

**ANALISIS FATWA MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH
TENTANG HUKUM Mencari PENGHASILAN
DARI GAME ONLINE**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum Islam
Program Strata I (S1) Dalam Ilmu Syari'ah



oleh:

Ajib Ria Saputra
102311009

**JURUSAN MUAMALAH
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2017**

Afif Noor, S.Ag., SH., M.Hum

NIP. 19760615 200501 1 005

Bangetayu Regency No. A16 RT 9/1 Bangetayu Wetan, Genuk, Semarang

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eks.

Hal : Naskah Skripsi

an. Sdr. Ajib Ria Saputra

Kpd Yth.

Dekan Fakultas Syariah

UIN Walisongo Semarang

Di Semarang

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya bersama ini saya kirim naskah skripsi saudara:

Nama : Ajib Ria Saputra

NIM : 102311009

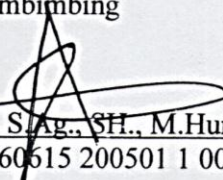
Judul Skripsi : **Analisis Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Keharaman Mencari Penghasilan dari Game Online**

Dengan ini saya mohon kiranya skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatian bapak/ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 05 Juni 2017

Pembimbing


Afif Noor, S.Ag., SH., M.Hum
NIP. 19760615 200501 1 005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Jl. Prof. Dr. Hamka KM 2 Kampus III Telp/Fax. 024-7614454 Semarang 50185

PENGESAHAN

Skripsi Saudara : Ajib Ria Saputra
NIM : 102311009
Fakultas : Syari'ah dan Hukum
Jurusan : Hukum Ekonomi Islam
Judul : Analisis Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang

Hukum Mencari Penghasilan dari Game Online

Telah dimunaqasahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan dinyatakan lulus, pada tanggal:

16 Juni 2017

Dan dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata I tahun akademik 2017.

Semarang, 19 Juni 2017

Ketua Sidang

Brilijan Erna Wati, S.HI., M.Hum.
NIP. 19631219199903 2 001

Sekretaris Sidang

Afif Noor, S.Ag., SH., M.Hum.
NIP. 19760615200501 1 005

Penguji I

Supangat, M.Ag.
NIP. 19710402200501 1 004

Penguji II

Dr. H. Nur Khoirin, M.Ag.
NIP. 19630801199203 1 001

Pembimbing I

Afif Noor, S.Ag., SH., M.Hum.
NIP. 19760615200501 1 005

MOTTO

حدثنا إبراهيم بن موسى أخبرنا عيسى بن يونس عن ثور عن خالد بن معدان عن المقدم رضي الله عنه عن رسول الله صلى الله عليه وسلم قال: ما أكل أحد طعاما قط خيرا من أن يأكل من عمل يده، وإن نبي الله داود عليه السلام كان يأكل من عمل يده.¹

Berkata kepada kami Ibrahim ibn Musa bahwa Isa ibn Yunus menceritakan kepada kami dari Tsauri dari Kholid ibn Ma'dan dari al-Miqdam ra. bahwa Rasulullah Saw bersabda: *“Tiada seorang makan makanan yang lebih baik, kecuali dari hasil usahanya sendiri. Sesungguhnya Nabi Allah Dawud as. juga makan dari hasil tangannya sendiri”*.

¹ Muhammad bin Ismail bin Ibrahim al Bukhari, *Shahih al Bukhari*, jld. 2, Beirut-Libanon: Dar al Fikr, 1995, hlm. 8.

P E R S E M B A H A N

Alhamdulillah, dengan segenap rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak jumari dan Ibu sunarti yang telah mengajarkan penulis untuk selalu semangat dalam menjalani kehidupan, untuk selalu melakukan kebaikan dan meninggalkan keburukan. Beliau adalah sosok orang tua yang tak pernah tergantikan.
2. Adikku Rofiati yang dengan untaian do'a yang kau curahkan untuk memberikan yang terbaik buat penulis. Dia seorang adik yang penulis miliki.
3. Calon halalku Rokhayah, yang selalu setia menemaniku dan sabar atas keluh kesahku dari semester 2 sampai sekarang.
4. Seluruh keluarga besar yang penulis miliki, dengan motivasi yang selalu terucap sehingga penulis tergugah untuk selalu bangkit dalam melakukan kewajiban untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
5. Kawan-kawan spesial penulis, Sudihawan, Samsuddin, Abror, Muslih, M. Jawahir dan Aris Sudiro dan keluarga kontrakan KEHO yang selalu menemani, menghibur dan tak kalah penting yaitu motivasi mereka buat penulis.
6. Kawan-kawan MU 2010 dan seluruh kawan-kawan penulis yang tak bisa penulis sebut satu-persatu, kalian adalah kawan-kawan yang baik, tulus, iklas. Kalian hal terindah yang pernah ada.

DEKLARASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan didalamnya tidak terdapat karya yang tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disalah satu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 02 Juni 2017

Ajib Ria Saputra
NIM. 102311009

ABSTRAK

Manusia harus melakukan suatu pekerjaan dalam rangka memenuhi kebutuhan materi. Pemenuhan kebutuhan materi tersebut dilakukan dengan berbagai macam pekerjaan, ada yang melakukan jual beli, sewa menyewa, penyedia layanan jasa, sampai pada mencari penghasilan dari bermain game secara online. Game online sudah menjadi lahan bisnis yang menghasilkan banyak uang bagi masyarakat. Majelis Tarjih Muhammadiyah memberikan fatwa sebagai tanggapan atas fenomena tersebut. Setelah Majelis Tarjih Muhammadiyah melakukan penelitian ke berbagai jenis game yang menyediakan keuntungan penghasilan, menyimpulkan bahwa game-game tersebut termasuk jenis permainan yang haram untuk dilakukan. Oleh karena itu muncullah fatwa tentang hukum game *online*.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online? 2) Bagaimana *istinbath* hukum fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online?

