nya, serta mendapatkan keridhaan dalam iman.

6. Keterkaitan Remaja Desa Bugel Dalam Praktik Jual Beli Akun Game Online E-Football Konami

Praktik jual beli akun game online, seperti yang terjadi di desa Bugel dengan permainan eFootball Konami, merupakan fenomena yang menarik untuk dianalisis. Motivasi di balik praktik ini seringkali berkaitan dengan keinginan pemain untuk meningkatkan level atau kemampuan dalam permainan tersebut. Dalam lingkungan desa Bugel, di mana aksesibilitas terhadap teknologi dan internet mungkin tidak sebesar di perkotaan, praktik jual beli akun game bisa menjadi cara bagi para pemain untuk memperoleh akun yang sudah memiliki kemajuan yang signifikan.

Namun, praktik jual beli akun game online juga membawa risiko keamanan yang perlu diperhatikan. Pembeli harus waspada terhadap kemungkinan akun yang dibeli ilegal atau terlibat dalam pelanggaran aturan game, yang dapat mengakibatkan pemblokiran atau sanksi. Dampak sosial dan ekonomi dari praktik ini juga patut dipertimbangkan. Para pemain yang terlibat mungkin mengeluarkan sejumlah uang untuk membeli akun, sementara penjual dapat memperoleh keuntungan dari aktivitas ini.

Praktik jual beli akun game online eFootball Konami di desa Bugel dari perspektif hukum ekonomi syariah pada remaja menimbulkan berbagai pertimbangan yang perlu dianalisis secara mendalam. Dalam konteks ini, terdapat beberapa aspek yang dapat dipertimbangkan dari sudut pandang hukum ekonomi syariah.

Pertama, transaksi jual beli akun game online eFootball Konami perlu dipertimbangkan dari segi kehalalan dan keabsahan dalam Islam. Dalam hukum ekonomi syariah, transaksi yang melibatkan unsur perjudian atau riba dianggap haram. Oleh karena itu, perlu dipastikan bahwa praktik jual beli akun game online ini tidak melanggar prinsip-prinsip ekonomi syariah yang mendasarinya.

Kedua, aspek keadilan dan kesejahteraan sosial juga perlu diperhatikan dalam analisis praktik jual beli akun game online. Prinsip keadilan sosial dalam Islam menekankan pentingnya memperhatikan kesejahteraan bersama dalam setiap transaksi. Oleh karena itu, praktik jual beli akun game online harus dievaluasi untuk memastikan tidak menimbulkan ketimpangan sosial di masyarakat.

Ketiga, perlindungan konsumen menjadi aspek penting dalam perspektif hukum ekonomi syariah terkait praktik jual beli akun game online. Remaja sebagai konsumen perlu dilindungi dari praktik yang merugikan atau merugikan dalam transaksi tersebut. Regulasi yang tepat perlu diterapkan untuk melindungi hak-hak konsumen dan mencegah praktik jual beli akun game online yang merugikan.

Keempat, tanggung jawab sosial juga perlu diperhatikan dalam analisis praktik jual beli akun game online dari perspektif hukum ekonomi syariah. Para pelaku bisnis, termasuk penjual akun game online, perlu mempertimbangkan dampak sosial dari aktivitas mereka dan bertanggung jawab atas konsekuensi dari praktik jual beli tersebut.

Kelima, pendekatan edukasi dan pembinaan juga dapat menjadi solusi dalam mengelola praktik jual beli akun game online eFootball Konami di desa Bugel dari perspektif hukum ekonomi syariah. Remaja perlu diberikan pemahaman yang benar tentang implikasi praktik tersebut dan bagaimana menjalankan transaksi secara sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Keenam, kesadaran akan nilai-nilai Islam dan kepatuhan terhadap prinsip-prinsip ekonomi syariah juga merupakan faktor penting dalam mengatur praktik jual beli akun game online eFootball Konami di desa Bugel. Remaja perlu didorong untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam setiap aspek kehidupan mereka, termasuk dalam transaksi ekonomi seperti jual beli akun game online.

Dengan demikian, analisis praktik jual beli akun *game online e-Football Konami* di Desa Bugel dari perspektif hukum ekonomi syariah pada remaja menunjukkan perlunya mempertimbangkan aspek kehalalan, keadilan sosial, perlindungan konsumen, tanggung jawab sosial, edukasi, dan kesadaran nilai-nilai Islam dalam mengelola praktik tersebut secara berkelanjutan dan sesuai dengan ajaran agama.

B. Data Penelitian

1. Praktik Transaksi Game Online E-Football Konami pada Remaja di Desa Bugel

Penjualan akun *Game Online E-Football Konami* merupakan kegiatan yang sama dengan menjual barang lainnya di platform online atau dunia maya. Karena penjual dan pembeli seringkali berada di lokasi yang berbeda, penjual biasanya mempromosikan akun game melalui media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, atau situs belanja online lainnya. Harga jual akun *game E-Football Konami* ditentukan melalui kesepakatan yang dicapai melalui aplikasi Chat WhatsApp (WA). Chat WhatsApp menjadi sarana bagi penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli tanpa perlu bertatap muka secara langsung.

Akun *game E-Football Konami* yang diperdagangkan melibatkan *email* dan kata sandi yang akan diberikan kepada pembeli setelah pembayaran selesai. Harga yang ditawarkan bervariasi tergantung pada tingkat, item, jumlah uang dalam permainan, dan karakteristik akun yang dimiliki. Setelah menemukan pembeli yang tertarik, pastikan untuk melakukan transaksi dengan aman dan sesuai dengan aturan platform yang digunakan. Dalam jual beli ini penjual menggunakan platform *Facebook* sebagai tempat untuk promosi akun yang akan dijual, serta menjelaskan dengan detail akun yang akan dijual termasuk level, karakter, jumlah uang dalam game, item langka, atau apapun yang membuat akun bernilai tinggi.

Saat penulis melakukan penelitian di desa bugel bersama beberapa remaja yang terlibat dalam jual beli akun *game E-Football Konami*, dan melakukan wawancara sebagai berikut:

Wawancara pertama bersama Aryo Wicaksana salah satu pemuda di desa bugel, cara menjual akun *game online E-Football Konami* miliknya dengan cara masuk kedalam grub jual beli akun *E-Football* di *Facebook*, didalam grub tersebut terdapat admin sebagai pihak ketiga yang mengawasi dan mengamankan proses transaksi jual beli sampai selesai. Admin tidak dipilih secara sembarangan melainkan harus memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Sudah mempunyai nama dan dikenal oleh banyak orang
- 2) Rekeningnya harus sama dengan nama aslinya
- 3) Nama sosial mediana dan foto profilnya harus jelas

- 4) Keaslian profil harus diperiksa agar terhindar dari admin palsu.⁷

Disini admin sebagai pihak ketiga juga mendapatkan *fee*, nominal *fee* yang didapatkan admin adalah 10% dari harga akun miliknya yang terjual. Setelah itu akun miliknya yang dijual diserahkan kepada admin, dan penjual membayar ke admin. Setelah pembeli melakukan pembayaran ke admin, uang pembayaran diserahkan kepada pembeli yaitu Aryo Wicaksana sudah dipotong *fee* transaksi admin. Harga akun yang dijual seharga Rp. 200.000.00,- (dua ratus ribu rupiah) di potong biaya admin 10% yaitu Rp. 20.000.00- (dua puluh ribu rupiah), jadi total yang diterima Aryo wicaksana Rp. 180.000.00,- (seratus delapan puluh ribu rupiah). Selain menjual akun miliknya, terkadang Aryo Wicaksana juga membeli akun game online milik orang lain melalui aplikasi *Faceebook*.

Selain itu, Aryo Wicaksana menceritakan bahwa dirinya juga pernah menjual akun Youtube miliknya dengan 50.000,- (lima puluh ribu) subscriber dan sudah monetasi atau bekerjasama dengan youtube karena sudah memenuhi persyaratan dari pihak youtube, seharga Rp. 1.500.000.00,- (satu juta lima ratus ribu rupiah). Dan pihak yang membeli akun youtube miliknya adalah orang dari Jakarta, dirinya lupa nama pembeli tersebut karena jual beli tersebut dilakukan pada tahun 2018 yang lalu. Kemudian Aryo menjual akun *youtube* tersebut karena ingin membeli *Handphone* versi terbaru dengan tujuan untuk memudahkan dalam membuat konten gaming yang akan di upload di youtube miliknya. Setelah akun youtube miliknya terjual, dirinya membuat akun youtube baru, kontennya berisikan tentang tutorial gaming yang di buat olehnya kemudian di upload di youtube publik.⁸

Dalam jual beli akun *youtube* miliknya aryo menggunakan aplikasi Facebook, awal mulanya dirinya membuat unggahan di grub *faceebook* dengan cara mempromosikan akun miliknya terkait spesifikasi akun dan harganya, kemudian ada beberapa orang yang mengirim pesan kepadanya dalam *chat whatasaap* yang menawar akun youtube-nya. Ada 4 (empat) orang yang menawar akun miliknya, pada

⁷ Wawancara yang dilakukan dengan Aryo Wicaksana, selaku remaja di Desa Bugel, tanggal 25 Februari 2024, di rumah Aryo Wicaksana.

⁸ Wawancara yang dilakukan dengan Aryo Wicaksana, selaku remaja di Desa Bugel, tanggal 25 Februari 2024, bertempat di rumah Aryo Wicaksana.

akhirnya Aryo Wicaksana memilih satu orang yang benar-benar ingin membeli akun miliknya karena dirinya juga membutuhkan uang untuk membeli handphone baru. Antara penjual dan pembeli telah melakukan negosiasi dan mendapatkan harga yang cocok keduanya saling diuntungkan pada akhirnya sepakat kedua belah pihak melakukan transaksi menggunakan jasa admin, yaitu pembayarannya lewat admin atau pihak ketiga setelah pembeli membayar akun yang dibelinya sebesar Rp.1.500.000.00,- (satu juta lima ratus ribu rupiah) maka email dan password akun youtube akan langsung diserahkan kepada pembeli. Admin menyerahkan uang penjualan milik Aryo Wicaksana, transaksi ini sama halnya seperti transaksi jual beli akun *game online E-Football* diatas.⁹

Transaksi yang dilakukan oleh saudara Aryo Wicaksana dinamakan transaksi *Rekber*, yaitu singkatan dari “Rekening Bersama” yang merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu transaksi keuangan yang melibatkan pihak ketiga atau perantara untuk memastikan keamanan dan kepercayaan dalam transaksi antara kedua pihak. Pihak ketiga ini biasanya adalah lembaga atau individu yang independen dan terpercaya yang bertindak sebagai perantara antara penjual dan pembeli dalam suatu transaksi.