Penulisan skripsi ini menggunakan jenis penelitian *library research* (penelitian pustaka) di mana data-data yang dipakai adalah data kepustakaan. Bahan hukum primer dalam penelitian ini adalah fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum bermain game online.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang keharaman mencari penghasilan dari game online didasarkan pada dua hal, yaitu penghasilan dari game online tersebut menyalahi sunnatullah dalam mencari rezeki dan pemenuhan unsur rukun dan syarat dalam sebuah transaksi. Penulis setuju dengan alasan larangan yang terdapat dalam fatwa tersebut, berdasarkan dampak negatif yang ditimbulkan game dan unsur perjudian yang terdapat dalam game. Dampak tersebut akan muncul apabila kegiatan game dilakukan secara terus menerus. Pada dasarnya tidak hanya game saja yang apabila dilakukan terlalu sering akan menimbulkan dampak negatif, seperti makan dan minum yang dilakukan dengan berlebihan juga dilarang Allah SWT. Oleh karena itu, Penghasilan yang diperoleh dari game online bisa saja diperbolehkan dengan catatan game tersebut tidak mengandung unsur judi dan *content* dari game tersebut bertentangan dengan nilai-nilai ajaran Islam (seperti seksualitas). *Istinbath* hukum fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang keharaman mencari penghasilan dari game online adalah berdasarkan QS. al Maidah ayat 90. *Istinbath* tersebut dikalangan Majelis tarjih Muhammadiyah dikenal dengan *ijtihad qiyasi*, yaitu mendapatkan hukum suatu masalah yang tidak ada nashnya secara langsung baik dalam al Qur'an maupun hadits. Dalam hal ini, tidak ada nash yang secara langsung menjelaskan tentang game online, akan tetapi unsur perjudian yang terdapat dalam game online yang menjadi titik poin (*'illat*) untuk menentukan hukumnya.

Kata Kunci: Fatwa Muhammadiyah, Game Online, Penghasilan.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Tiada kata yang pantas diucapkan selain ucapan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “**Analisis Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Mencari Penghasilan dari *Game Online***”, disusun sebagai kelengkapan guna memenuhi sebagian dari syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat berhasil dengan baik tanpa adanya bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Muhibbin, M. Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang dan Dosen Wali Studi.
2. Dr. H. Akhmad Arif Junaidi, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Syari’ah dan Hukum, yang telah memberi kebijakan teknis di tingkat fakultas.
3. Afif Noor, S.Ag., SH., M.Hum.,. selaku Pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan keteladanan telah berkenan meluangkan waktu dan memberikan pemikirannya untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syari'ah UIN Walisongo Semarang yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan serta staf dan karyawan Fakultas Syari'ah dan Hukum dengan pelayanannya.
5. Bapak, Ibu, dan saudaraku atas do'a restu dan pengorbanan baik secara moral ataupun material yang tidak mungkin terbalas.
6. Segenap pihak yang tidak mungkin disebutkan, atas bantuannya baik moril maupun materiil secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua amal dan kebaikannya yang telah diperbuat mendapat imbalan yang lebih baik lagi dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Amin...

Semarang, 02 Juni 2017
Penulis

Ajib Ria Saputra
NIM. 102311009

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Pembimbing	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Motto	iv
Halaman Persembahan	v
Halaman Deklarasi	vi
Halaman Abstrak	vii
Halaman Kata Pengantar	viii
Halaman Daftar Isi	x
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Tinjauan Pustaka	7
E. Metodologi Penelitian	10
F. Sistematika Penulisan	12
BAB II : TINJAUAN UMUM TENTANG FATWA PEKERJAAN DALAM ISLAM DAN GAME ONLINE	
A. Fatwa	
1. Pengertian Fatwa	14
2. Syarat dan Kewajiban Mufti	16
3. Metode Penetapan Fatwa	17
4. Persamaan dan Perbedaan Qadhi dan Mufti	18
B. Pekerjaan dalam Islam	
1. Pengertian Pekerjaan	19
2. Dasar Tuntutan Bekerja dalam Islam	20
3. Prinsip Bekerja dalam Islam	23
4. Tujuan Bekerja	27
5. Macam-Macam Pekerjaan	30

C. Game Online	
1. Pengertian dan Perkembangan Game	33
2. Klasifikasi Game Online	35
3. Dampak Game Online	39
4. Game Online yang Menghasilkan Uang	43
BAB III : FATWA MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH TENTANG HUKUM Mencari PENGHASILAN DARI GAME ONLINE	
A. Profil Majelis Tarjih Muhammadiyah	46
B. Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Mencari Penghasilan dari Game Online	51
BAB IV : ANALISIS FATWA MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH TENTANG HUKUM Mencari PENGHASILAN DARI GAME ONLINE	
A. Analisis Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Mencari Penghasilan dari Game Online	62
B. Analisis <i>Istinbath</i> Hukum Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Mencari Penghasilan dari Game Online	69
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	78
B. Saran-saran	79
C. Penutup	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam adalah sebuah sistem yang menyeluruh dan mencakup semua sendi kehidupan manusia. Ia memberikan bimbingan dalam sendi kehidupan. Hal ini tidak hanya disimpulkan dari hukum-hukum Islam saja, tetapi sumber-sumber Islam itu sendiri menekankannya.¹

Islam menempatkan nilai etika di tempat yang paling tinggi. Pada dasarnya, Islam diturunkan sebagai kode perilaku moral dan etika bagi kehidupan manusia. Terminologi paling dekat dengan pengertian etika dalam Islam adalah akhlak. Dalam Islam, etika (akhlak) sebagai cerminan kepercayaan Islam (iman). Etika Islam memberi sanksi internal yang kuat serta otoritas pelaksana dalam menjalankan standar etika. Konsep etika dalam Islam tidak utilitarian dan relatif, akan tetapi mutlak dan abadi.

Jadi, Islam menjadi sumber nilai dan etika dalam segala aspek kehidupan manusia secara menyeluruh, termasuk dalam dunia bisnis. Al-Qur'an memberi petunjuk agar dalam bisnis tercipta hubungan yang harmonis, saling ridha, tidak ada unsur eksploitasi dan bebas dari kecurigaan atau penipuan, sebagaimana dalam firman Allah berikut ini:

¹ Syahid Muhammad Baqir Ash-Shadr, *Keunggulan Ekonomi Islam*, Jakarta: Pustaka Zahra, 2002, hlm. 163.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ
تِجْرَةً 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, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu; Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”. (QS. Al Nisa’: 29)²

Islam merumuskan suatu sistem yang sama sekali berbeda dengan sistem-sistem lainnya. Hal ini diantaranya nampak pada sistem ekonomi Islam yang memiliki akar dari syariah yang menjadi sumber dan panduan bagi setiap muslim dalam melaksanakan kegiatan ekonomi. Islam juga memiliki tujuan-tujuan syariah (*maqasyid al syari’ah*) serta petunjuk operasional untuk mencapai tujuan tersebut. Syari’ah itu sendiri mengacu pada kepentingan manusia untuk mencapai kesejahteraan dan kehidupan yang lebih baik, juga memiliki nilai yang sangat penting bagi persaudaraan dan keadilan sosio-ekonomi, serta menuntut kepuasan yang seimbang antara kepuasan materi dan kepuasan rohani.³

Revolusi bisnis informasi merupakan aktivitas yang memang tengah berjalan. Seperti juga ketika dahulu mobil merevolusi kereta kuda, dan juga kamera digital yang mulai menggantikan kamera manual dan kini internet telah mengubah kebiasaan masyarakat dalam berbisnis. Selain itu pula, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game dengan menggunakan koneksi internet tersebut

² Yayasan Penyelenggara Penterjemah al Qur’an Depag RI, *al Qur’an dan Terjemahnya*, Semarang: al Wa’ah, 1993, hlm. 122.

³ Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, Yogyakarta: Magistra Insania Press, 2004, hlm. 4.

dikenal sebagai game online. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat. Jika dilihat dari segi genre permainannya, ada beberapa jenis game online seperti aksi-shooting, *fighting*, aksi petualangan, role playing, strategi, dan lain sebagainya. Game yang berjenis strategi lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana.

Game online sudah menjadi lahan bisnis yang menghasilkan banyak uang bagi masyarakat. Mencari penghasilan merupakan salah satu bagian dari muamalah yang bersangkutan dengan urusan duniawi, dengan memandang kelanjutan hidup seseorang.

Perkembangan game di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ikut dipengaruhi pula oleh kemajuan dunia teknologi komunikasi yang notabene mengakibatkan perkembangan signifikan dalam dunia game, contohnya adalah seperti game online seperti yang sedang menjamur seperti sekarang ini. Kata game tidak terlepas dari artian permainan. Game atau yang sering kita sebut dengan istilah tradisionalnya permainan sudah di kenal semenjak usia balita sampai sekarang. Seiring berkembangnya arus teknologi, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi mengakibatkan jenis permainan yang ada semakin berevolusi. Puncaknya, saat ini dapat di lihat telah berkembang beragam permainan yang telah menggunakan alat-alat elektronika seperti GameBoy,

Play Station, game house di komputer, bahkan game yang terdapat di dalam alat komunikasi (gadget) seperti handphone.⁴

Sebenarnya, tujuan utama game adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika kita terlalu serius dan semakin lama memainkannya tentu saja games akan berdampak negatif bagi diri pribadi. Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa. Mulai dari pengembangan teknologi di bidang pertelevisian sampai pada penciptaan video game, video watch, dan lain-lain. Fenomena game online yang dijadikan sebagai gaya hidup di belahan dunia saat ini cukup menakjubkan. Aktivitas bermain game online diprediksi dapat mengalahkan keberadaan situs-situs populer dengan tema jaringan sosial seperti Friendster, Multiply, dan website lainnya yang menyediakan video online.⁵

Fenomena game online di Indonesia tidak kalah maraknya dibandingkan dengan yang terjadi di luar negeri. Jika kita mengintip Multi Player Game (MPG) yang banyak tersedia di setiap sudut kota, maka kita akan melihat besarnya minat para gamers bermain game online. Para gamer betah bertahan selama berjam-jam di depan layar monitor untuk bermain. Tak jarang, mereka sampai lupa makan, lupa tidur bahkan lupa bekerja atau

⁴ www.d-net.com. Game Online, Lifestyle Baru di Dunia Maya. Dari berbagai sumber, tanggal akses: 06-04-2017.

⁵ www.detikinet.com. Ilma, Lathiefa Nur. Game Balap Picu Pro dan Kontra. Posted at Monday, 05-04-2017.

mengerjakan tugas sekolah dan lupa mengerjakan kewajibannya sebagai mana mestinya.⁶

Para gamers ini tidak hanya berlama-lamaan di depan komputer, akan tetapi mereka juga melakukan transaksi jual beli di dalam game, hal ini lah yang menjadi salah satu daya tarik game online pada zaman sekarang ini.

Game online atau bisa disebut dengan permainan elektronik telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di masyarakat dan banyaknya game center yang muncul. Game center itu sendiri tidak seperti halnya warnet, dimana mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet sendiri. Inilah yang membuat game center selalu ramai dikunjungi. Game saat ini tidak seperti game terdahulu. jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan.

Manusia harus melakukan suatu pekerjaan dalam rangka memenuhi kebutuhan materi tersebut. Pemenuhan kebutuhan materi tersebut dilakukan dengan berbagai macam pekerjaan, ada yang melakukan jual beli, sewa menyewa, penyedia layanan jasa, sampai pada mencari penghasilan dari bermain game secara online.

Mengenai hal ini, Majelis Tarjih Muhammadiyah memberikan fatwa sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Setelah Majelis Tarjih Muhammadiyah melakukan penelitian ke berbagai jenis game yang

⁶ *Ibid.*,

menyediakan keuntungan penghasilan, Majelis Tarjih Muhammadiyah menyimpulkan bahwa game-game tersebut termasuk jenis permainan yang haram untuk dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait fatwa Majelis Tarjih PP Muhammadiyah dalam bentuk skripsi dengan judul “**Analisis Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Mencari Penghasilan dari Game Online**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online?
2. Bagaimana *istinbath* hukum fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang akan dilakukan oleh penulis ini adalah:

1. Untuk mengetahui fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online.
2. Untuk mengetahui *istinbath* hukum fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online.

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, penelitian ini bermanfaat sebagai tolok ukur dari wacana keilmuan yang selama ini penulis terima dan pelajari dari institusi pendidikan tempat penulis belajar, khususnya pada masalah mencari penghasilan.
2. Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai penambah pengetahuan tentang teori-teori mu'amalah, khususnya yang berkaitan dengan masalah mencari penghasilan.

D. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelusuran penulis, dijumpai adanya beberapa skripsi yang pembahasannya relevan dengan penelitian ini, skripsi tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

Pertama, skripsi yang disusun oleh Ana Muflikhah (082311042) Jurusan Muamalah Fakultas Syari'ah IAIN Walisongo Semarang dengan judul "Analisis Hukum Islam terhadap Praktek Jual Beli Nickname Char (Character) Point Blank Via Online". Adapun hasil penelitian menyatakan bahwa jual beli nickname char Point Blank dilakukan secara online dan jual beli ini dilakukan dengan menggunakan akad salam yaitu pembayaran dilakukan di awal, kemudian barangnya diakhirkan atau ditunda penyerahannya sampai pembayaran selesai. Sedangkan menurut hukum Islam, jual beli nickname char Point Blank via online merupakan jual beli sah menurut rukun dan syarat umum akan tetapi ada kekurangan dalam syarat khusus yakni syarat shihhah (syarat yang diterapkan oleh syara' yang

berkenaan untu menerbitkan ada atau tidaknya akibat hokum yang ditimbulkan oleh akad) sehingga jual beli tersebut mengandung unsur kecurangan (*ghalath*) sehingga akadnya menjadi fasid atau rusak dan cacat di hadapan Allah.