Aryo menceritakan bahwa dirinya juga pernah tertipu oleh penjual akun *game online E-football Konami* yang dibelinya lewat platform *faceebook* awal mulanya dirinya mencari akun yang dijual melalui media dan forum-forum jual beli akun *game online* di *faceebook*. Setelah beberapa waktu mencari, aryo menemukan akun yang sesuai dengan keinginannya. Harga yang ditawarkan pemilik akun tersebut cukup terjangkau dan aryo pun tertarik untuk membelinya, mereka pun sepakat untuk melakukan transaksi secara pribadi, dan pada saat itu aryo percaya begitu saja. Beberapa hari setelah melakukan pembayaran, aryo mulai mengalami masalah, dia tidak bisa lagi mengakses akun yang sudah dibelinya. Aryo merasa khawatir dan mencoba menghubungi pemilik akun tersebut, namun tidak mendapatkan respon sama sekali. Aryo merasa bahwa dia telah tertipu oleh penjual akun tersebut. Kasus penipuan ini membuat aryo sangat kecewa dan marah. Dia

⁹ Wawancara yang dilakukan dengan Aryo Wicaksana, selaku remaja di Desa Bugel, tanggal 25 Februari 2024, bertempat di rumah Aryo Wicaksana.

merasa sangat kehilangan uangnya dan juga kepercayaan terhadap akun game online yang di belinya. Aryo merasa bahwa reputasinya sebagai pembeli akun game online juga terganggu karena kasus ini.¹⁰

Para remaja desa bugel pun menjadi was-was dalam melakukan transaksi jual beli akun game online apapun. Mereka merasa kehilangan kepercayaan terhadap para penjual akun game online, beberapa diantaranya remaja di desa bugel mulai mencari tempat-tempat jual beli yang lebih terpercaya dan menggunakan *platform* resmi untuk melakukan transaksi.

Aryo pun sangat menyesal atas kasus penipuan ini, dia berjanji untuk lebih berhati-hati dan memastikan keamanan dalam melakukan transaksi jual beli akun game online di masa depan. Kasus ini menjadi pelajaran untuknya dan para remaja di desa bugel tentang pentingnya keamanan dalam transaksi jual beli akun *game online*.

Selain wawancara bersama aryo, peneliti juga mewawancarai Anjas Saputra beliau adalah pembeli akun *game online E-Football Konami*. Anjas saputra merupakan seorang pelajar di sekolah MA. Matholi'ul Huda Bugel Kelas XI, awal mula dia ingin membeli akun *game E-Football Konami* karena dirinya malas membuat akun *game E-Football* dari awal, maka dari itu dirinya mencari-cari akun di berbagai komunitas jual beli akun *game online* di *platform faceebook* dan belum menemukan akun yang diinginkannya.¹¹ Dikemudian hari Anjas Saputra ditawarkan oleh teman satu kelasnya bernama Sabiqun Najah untuk membeli akun miliknya karena sudah bosan untuk memainkan game E-Football Konami. Dengan menjelaskan spesifikasi akun dengan lengkap dan harga yang ditawarkan, dengan pertimbangan yang matang akhirnya anjas saputra tertarik dengan akun milik temannya dengan harga 80.000.00,-(delapan puluh ribu rupiah).¹² Transaksi dilakukan saat pulang dari sekolah dan membuat perjanjian bertemu secara langsung sesuai dengan kesepakatan bersama, pembayaran dilakukan setelah anjas saputra mengecek akun milik temannya serta keduanya telah sepakat.

¹⁰ Wawancara yang dilakukan dengan Aryo Wicaksana, selaku remaja di Desa Bugel, tanggal 25 Februari 2024, bertempat di rumah Aryo Wicaksana.

¹¹ Wawancara yang dilakukan bersama Anjas Saputra, selaku remaja di Desa Bugel, pada tanggal 26 Februari 2024, bertempat di rumah Anjas Saputra.

¹² Wawancara yang dilakukan bersama Sabiqun Najah, selaku remaja di desa bugel, pada tanggal 26 Februari 2024, bertempat di rumah Sabiqun Najah.

Dalam suatu kesempatan, peneliti juga berkesempatan untuk mewawancarai Fahrur Najib, seorang penjual akun *game online E-Football Konami* yang beroperasi di Desa Bugel.¹³ Fahrur Najib merupakan salah satu tokoh yang terlibat dalam bisnis jual beli akun game online yang semakin populer dikalangan masyarakat desa. Dengan antusiasme yang tinggi, Najib berbagi pengalamannya dalam menjalankan bisnis yang di jalankannya serta kendala-kendala yang sering dihadapinya. Salah satu hal yang mencolok dari wawancara dengan Najib adalah semangatnya dalam mengembangkan bisnis jual beli akun game online. Menurut Najib, minat masyarakat terhadap akun game yang langka atau memiliki pemain unggulan semakin meningkat, dan hal ini menjadi motivasi baginya untuk terus menawarkan akun-akun berkualitas kepada para pecinta game di Desa Bugel.