Kedua, skripsi yang disusun oleh Biuty Wulan Octavia (072311030) Jurusan Muamalah Fakultas Syari'ah IAIN Walisongo Semarang dengan judul "Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli Akad As-Salam dengan Sistem On Line di Pand's Collection Pandanaran". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan para pihak di dalam perjanjian akad salam secara on line (melalui *electro commerce*) sama saja dengan perjanjian akad salam seperti biasanya. Namun, akad salam dalam electro commerce tidak ada temu muka diantara pembeli dan penjual, hanya saja pelaku akad dipertemukan dalam satu situs jaringan internet. Didalam syari'at Islam suatu akad jual beli diperbolehkan untuk melakukan akad dengan menggunakan tulisan (surat) dengan syarat bahwa kedua belah pihak tempatnya saling berjauhan atau pelaku akad bisu, untuk kesempurnaan akad disyaratkan hendaknya orang lain yang dituju oleh tulisan itu mau membaca tulisan itu. Sementara pedagang secara konvensional beralih ke sistem online. Ini hanyalah salah satu cara mempermudah jalanya transaksi jual beli dimana pelaku akad saling berjauhan tempat dan tidak memungkinkan untuk hadir dalam satu majlis. Seperti yang terjadi di Pands Collection Pandanaran yang awal mulanya merupakan sebuah toko konvensional kemudian beralih ke jual beli dengan sistem online, dimana produk-produknya diaplikasikan melalui

internet sehingga orang-orang yang berminat dengan produk-produknya dapat secara langsung dapat melihatnya di sebuah situs internet. Tinjauan hukum Islam terhadap akad salam dengan sistem online dapat disimpulkan bahwa akad salam on line diperbolehkan selama tidak mengandung unsur-unsur yang dapat merusaknya seperti riba, kezaliman, penipuan, kecurangan, dan sejenisnya serta memenuhi rukun-rukun dan syarat-syarat didalam jual beli. Akad salam dengan sistem online yang dilakukan Pands Collection belum memenuhi akad salam dalam syariat Islam. Dalam hal ini termasuk dalam akad salam dengan menggunakan akad tulisan.

Ketiga, skripsi yang disusun oleh Sulistyowati (072311046) Jurusan Muamalah Fakultas Syari'ah IAIN Walisongo Semarang dengan judul "Persepsi Ulama Semarang terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online". Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar ulama Semarang tidak setuju dengan adanya transaksi jual beli chip dalam game poker online ini dan hukumnya adalah tidak boleh atau haram. Karena tidak memenuhi rukun dan syarat sah jual beli yang telah ditentukan dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Dari segi kepemilikan hak atas barang, kemanfaatan barang yang tidak sesuai dengan tuntunan. Kepemilikan chip sepenuhnya milik pemilik game yaitu Zynga yang resmi menjadi penyedia chip untuk permainan ini. Cara yang dipergunakan dalam jual beli ini sangat merugikan Zynga sebagai penyedia resmi chip poker dalam game poker online. Karena pemain yang menjual chip yang dimiliki dijual di bawah harga yang telah

ditetapkan oleh pemilik game. Jenis permainan ini terdapat unsur perjudian, sehingga hasil jual beli chip poker ini menjadi tidak halal.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, karena apa yang penulis teliti adalah fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online. Oleh karena itu, penulis yakin untuk tetap melanjutkan penelitian ini tanpa ada asumsi plagiasi.

E. Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan berbagai macam metode untuk memperoleh data yang akurat. Adapun metode penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penulisan skripsi ini menggunakan jenis penelitian *library research* (penelitian pustaka). Penelitian pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.⁷ Jadi dalam hal ini, penelitian yang akan penulis lakukan berdasarkan pada data-data kepustakaan yang berkaitan dengan dokumen fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum game online.

2. Sumber Penelitian

Penelitian hukum tidak mengabaikan adanya data, dalam penelitian hukum diperlukan sumber-sumber penelitian untuk memecahkan isu-isu

⁷ Mestika Zed, *Metodologi Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, cet. ke-I, 2004, hlm. 3.

hukum dan sekaligus memberikan petunjuk mengenai apa yang seharusnya. Sumber penelitian hukum dibedakan menjadi dua jenis, yakni:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat mengikat. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dan putusan-putusan hakim.⁸ Bahan hukum primer dalam penelitian ini adalah fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum game online.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah mencakup dokumen-dokumen tidak resmi, buku-buku, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum dan sebagainya.⁹ Bahan-bahan hukum sekunder dalam penelitian ini mencakup bahan-bahan tulisan yang berhubungan game online.

3. Metode Pengumpulan Sumber

Teknik pengumpulan sumber penelitian berupa teknik dokumentasi atau studi dokumen. Menggunakan bahan primer yang berupa fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum game online dan bahan sekunder yang berupa buku-buku, kamus dan lain sebagainya sebagai penunjang dalam analisis permasalahan tersebut.

4. Metode Analisis

Selanjutnya setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya yaitu analisis terhadap data yang telah dikumpulkan. Teknik analisis data

⁸ Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1997, hlm. 194-195.

⁹ *Ibid.*, hlm. 195.

yang dipergunakan adalah dengan menggunakan metode deskriptif analisis yaitu dengan menguraikan pokok permasalahan kemudian ditarik kesimpulan.¹⁰ Metode deskriptif analisis ini untuk menggambarkan data yang seteliti mungkin untuk dianalisis dengan pemeriksaan secara konseptual atas suatu pendapat, sehingga dapat diperoleh suatu kejelasan arti seperti yang terkandung dalam fatwa tersebut.

Pola pikir yang digunakan dalam menganalisis data adalah dengan pola pikir deduktif, yaitu memaparkan dalil-dalil umum yang selanjutnya digunakan untuk menganalisis hal yang khusus.¹¹ Dalil umum di sini adalah dalil-dalil tentang permainan dan mencari penghasilan yang digunakan untuk menganalisis fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online.

F. Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dimana dalam setiap bab terdiri dari sub-sub bab permasalahan. Maka penulis menyusunnya dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tinjauan umum tentang pekerjaan dalam Islam dan game online. Pertama tentang pekerjaan dalam Islam meliputi pengertian pekerjaan,

¹⁰ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Putra, 2002, hlm. 86.

¹¹ Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, Bandung: Sinar Biru Algesindo, 2006, hlm. 6.

dasar tuntunan bekerja dalam Islam, prinsip bekerja dalam Islam, tujuan bekerja dan macam-macam pekerjaan. Kedua tentang game online meliputi pengertian dan perkembangan game online, klasifikasi game online dan dampak game online.

Bab III berisi fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online. Dalam bab ini akan dipaparkan tentang profil Majelis Tarjih Muhammadiyah, fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online dan *istinbath* hukum Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online.

Bab IV berisi analisis fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online. Bab ini terdiri dari dua sub pembahasan, pertama tentang analisis fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online dan kedua tentang analisis *istinbath* hukum Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online.

Bab V penutup berisi tentang kesimpulan, saran dan penutup.

BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG

FATWA, PEKERJAAN DALAM ISLAM DAN GAME ONLINE

A. Fatwa

1. Pengertian Fatwa

Fatwa berasal dari bahasa Arab, artinya nasihat, petuah, jawaban atau pendapat. adapun yang dimaksud adalah sebuah keputusan atau nasihat resmi yang diambil oleh sebuah lembaga atau perorangan yang diakui otoritasnya, disampaikan oleh seorang mufti atau ulama, sebagai tanggapan atau jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peminta fatwa (*mustafti*) yang tidak mempunyai keterikatan. Dengan demikian peminta fatwa tidak harus mengikuti isi atau hukum fatwa yang diberikan kepadanya.¹ Dalam ilmu Ushul Fiqh, fatwa berarti pendapat yang dikemukakan seorang mujtahid atau faqih sebagai jawaban yang diajukan peminta fatwa dalam suatu kasus yang sifatnya tidak mengikat.²

Namun ada sebagian fuqaha yang menyatakan bahwa fatwa berasal dari bahasa Arab yang berarti jawaban pertanyaan atau hasil ijtihad atau ketetapan hukum, maksudnya ialah ketetapan atau keputusan hukum

¹ Yusuf Qardhawi, *Fatwa antara Ketelitian dan Kecerobohan*, Jakarta: Gema Insani Press, 1997, hlm. 5.

² Abdul Aziz Dahlan, *et.al.*, *Ensiklopedi Hukum Islam*, Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve, 1996, Jilid I, hlm. 326.

tentang suatu masalah atau peristiwa yang dinyatakan oleh seseorang mujtahid sebagai hasil ijtihadnya.³

Sedangkan fatwa menurut arti syariat adalah suatu penjelasan hukum syariat dalam menjawab suatu perkara yang diajukan oleh seseorang yang bertanya, baik penjelasan itu jelas atau ragu-ragu dan penjelasan itu mengarah pada dua kepentingan, yakni kepentingan pribadi atau kepentingan masyarakat banyak.⁴

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kata fatwa dalam 2 versi yaitu:

- a. Fatwa: (keputusan, pendapat) yang diberikan oleh mufti tentang suatu masalah.
- b. Fatwa: nasehat orang alim, pelajaran baik, petuah.⁵

Dilihat dari produk hukum, terdapat perbedaan antara mujtahid dan mufti, para mujtahid mengistinbathkan (menyimpulkan) hukum dari al-Qur'an dan sunnah dalam berbagai kasus, baik diminta oleh pihak lain maupun tidak. Adapun mufti tidak mengeluarkan fatwanya, kecuali apabila diminta dan persoalan yang diajukan kepadanya adalah persoalan yang bisa dijawab sesuai dengan pengetahuannya. Oleh sebab itu, mufti dalam menghadapi suatu persoalan hukum harus benar-benar mengetahui secara rinci kasus yang dipertanyakan, mempertmbangkan kemaslahatan

³ Peunoh Daly, Quraisy Syihab, *Ushul Fiqh*, Jakarta: Depag, 1986, hlm. 172

⁴ Yusuf Qardhawi, *Fatwa Antara Ketelitian dan Kecerobohan*, Jakarta: Gema Insani Press, 1997, hlm. 5.

⁵ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2003, hlm. 275.

peminta fatwa, lingkungan yang mengitarinya, serta tujuan yang ingin dicapai dari fatwa tersebut.

2. Syarat dan Kewajiban Mufti

a. Syarat Mufti

Tidak semua orang bisa menjadi mufti. Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh seorang mufti. Menurut Ibnu al Qayyim, syarat-syarat yang harus dipenuhi seorang mufti adalah sebagai berikut:

1. Mempunyai niat dalam memberi fatwa, yakni mencari keridhaan Allah semata-mata.
2. Hendaklah dia mempunyai ilmu, ketenangan, kewibawaan, dan dapat menahan keamarahan. Ilmulah yang sangat diperlukan dalam memberi fatwa. Orang yang memberi fatwa tanpa ilmu berarti mencari siksaan Allah.
3. Hendaklah mufti adalah seseorang yang benar-benar luas dan dalam pengetahuannya, bukan seorang yang sempit pengetahuannya.
4. Hendaknya mufti itu seorang yang mempunyai kecukupan dalam bidang material.
5. Hendaklah mufti itu mengetahui ilmu kemasyarakatan.⁶

b. Kewajiban Mufti

Adapun mengenai kewajiban-kewajiban para mufti diantaranya adalah sebagai berikut:

⁶ T.M. Hasbi ash Shiddiqie, *Pengantar Hukum Islam*, jilid I, Jakarta: Bulan Bintang, 1994, hlm. 180-181.

1. Tidak memberikan fatwa dalam keadaan sangat marah, atau sangat ketakutan, dalam keadaan gundah atau dalam keadaan pikiran yang sedang bimbang dengan suatu hal. Karena semua yang demikian itu menghilangkan ketelitian dan kebimbangan.
2. Berdaya upaya menetapkan hukum dengan yang di ridlai Allah dan selalu ingat bahwa dia diharuskan memutuskan hukum dengan apa yang diturunkan, serta dilarang mengikuti hawa nafsunya. Tidak boleh seorang mufti dalam memberi fatwa berpegang kepada suatu pendapat yang pernah dikatakan oleh seorang fuqaha tanpa melihat kuat lemahnya perkataan itu. Mufti wajib berfatwa yang lebih kuat dalilnya.⁷

3. Metode Penetapan Fatwa

1. Sebelum fatwa ditetapkan hendaklah ditinjau lebih dahulu pendapat para imam madzhab tentang masalah yang akan difatwakan tersebut, secara seksama beserta dalil-dalilnya.
2. Masalah yang telah jelas hukumnya (*al-ahkam al-qath'iyah*) hendaklah disampaikan sebagaimana adanya.
3. Dalam masalah yang terjadi *khilafiyah* (kontradiksi) dikalangan madzhab maka:
 - a. Penetapan fatwa didasarkan pada hasil usaha penemuan titik temu diantara pendapat-pendapat para madzhab melalui metode *al-jam'u wa al-taufiq* dan jika penemuan usaha titik temu tidak berhasil

⁷ *Ibid*, hlm. 181.

- dilakukan, penetapan fatwa didasarkan pada hasil *tarjih* melalui metode *muqaranah al madzahib* dengan menggunakan kaidah-kaidah ushul fiqh *muqaran*.
- b. Dalam masalah yang tidak ditemukan pendapat hukumnya dikalangan madzhad, penetapan fatwa didasarkan pada hasil *ijtihad jama'i* (kolektif melalui metode *bayani, ta'lili, qiyasi, istihsani, ilhaqi*) *istislahi* dan *saad al dzari'ah*.
 - c. Penetapan fatwa harus senantiasa memperhatikan kemaslahatan umum (mashalih 'ammah) dan muqasyid al-syari'ah.