Meskipun bisnisnya mengalami perkembangan yang positif, Najib juga mengakui bahwa tidak semua perjalanan bisnis berjalan mulus. Salah satu kendala yang sering dia alami adalah terkait dengan masalah legalitas dan legitimasi jual beli akun *game online*. Dalam beberapa kesempatan, ia harus menghadapi keraguan dari sebagian masyarakat terkait keberadaan bisnis ini.

Selain itu, Najib juga menyampaikan bahwa kerja sama dengan patner bisnisnya, merupakan hal yang sangat berarti bagi kesuksesan bisnisnya. Mereka saling mendukung dan berbagi tugas dalam menjalankan operasional penjualan akun game online. Kolaborasi yang baik dengan patner bisnisnya memungkinkan mereka untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi dalam bisnis ini dengan lebih efektif. Selain menjual *game online E-Football Konami*, Najib juga menjual beberapa akun lainnya, yakni *Mobile Legends*, *Clash Of Clans (COC)*, *RPG Toram Online*.¹⁴

Dalam jual belinya, Najib biasanya menawarkan akun game-Nya di *platform facebook* dengan mengunggah spesifikasi akun *game* yang akan dijualnya dengan lengkap dari

¹³ Wawancara yang dilakukan bersama Fahrur Najib, Selaku Penjual Akun Game Online di Desa Bugel, pada tanggal 25 Februari 2024, bertempat di rumah Fahrur Najib.

¹⁴ Wawancara yang dilakukan bersama Fahrur Najib, Selaku Penjual Akun Game Online di Desa Bugel, pada tanggal 25 Februari 2024, bertempat di rumah Fahrur Najib.

mulai harga, level akun, item pemain, dan lain sebagainya di dalam sebuah komunitas facebok. Dalam metode transaksi yang dilakukan oleh Najib biasanya menggunakan jasa admin atau Rekening Bersama (Rekber). Jasa admin yang biasa digunakannya dalam akun facebooknya bernama Julie Sean (Cece). Karena menurutnya penyedia jasa admin ini sudah dikenal oleh banyak orang dan sudah terbukti dapat dipercaya. Adapun harga jasa yang ditawarkan cukup bervariasi, mulai dari harga 10.000.00 (sepuluh ribu rupiah) – 70.000.00 (tujuh puluh ribu rupiah), dan seterusnya. Tergantung nominal harga sebuah akun game yang dijualnya.

Najib menegaskan bahwa komitmennya untuk terus mengembangkan bisnis jual beli akun *game online E-Football Konami* di Desa Bugel. Karena game ini merupakan game yang sangat populer dikalangan remaja khususnya di Desa ini, meskipun menghadapi tantangan dan kendala, semangat positif untuk terus berinovasi dan memberikan layanan yang terbaik kepada para pelanggan setiannya. Dengan kerja keras dan dedikasi yang tinggi, Najib yakin bahwa bisnisnya akan terus berkembang dan memberikan manfaat bagi semua orang.

Selain wawancara bersama penjual, peneliti juga mewawancarai beberapa pembeli akun game Online E-football Konami. Pertama, bersama Baihaqi sebagai pembeli akun game, dirinya menjelaskan “saya ingin langsung memiliki tim yang kuat tanpa harus menghabiskan waktu berbulan-bulan untuk membangun tim dari nol. Selain itu, saya ingin menikmati permainan dengan pemain bintang sejak awal”. Proses transaksi yang dilakukan pada saat dirinya menemukan penjual di sebuah forum game. Setelah berdiskusi, baihaqi mentransfer pembayaran melalui rekening bersama dan menerima detail login akun melalui email beberapa jam kemudian.¹⁵

Kedua, bersama Albab. Adapun alasan utama membeli akun E-football “saya tidak punya banyak waktu untuk bermain setiap hari. Dengan membeli akun, saya bisa langsung menikmati permainan dengan tim yang kompetitif tanpa harus menghabiskan banyak waktu”. Proses transaksi yang dilakukan yaitu dirinya menemukan penjual di media sosial, setelah sepakat

¹⁵ Wawancara yang dilakukan dengan Baihaqi, selaku pembeli akun game, tanggal 21 Mei 2024, bertempat di rumah Baihaqi.

dengan harga, saya melakukan transfer bank. Prosesnya cukup lancar, dan saya mendapatkan detail login dalam waktu 24 jam.¹⁶

Adapun motif yang melatarbelakangi para remaja di desa bugel menjual akun *game E-Football Konami* miliknya di antaranya:

- a. Para pemain *game* menggunakan dua akun dalam satu permainan, yang pada akhirnya menimbulkan kebosanan bagi mereka. Ini mengakibatkan keputusan untuk menjual permainan kepada pengguna lain setelah mempertimbangkan dampak positif bagi komunitas *gamer* dan lingkungan sekitar.¹⁷
- b. *Gamers* menjual akun *game* online miliknya karena hal tersebut merupakan pekerjaan sampingannya untuk mendapatkan uang tambahan, karena rata-rata remaja di Desa Bugel merupakan anak sekolah yang duduk di bangku SMA. Jadi sewaktu pulang sekolah remaja tersebut mencari-cari akun *game* yang bagus dengan harga yang terjangkau dan dijual kembali dengan mendapatkan keuntungan.¹⁸
- c. Penjualan akun *game* mencapai puncaknya karena kebosanan yang dialami oleh para pemainnya. Ini bukanlah hal yang aneh mengingat berbagai perasaan negatif seperti trauma, stres, dan depresi sudah menjadi hal umum dalam dunia *game* online. Pemain sering merasa tertekan untuk terus fokus pada permainan, yang akhirnya membuat mereka merasa jenuh dan memutuskan untuk menjual akun *game* mereka.¹⁹
- d. Karena dia tidak lagi tertarik pada permainan tersebut dan ingin mencoba *game* baru, seorang pemain *game* memilih untuk menjual akun *game*nya. Ini adalah kondisi yang sering terjadi di masyarakat, terutama di kalangan orang-orang di usia produktif (15–30 tahun). Pemain dapat menghasilkan keuntungan dari waktu dan

¹⁶ Wawancara yang dilakukan dengan Albab, selaku pembeli akun *game*, tanggal 21 mei 2024, bertempat di rumah Albab.

¹⁷ Wawancara yang dilakukan dengan Aryo Wicaksana, selaku remaja di Desa Bugel, tanggal 25 Februari 2024, bertempat di rumah Aryo Wicaksana.

¹⁸ Wawancara yang dilakukan bersama Anjas Saputra, selaku remaja di Desa Bugel, pada tanggal 26 Februari 2024, bertempat di rumah Anjas Saputra.

¹⁹ Wawancara yang dilakukan bersama Sabiqun Najah, selaku remaja di desa bugel, pada tanggal 27 Februari 2024, bertempat di rumah Sabiqun Najah.

usaha yang mereka habiskan untuk bermain permainan dengan menjual akunya.²⁰

Selama proses jual beli game online, harga akun game online atau barang tambahan yang disertakannya bisa sangat berbeda. Harga dapat mulai dari puluhan ribu hingga bahkan mencapai puluhan juta, terutama untuk akun game online yang telah mencapai tingkat profesional. Faktor yang paling umum dipertimbangkan saat menetapkan harga akun untuk game E-Football Konami adalah level, barang tambahan, dan karakter yang dimiliki. Semakin tinggi level, item, karakter pemain, maka semakin mahal harga yang ditetapkan. Tidak acuan yang akurat tentang kepastian harga sebuah akun *game online*. Para *gamers* biasanya mengikuti adat setempat dalam menjual *game*.

2. **Pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli Akun Game Online E-Football Konami Pada Remaja Desa Bugel**

Pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terhadap praktek jual beli akun *game online E-Football Konami* dalam konteks studi kasus kalangan remaja di Desa Bugel, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara, melibatkan beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan. Pertama-tama, praktek jual beli akun *game online* tersebut dapat dipandang sebagai transaksi yang melibatkan elemen ribawi (barang yang diperdagangkan dengan perbedaan waktu atau jenis) dan tidak melibatkan pertukaran barang yang nyata. Hal ini dapat menimbulkan pertanyaan terkait keabsahan dan kehalalan transaksi dalam hukum ekonomi syariah. Selanjutnya, prinsip keadilan dalam distribusi kekayaan menjadi perhatian utama dalam pandangan ekonomi syariah. Praktek jual beli akun *game online E-Football Konami* mungkin cenderung memberikan keuntungan yang tidak seimbang antara penjual dan pembeli, terutama jika harga akun tersebut tidak mempertimbangkan nilai riil yang dimilikinya. Ini dapat melanggar prinsip keadilan dalam ekonomi syariah.

Dalam konteks kejujuran, Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah mendorong untuk menghindari praktik-praktik yang melibatkan penipuan atau manipulasi informasi. Dalam praktek jual beli akun *game online*, terdapat risiko bahwa penjual atau

²⁰ Wawancara yang dilakukan bersama Fahrur Najib, Selaku Penjual Akun Game Online di Desa Bugel, pada tanggal 25 Februari 2024, bertempat di rumah Fahrur Najib.

pembeli dapat menyembunyikan informasi penting terkait dengan akun tersebut, seperti riwayat penggunaan atau pembelian dalam permainan, yang dapat mengarah pada transaksi yang tidak jujur.

Prinsip tanggung jawab sosial juga menjadi perhatian dalam pandangan ekonomi syariah. Praktek jual beli akun *game online E-Football Konami* mungkin tidak mempertimbangkan dampaknya terhadap masyarakat secara luas, terutama jika transaksi tersebut tidak memberikan manfaat yang seimbang bagi semua pihak yang terlibat.

Selanjutnya, aspek moral dan etika juga menjadi fokus dalam pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Praktek jual beli akun *game online E-Football Konami* dapat mengajarkan remaja untuk menilai nilai uang lebih tinggi daripada pengembangan keterampilan atau kerja keras yang sesungguhnya, yang bertentangan dengan nilai-nilai moral yang diajarkan dalam Islam.

Dalam hal ini, penting untuk mencatat bahwa praktek jual beli akun *game online E-Football Konami* dapat menjadi indikator dari pergeseran nilai dan norma sosial dalam masyarakat, terutama di kalangan remaja. Oleh karena itu, perlu ada kesadaran yang lebih besar dalam mempertimbangkan dampak moral, sosial, dan ekonomi dari praktek semacam ini dalam pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terhadap praktek jual beli akun *game online E-Football Konami* dalam konteks studi kasus kalangan remaja di Desa Bugel menyoroti beberapa perhatian utama terkait dengan keadilan, kejujuran, tanggung jawab sosial, serta nilai dan norma moral dalam Islam. Diperlukan pemahaman yang lebih mendalam dan kesadaran akan implikasi dari praktek semacam ini agar sesuai dengan prinsip-prinsip ekonomi syariah dan nilai-nilai Islam secara keseluruhan.

C. Analisis Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli Akun Game Online E-Football Konami Di Desa Bugel Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara

Sebagai fenomena baru dalam masyarakat modern, *game online* masih menjadi subjek transaksi yang dianggap tabu atau belum memiliki status hukum yang jelas. Hal ini disebabkan oleh dinamika perubahan waktu yang terus berlangsung. Menurut perspektif fiqh, perubahan ini tidaklah statis,

melainkan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Perubahan dalam sosial budaya memainkan peran penting dalam transformasi fiqh, mengikuti simbol atau teori sosial yang dipahami oleh para ulama, yakni bahwa “undang-undang mengalami perubahan seiring dengan perubahan situasi dan waktu”.²¹

Pada era Nabi Muhammad SAW, tidak ada ketentuan hukum syariah yang mengatur transaksi jual beli permainan daring karena pada waktu itu, kondisi zaman dan kemajuan teknologi belum sebaik zaman sekarang. Di masa Rasulullah, permainan lebih menekankan pada aktivitas fisik daripada keterampilan dan imajinasi. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa legalitas jual beli *game online* masih menjadi topik kontroversial di kalangan cendekiawan, ilmiah, dan masyarakat umum.

Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, konsep *al-bai'* dijelaskan sebagai transaksi jual beli yang melibatkan barang, benda, atau pertukaran antara barang dan uang. Jual beli merujuk pada pertukaran harta dengan harta, dengan syarat-syarat tertentu yang akan dijelaskan, dengan tujuan memperoleh hak kepemilikan atas barang atau manfaat untuk jangka waktu tertentu.

Dalam Islam, semua jenis transaksi jual beli diizinkan kecuali ada dalil atau bukti yang mengharamkannya, seperti yang dijelaskan dalam ayat Al-Quran Surah 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 فَآنتَهَىٰ
 فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ ۗ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۗ
 هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

²¹ Abdullah Al-'anazi, *Taisir Ilm Ushul Fiqih* (Beirut: Muassanah Ar-Riyan, 1997), 214.

Artinya: “orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila, keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal didalamnya”.²²

Dari penjelasan tentang cara transaksi jual beli akun *game online E-Football Konami* yang telah diberikan sebelumnya, di mana pembayaran dilakukan terlebih dahulu sebelum akun *E-Football Konami* tersebut diserahkan, maka transaksi jual beli akun *game online E-Football Konami* dapat dianggap sebagai Bai' as Salam. Bai' as Salam adalah penjualan suatu barang dengan syarat-syarat tertentu, di mana barang tersebut masih dalam tanggungan penjual, dan salah satu syaratnya adalah pembayaran dilakukan pada saat akad dilakukan (ketika kedua belah pihak menyetujui transaksi).

Dalam Islam, setiap transaksi jual beli harus memenuhi persyaratan dan syarat tertentu. Apabila pelaksanaan transaksi tidak memenuhi persyaratan yang sah, maka transaksi tersebut dapat dianggap tidak sah atau rusak menurut hukum Islam. Persyaratan tersebut telah diuraikan dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pada Bagian I Pasal 22, yang menjelaskan bahwa unsur-unsur jual beli meliputi:

1. Pihak-pihak yang berakad

Menurut analisis peneliti, dalam perjanjian tersebut, pihak yang berperan sebagai penjual adalah yang mengunggah akun *game online* dan menyediakan informasi terperinci tentang akun tersebut bersama dengan kontak

²² Al-Qur'an, Al-Baqarah' ayat 275, “Mushaf Al-Qur'an Terjemahan”, (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Qur'an, 2002)

penjual. Pembeli kemudian menghubungi penjual dan melakukan negosiasi dengan mereka.

2. Objek akad

Dalam transaksi jual beli akun permainan daring, barang yang diperdagangkan adalah akun permainan daring *E-Football Konami*. Akun ini dapat dikategorikan sebagai aset virtual karena tidak memiliki bentuk fisik.

3. Tujuan pokok akad

Maksud dari kesepakatan dalam praktik jual beli ini adalah untuk mengalihkan hak kepemilikan atas akun permainan daring *E-Football Konami* sesuai dengan kesepakatan antara penjual dan pembeli.

4. Kesepakatan

Dalam transaksi jual beli, diperlukan kesepakatan antara penjual dan pembeli mengenai barang, harga, dan persetujuan. Proses negosiasi dimulai ketika calon pembeli mengajukan tawaran harga kepada penjual dan meminta informasi tentang kondisi dan spesifikasi akun *E-Football Konami*. Setelah negosiasi dan kesepakatan tercapai antara kedua belah pihak, pembeli melakukan transfer sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat.