4. Persamaan dan Perbedaan *Qadhi* dan *Mufti*

Persamaan *qadhi* dan *mufti* adalah:

- a. Mengetahui kejadian atau peristiwa yang hendak diberikan fatwa atau diberikan putusan.
- b. Mengetahui hukum syara'

Sedangkan perbedaan *qadhi* dan *mufti* adalah:

- a. Memberi fatwa lebih luas lapangannya daripada memberi putusan, karena memberi fatwa menurut pendapat sebagian ulama, boleh dilakukan oleh seorang merdeka, budak, lelaki, wanita, kerabat dekat, kerabat jauh, orang asing bahkan teman sejawat. Sedangkan putusan hanya diberikan oleh orang merdeka, lelaki dan tidak ada hubungan kekeluargaan dengan yang bersangkutan.
- b. Putusan hakim berlaku untuk penggugat dan tergugat berbeda dengan fatwa, boleh diterima boleh tidak.

- c. Putusan hakim yang berbeda dengan pendapat *mufti* dipandang berlaku dan fatwa *mufti* tidak dapat membatalkan putusan hakim, sedang putusan hakim dapat membatalkan fatwa *mufti*. *Mufti* tidak dapat memberikan putusan kecuali apabila dia telah menjadi hakim.⁸

B. Pekerjaan dalam Islam

1. Pengertian Pekerjaan

Menurut etimologi, pekerjaan berasal dari kata dasar kerja. Kerja merupakan kata benda yang berarti aktifitas untuk melakukan sesuatu, atau sesuatu yang dilakukan dengan tujuan untuk mencari nafkah, dan bias juga berarti mata pencaharian. Sedangkan pekerjaan itu sendiri berarti sesuatu yang dikerjakan; kesibukan; mata pencaharian; tugas dan kewajiban; tentang bekerjanya (berfungsinya) sesuatu.⁹

Pekerjaan dalam bahasa Inggris ialah *work* sedangkan pekerja, karyawan atau buruh berarti *worker*. Istilah yang hampir sama dengan pekerjaan ialah mata pencaharian (*living*), penghidupan (*livelihood*).¹⁰ Istilah pekerjaan dalam bahasa Arab terdapat beberapa arti dan istilah, seperti *al-af'al* (pekerjaan), *al-a'mal* (pekerjaan), *al-kasb* (usaha).¹¹

Menurut pandangan Islam, pengertian kerja bukanlah hanya kemampuan, profesi, penyelenggaraan industri dan berniaga saja, akan tetapi meluas pada pekerjaan dan jasa yang dikerjakan untuk memperoleh

⁸ *Ibid*, hlm. 184.

⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *op. cit.*, hlm. 458.

¹⁰ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, cet. XX, Jakarta: Gramedia, 1992, hlm. 362.

¹¹ Ahmad Warson al-Munawir, *Kamus al-Munawir Arab-Indonesia*, Surabaya: Pustaka Progressif, 1994, hlm. 200.

upah, baik yang berupa kerja tangan, pikiran, kerja administratif, kerja seni, baik yang kerja untuk perseorangan, organisasi ataupun untuk negara.¹²

Sedangkan pekerjaan menurut al Qur'an maupun Hadits merupakan bidang usaha atau lapangan profesi yang akan dipilih oleh seseorang untuk mencari nafkah dan memenuhi kebutuhan hidup diri dan keluarganya.¹³

2. Dasar Tuntunan Bekerja dalam Islam

Islam adalah 'aqidah, syari'at dan 'amal, sedangkan 'amal meliputi ibadah, ketaatan serta kegiatan dalam usaha mencari rezeki untuk mengembangkan produksi dan kemakmuran. Oleh karena itu Allah SWT menyuruh manusia untuk bekerja dan berusaha di muka bumi ini agar memperoleh rezeki,¹⁴ sebagaimana firman Allah dalam QS. al Jumua ayat 10:

فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا مِن فَضْلِ اللَّهِ وَاذْكُرُوا
 اللَّهُ كَثِيرًا لَّعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Apabila telah ditunaikan shalat, Maka bertebaranlah kamu di muka bumi; dan carilah karunia Allah dan ingatlah Allah banyak-banyak supaya kamu beruntung”.¹⁵

¹² Ahmad Muhammad al Assal dan Fathi Abdul Karim, *Sistem, Prinsip dan Tujuan Ekonomi Islam*, terj. Imam Syaifudin, Bandung: Pustaka Setia, 1999, hlm. 142.

¹³ Hamzah Ya'kub, *Etos Kerja Islami, Petunjuk Pekerjaan yang Halal dan Haram dalam Syariat Islam*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1992, hlm. 26.

¹⁴ Ahmad Muhammad al Hufy, *Akhlak Nabi Muhammad SAW; Keluhuran dan Kemuliaannya*, terj. Masdar Helmy dan Abdul Kholiq Anwar, Jakarta: Bulan Bintang, 1978, hlm. 450.

¹⁵ Yayasan Penyelenggara Penterjemah al Qur'an Depag RI, *al Qur'an dan Terjemahnya*, Semarang: al Wa'ah, 1993, hlm. 933.

Berdasarkan ayat di atas, menunjukkan bahwa Islam mendidik para pengikutnya agar cinta bekerja serta menghargai pekerjaan sebagai kewajiban manusia dalam kehidupannya. Islam menganjurkan supaya bekerja, karena bekerja adalah latihan kesabaran, ketekunan, keterampilan, kejujuran, ketaatan, mendayagunakan pikiran, menguatkan tubuh, mempertinggi nilai perorangan serta masyarakat dan memperkuat ummat.¹⁶

Rasulullah Saw juga memberikan tuntunan dan anjuran kepada umatnya untuk berusaha dan bekerja. Sebagaimana Rasulullah bersabda:

حدثنا إبراهيم بن موسى أخبرنا عيسى بن يونس عن ثور عن خالد بن معدان عن المقدم رضي الله عنه عن رسول الله صلى الله عليه وسلم قال: ما أكل أحد طعاما قط خيرا من أن يأكل من عمل يده، وإن نبي الله داود عليه السلام كان يأكل من عمل يده.¹⁷

Artinya: Berkata kepada kami Ibrahim ibn Musa bahwa Isa ibn Yunus menceritakan kepada kami dari Tsauri dari Kholdid ibn Ma'dan dari al-Miqdam ra. bahwa Rasulullah Saw bersabda: *“Tiada seorang makan makanan yang lebih baik, kecuali dari hasil usahanya sendiri. Sesungguhnya Nabi Allah Dawud as. juga makan dari hasil tangannya sendiri”*.

Menurut riwayat yang lain juga dijelaskan sebagai berikut:

عن رفاعة بن رافع رضي الله عنه أن النبي صلى الله عليه وسلم سئل: أي الكسب أطيب؟ قال: عمل الرجل بيده، وكل بيع مبرور. (رواه البزار وصححه الحاكم)¹⁸

Artinya: Dari Rifa'ah bin Rafi' ra., bahwasanya Nabi Muhammad Saw pernah ditanya, *“Pekerjaan apakah yang paling baik?”* beliau bersabda, *“Pekerjaan seseorang dengan tangannya sendiri, dan*

¹⁶ Ahmad Muhammad al-Hufy, *op.cit.*, hlm. 451

¹⁷ Muhammad bin Ismail bin Ibrahim al Bukhari, *Shahih al Bukhari*, jld. 2, Beirut-Libanon: Dar al Fikr, 1995, hlm. 8.

¹⁸ Ibnu Hajar al Asqalani, *Bulugh al Maram min Adillah al Ahkam*, Semarang: Toha Putera, t. th., hlm. 158.

setiap jual beli yang bersih (baik)” (HR. al Bazzar, yang dishahihkan oleh al Hakim).

Bersamaan dengan anjuran untuk kerja dan usaha serta menggali sebab-sebab yang mendatangkan rezeki, Islam juga melarang umatnya meminta-minta. Sebab Islam memandang bahwa perbuatan meminta-minta itu bukanlah cara untuk mendapatkan rezeki. Selain itu, meminta-minta juga tidak produktif dan bukan pula sebagai jasa. Ia hanya merupakan pekerjaan yang mengandalkan dan menunggu belas kasihan orang lain. Usaha yang dianjurkan oleh Islam ini tidak hanya terbatas pada keterampilan saja, seperti pertukangan, tetapi lebih bersifat luas mencakup semua usaha yang halal, bisa berupa industri, kerajinan, perdagangan, perikanan, pertanian maupun pekerjaan-pekerjaan lain yang menjadikan pelakunya menekuni secara umum maupun khusus.¹⁹

3. Prinsip Bekerja dalam Islam

Ajaran etika dalam Islam pada prinsipnya manusia dituntut untuk berbuat baik pada dirinya sendiri, kepada sesama manusia dan lingkungan alam disekitarnya, dan kepada Tuhan selaku penciptanya. Oleh karena itu, untuk dapat berbuat baik pada semuanya itu, manusia di samping diberi kebebasan (*free will*), hendaknya ia memperhatikan keesaan Tuhan (*tauhid*), prinsip keseimbangan (*tawazun*) dan keadilan (*qist*). Di samping tanggung jawab yang akan diberikan di hadapan Tuhan.²⁰ Lima konsep

¹⁹ Mahmud Muhammad Balily, *Etika Kerja; Studi Kajian Konsep Perekonomian Menurut al-Qur'an dan As-Sunnah*, Jakarta: Bulan Bintang, t.th., hlm. 133.

²⁰ Muhammad Djakfar, *Etika Bisnis dalam Perspektif Islam*, Malang: Penerbit UIN-Malang Press, 2007, hlm. 11.

inilah yang disebut dengan aksioma yang terdiri atas prinsip-prinsip umum yang terhimpun menjadi satu kesatuan yang terdiri atas kesatuan, keseimbangan, kehendak bebas, tanggung jawab, dan kebajikan.²¹ Pandangan ini diikhtisarkan dengan tepat oleh kelima aksioma sebagai berikut:

a. Kesatuan

Kesatuan merupakan keterpaduan agama, ekonomi, dan sosial demi membentuk suatu kesatuan yang harmonis. Berdasarkan prinsip tersebut maka pebisnis muslim harus memiliki kecerdasan spiritual dalam melakukan aktivitas bisnisnya. Sebagai seorang pebisnis muslim menjalankan bisnis merupakan ibadah yang harus dimulai dengan niat yang suci. Rasulullah selalu bertaqwa kepada Allah dan tidak pernah menomorduakan ibadah. Dengan bertaqwa akan melahirkan para pelaku bisnis yang memiliki kepribadian taat beragama, selalu berbuat baik dan tidak pernah mau melakukan perbuatan tercela dalam aktivitas bisnisnya. Implikasi dari kecerdasan spiritual tersebut akan menciptakan kemajuan bisnis, mensejahterakan keluarga, bangsa dan negara.²²

b. Keseimbangan

Keseimbangan atau *'adl* (keadilan) menggambarkan dimensi horizontal ajaran Islam, dan hubungan dengan harmoni segala sesuatu

²¹ Syed Nawab Haider Naqvi, *Menggagas Ilmu Ekonomi Islam*, terj. M. Saiful Anam dan Muhammad Ufuqul Mubin, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003, hlm. 13.

²² Ma'ruf Abdullah, *Wirausaha Berbasis Syariah*, Banjarmasin: Antasari press, 2011, hlm. 38.

di alam semesta. Dalam beraktivitas di dunia kerja dan bisnis, Islam mengharuskan untuk berbuat adil, tak terkecuali kepada pihak yang tidak disukai. Islam mengharuskan penganutnya untuk berlaku adil dan berbuat kebajikan. Dan bahkan berlaku adil harus didahulukan dari kebajikan. dalam perniagaan, persyaratan adil yang paling mendasar adalah agar pengusaha Muslim menyempurnakan takaran bila menakar dan menimbang dengan alat timbangan yang benar, karena hal itu merupakan perilaku terbaik yang akan mendekatkan pada ketaqwaan.²³

c. Kehendak Bebas

Manusia dengan segala kelebihanannya dianugerahi kehendak bebas untuk membimbing kehidupannya sebagai khalifah. Sebagai khalifah di bumi manusia memiliki kebebasan untuk mengarahkan kehidupannya pada tujuan yang diinginkannya, namun kebebasan tersebut bukan berarti kebebasan yang tanpa mempunyai batas. Dalam aspek bisnis seorang pebisnis memiliki kebebasan dalam hal:

1. Membuat perjanjian

Pebisnis muslim yang percaya pada kehendak Allah akan selalu selalu menepati dan memuliakan janjinya baik kepada pembeli, pemasok, rekan kerja, stakeholder dan tentunya menepati janji kepada Allah dalam bentuk melaksanakan semua perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya. Pelaku bisnis yang tidak bisa memenuhi janjinya dapat dikatakan sebagai golongan orang yang

²³ Faisal Badroen, dkk., *Etika Bisnis dalam Islam*. Jakarta: Kencana Media Group, 2006, hlm. 92.

munafiq. Terlebih di era informasi yang terbuka dan cepat seperti sekarang ini mengingkari janji dalam dunia bisnis sama halnya dengan menggali kubur bagi bisnisnya sendiri. Karena dalam waktu singkat para rekan bisnis akan mencari mitra kerja yang dapat dipercaya.²⁴

2. Bekerja

Manusia memiliki kebebasan untuk bekerja (bisnis) guna memenuhi segala kebutuhannya. Setiap usaha pasti terdapat resiko yang harus dihadapi. Seorang pebisnis hendaknya tanggap terhadap perubahan selera dan kebutuhan masyarakat serta menganalisis kejadian lapangan yang ada untuk segera diputuskan mengenai langkah kedepan perusahaan. Setelah mengetahui langkah yang harus ditempuh, pebisnis bekerja semaksimal mungkin untuk meraih apa yang diinginkan. Dalam Islam bekerja merupakan kewajiban kedua setelah ibadah.