Syarat-syarat dalam transaksi jual beli merupakan komponen yang sangat penting, dan keberadaannya adalah suatu keharusan, jika tidak dipenuhi, transaksi tersebut dianggap tidak sah. Menurut Kitab Kifayatul Akhyar yang ditulis oleh Syekh Taqiyuddin Al-Husny, jual beli adalah pertukaran harta dengan harta untuk keperluan pengelolaan yang dilakukan melalui ijab dan qabul sesuai dengan ketentuan yang sah. Di sisi lain, dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES), Pasal 73 mengklaim bahwa syarat-syarat khusus yang terkait dengan perjanjian jual beli dianggap sah dan mengikat jika menguntungkan kedua belah pihak. Tetapi, jika hanya menguntungkan salah satu pihak, meskipun transaksi tersebut sah, syarat tersebut dianggap batal atau tidak berlaku.²³ Menurut analisis penulis, persyaratan yang diperlukan untuk membuat transaksi jual beli sah harus memenuhi standar sebagai berikut:

²³ M. Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah BAB IV BA'I Bagian Keempat Ba'i dengan Syarat Khusus Pasal 73-74*, 33.

1. *Aqid* (penjual dan pembeli)

Tidak ada unsur pemaksaan dalam transaksi antara penjual dan pembeli. Di sinilah ditegaskan pentingnya syarat yang disebut dengan *khiyar* (hak pilihan). Selain itu, syarat yang perlu dipenuhi adalah baik penjual maupun pembeli harus memiliki pengetahuan yang sama tentang jual beli. Pengetahuan di sini bukan berarti mereka memiliki pemahaman mendalam tentang ekonomi, tetapi lebih kepada kriteria bahwa mereka tidak boleh menjadi anak-anak, orang dengan gangguan mental, atau orang yang kurang berpengalaman dalam hal transaksi jual beli.

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

Persyaratan tersebut menekankan bahwa dalam proses jual beli, ada keharusan untuk memiliki barang yang akan dijual beserta penentuan harganya. Secara keseluruhan, barang yang dijual harus memenuhi standar kebersihan, kebermanfaatannya, dan tidak mengandung unsur najis atau haram, karena barang yang diharamkan tidak boleh diperjualbelikan. Selain itu, barang yang diperdagangkan harus merupakan milik sendiri, kecuali jika telah diberi amanah oleh pemiliknya untuk dijual. Barang yang diperdagangkan harus memiliki manfaat yang jelas dan tidak boleh memuat unsur ketidakpastian (*gharar*), yang harus diketahui oleh kedua belah pihak. Transaksi jual beli yang melibatkan barang tanpa manfaat dianggap tidak sah atau dibatalkan karena akan sia-sia dan bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam yang melarang pemborosan. Manfaat dari jual beli akun *game online E-Football Konami* hanya dirasakan oleh pembeli, bukan masyarakat umum. Asalkan manfaat tersebut tidak bertentangan dengan nilai-nilai agama, hukum, dan norma yang berlaku, maka transaksi tersebut dianggap sah.

3. *Sighat* (ijab dan qabul)

Para ulama menganggap syarat ini sebagai yang paling esensial. Istilah "serah terima" dalam situasi ini tidak memiliki definisi yang kaku, namun bisa disesuaikan dengan praktik yang umum di masyarakat selama mencerminkan esensi dari transaksi jual beli. Penggunaan kata "ambil" dan "kasih" dalam bahasa

Indonesia secara umum sudah mencakup makna menjual dan membeli. Oleh karena itu, frasa tersebut dianggap sah dalam konteks transaksi jual beli.

Dalam transaksi jual beli akun game online *E-Football Konami*, kesepakatan antara penjual dan pembeli merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi. Kesepakatan ini dapat dilakukan melalui media sosial yang memfasilitasi interaksi antara kedua belah pihak, meskipun mereka tidak bertemu langsung. Hal ini telah diatur dalam Keputusan No. 52 (3/6) Tahun 1990 oleh Majma' Al-Fiqih Al-Islami (Divisi Fiqih OKI), 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 ditempat yang berjauhan, hal ini dapat diterapkan pada transaksi melalui telepon ataupun telepon seluler, maka ijab qabul yang terjadi adalah langsung seolah-olah keduanya berada dalam satu tempat*”.

Berdasarkan uraian di atas, transaksi jual beli akun *game online E-Football Konami* melibatkan penjual dan pembeli yang terikat melalui proses ijab dan qabul. Oleh karena itu, transaksi jual beli tersebut dapat dikategorikan sebagai Bai' As-Salam, sesuai dengan penjelasan mengenai rukun dan syarat dalam jual beli menurut hukum Islam yang telah diuraikan sebelumnya. Namun, perlu diperhatikan bahwa objek transaksi jual beli akun *game E-Football Konami* tidak dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum, melainkan hanya bermanfaat bagi para pemain *game*, dan dampak dari transaksi tersebut tidak selalu sesuai dengan prinsip akad yang berbunyi “*akad dilakukan dalam rangka*

menegakkan kemaslahatan, tidak mengandung unsur jebakan, dan perilaku buruk lainnya".²⁴

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai persyaratan dan unsur penting dalam transaksi jual beli akun game daring *E-Football Konami*, sudah jelas bahwa terdapat dua pihak yang terlibat dalam akad, yaitu penjual dan pembeli. Objek transaksi ini adalah akun *game online* yang diserahkan, dan syarat terakhirnya adalah adanya kesepakatan antara pihak penjual dan pembeli.

Menurut KHES, sebuah transaksi jual beli dianggap sah dan mengikat jika menguntungkan kedua belah pihak. Tetapi, jika hanya satu pihak yang diuntungkan, transaksi tersebut tetap dianggap sah, namun persyaratannya dianggap batal atau tidak berlaku.²⁵ Sebaliknya, jika suatu transaksi jual beli tidak memenuhi salah satu syarat atau rukunnya, maka transaksi tersebut dianggap tidak sah, dan disebut rusak (fasad) atau batal.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, transaksi jual beli akun game daring *E-Football Konami* sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah karena telah memenuhi semua persyaratan dan unsur yang dibutuhkan. Oleh karena itu, dapat dikategorikan sebagai jual beli yang sah (bai shahih).

Dari sudut pandang lain, transaksi jual beli akun game online tidak dapat dibandingkan dengan transaksi jual beli salam. Meskipun dalam jual beli salam pengiriman barang ditunda dengan pembayaran dimuka, namun transaksi jual beli salam dianggap sah karena barang atau kriteria yang telah disepakati terdefinisi dengan jelas. Namun, dalam hukum Islam, transaksi jual beli barang yang belum dimiliki diharamkan karena dapat menimbulkan praktik penipuan (gharar).²⁶ Pendapat ini diperkuat oleh ijtihad dari mazhab Syafi'i

²⁴ M. Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, BAB II Pasal 21 Huruf J*, 21.

²⁵ M. Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, BAB III Rukun, Syarat, Kategori Hukum, 'Aib, Akibat, dan Penafsiran Akad Bagian Keempat Bai' dengan Syarat Khusus Pasal 73-74*, 33.

²⁶ Abu Sulaiman Hamad bin Muhammad bin Ibrahim, *Ma'alim As-Sunan Syarh Sunan Abi Daud* (Cairo: Mathba'ah Al-'Alamiyah, 1932), 140.

dan Hanbali yang menyatakan bahwa transaksi jual beli tanpa persyaratan penyerahan barang yang jelas (*syarh an-nafadz*) dianggap batal secara hukum.²⁷

Segala jenis perdagangan yang melibatkan unsur gharar sangat dilarang oleh ajaran Islam. Memang, praktik gharar tidak hanya menghapus nilai kerjasama dalam perdagangan, tetapi juga menggantinya dengan ketidakadilan, yang pada gilirannya dapat menyebabkan murka Allah SWT. Salah satu bentuk gharar terjadi ketika salah satu pihak dalam transaksi jual beli akun *game online* mengalami kerugian. Contohnya, saat seorang pemain menjual akun *game* (termasuk *username* dan *password*) kepada orang lain, dan kemudian pemilik atau pengelola *game* menghapus *game* tersebut, semua data pengguna dalam *game* juga akan terhapus. Tindakan tersebut menunjukkan bahwa pemain awalnya menjual sesuatu yang sebenarnya tidak sepenuhnya dimilikinya. Hal ini dapat menimbulkan tekanan pada pembeli akun, karena mereka akan merasa dirugikan ketika akun *game* yang baru saja mereka beli tiba-tiba hilang bersama dengan semua data yang terkait di dalamnya.

Dalam konteks jual beli akun *game online*, ada pandangan yang cukup kuat untuk menyimpulkan bahwa dalam praktiknya, transaksi tersebut sering kali mengandung unsur gharar. Hal ini sejalan dengan ketentuan yang dinyatakan dalam surat An-Nisa ayat 29, di mana Allah berfirman :

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ
بِالْبَطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا
أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

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

²⁷ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Amzah, Cetakan ke 3, 2015), 332.

suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu sendiri. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu”. (Q.S. An-Nisa: 29)²⁸

Pada ayat sebelumnya, Allah mengharamkan mengambil harta orang lain secara tidak sah. Adanya indikasi gharar dalam suatu transaksi, seperti halnya dalam transaksi jual beli akun *game online e-Football Konami*, adalah salah satu model cara memakan harta orang lain dengan batil. Gharar adalah jual beli yang tidak jelas, jadi sangat mungkin ada penipuan.

Dalam kehidupan sehari-hari saat ini, terjadi sejumlah besar kasus penipuan dalam transaksi khususnya jual beli akun *game online E-Football Konami*. Mayoritas korban penipuan berasal dari pihak pembeli. Salah satu faktor utama penyebab penipuan adalah karena para pelaku tidak berinteraksi secara langsung saat melakukan transaksi, melainkan melalui *platform online*. Pembayaran transaksi seringkali dilakukan melalui transfer uang melalui *via ATM*.

Namun, dalam islam penipuan sangat dilarang dengan keras oleh Allah SWT karena membuat satu orang rugi dan satu orang diuntungkan. Meskipun keuntungan seperti ini hanya bersifat sementara, perilaku ini malah menghasilkan kerugian secara spiritual.

²⁸ Al-Qur'an, An-Nisa' ayat 29, "Mushaf Al-Qur'an Terjemahan", (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Qur'an, 2002)