Oleh karena itu apabila bekerja dilakukan dengan ikhlas maka bekerja bernilai ibadah. Mengingat hal tersebut bekerja tidak boleh bertentangan dengan syariat Islam, karena pada dasarnya apa yang kita lakukan pasti dimintai pertanggungjawaban oleh Allah. Pebisnis muslim memang harus memiliki etos kerja yang tinggi

²⁴ Sony Keraf, *Etika Bisnis Tuntutan dan Relevansinya*, Yogyakarta: Kanisius, 1998, hlm. 78.

untuk menghidupi diri sendiri dan orang-orang yang menjadi tanggung jawabnya.²⁵

3. Inovasi produk

Mengingat persaingan di dunia bisnis semakin ketat, suatu organisasi bisnis dituntut untuk selalu berinovasi. Inovasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang memiliki manfaat bagi orang lain dengan menggunakan keahlian dan kemampuan akalinya.²⁶

d. Tanggung Jawab

Secara logis prinsip ini berhubungan erat dengan prinsip kehendak bebas. Ia menetapkan batasan mengenai apa yang bebas dilakukan oleh manusia dengan bertanggung jawab atas semua yang dilakukannya. Prinsip pertanggungjawaban ini secara mendasar akan mengubah perhitungan ekonomi dan bisnis karena segala sesuatunya harus mengacu pada keadilan. Hal ini diimplementasikan paling tidak pada tiga hal; pertama, dalam menghitung margin, keuntungan nilai upah harus dikaitkan dengan upah minimum yang secara sosial dapat diterima oleh masyarakat. Kedua, economic return bagi pemberi pinjaman modal harus dihitung berdasarkan pengertian yang tegas bahwa besarnya keuntungan tidak dapat diramalkan dengan probabilitas kesalahan nol dan tak dapat lebih dahulu ditetapkan (seperti sistem

²⁵ Ma'ruf Abdullah, *Wirausaha Berbasis Syariah*, Banjarmasin: Antasari press, 2011, hlm. 29.

²⁶ Muhammad Abdul Jawwad, *Menjadi Manajer Sukses*, Jakarta: Gema Insani, 2004, hlm. 8.

bunga). Ketiga, Islam melarang semua transaksi alegotoris semisal gharar atau sistem ijon yang dikenal dalam masyarakat Indonesia.²⁷

e. Kebajikan

Kebajikan artinya melaksanakan perbuatan baik yang dapat memberikan kemanfaatan kepada orang lain, tanpa adanya kewajiban tertentu yang mengharuskan perbuatan tersebut atau dengan kata lain beribadah dan berbuat baik seakan melihat Allah, jika tidak mampu maka yakinlah Allah melihat. Aksioma ihsan dalam bisnis, yaitu : (1) kemurahan hati (*leniency*); (2) motif pelayanan (*service motives*); dan (3) kesadaran akan adanya Allah dan aturan yang berkaitan dengan pelaksanaan yang menjadi prioritas.²⁸

4. Tujuan Bekerja

Setiap manusia memerlukan harta untuk mencukupi segala kebutuhan hidupnya, dan salah satu upaya untuk memperolehnya adalah dengan cara bekerja. Islam mewajibkan Muslim untuk bekerja. Dan Allah melapangkan bumi dan seisinya dengan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk mencari rezeki, antara lain seperti dalam firman Allah SWT. QS. Al Mulk ayat 15:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمْ الْأَرْضَ ذُلُولًا فَأَمْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِنْ رِزْقِهِ ۗ
وَالِيَهُ النُّشُورُ ﴿١٥﴾

²⁷ Faisal Badroen, *op. cit.*, hlm. 100.

²⁸ Djoko Purwanto, *Komunikasi Bisnis, Edisi ke-4*, Jakarta: Erlangga, 2011, hlm. 5.

Artinya: “Dialah yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, Maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebahagian dari rezki-Nya. dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan”.²⁹

Selanjutnya, firman-Nya dalam QS. Al-‘Araf ayat 10:

وَلَقَدْ مَكَّنَّاكُمْ فِي الْأَرْضِ وَجَعَلْنَا لَكُمْ فِيهَا مَعِيشَةً قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ



Artinya: “Sesungguhnya Kami telah menempatkan kamu sekalian di muka bumi dan Kami adakan bagimu di muka bumi (sumber) penghidupan. Amat sedikitlah kamu bersyukur”.³⁰

Di samping anjuran untuk mencari rezeki, Islam sangat menekankan atau mewajibkan aspek kehalalan, baik dari segi perolehan maupun pendaayagunaannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bisnis Islam dapat diartikan sebagai berbagai macam bentuk aktivitas bisnis yang tidak dibatasi, namun dibatasi dalam cara perolehan dan pendaayagunaan hartanya. Dalam hal kendali syariah, bisnis dalam Islam bertujuan untuk mencapai empat hal utama, yaitu sebagai berikut:³¹

a. Target Hasil

Terdapat paling tidak tiga tujuan atau orientasi bisnis, yaitu pertama nilai materi (*qimah madziyah*) yang berhubungan dengan nilai profit atau keuntungan. Kedua, ialah nilai-nilai Akhlak (*qimah khuluqiyah*) yaitu nilai-nilai akhlak mulia yang menjadi suatu kemestian yang muncul dalam kegiatan bisnis, sehingga tercipta

²⁹ Yayasan Penyelenggara Penterjemah al Qur’an Depag RI, *op. cit.*, hlm. 956.

³⁰ *Ibid.*, hlm. 222.

³¹ Veithzal Rivai, dkk., *Islamic Bussiness and Economics Ethics*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012, hlm. 13.

hubungan persaudaraan yang Islami. Ketiga, nilai ruhani (*qimah ruhiyah*) berarti perbuatan tersebut dimaksudkan untuk mendekatkan diri kepada Allah, atau dalam melaksanakan kegiatan bisnis semata-mata kesadaran hubungannya dengan Allah. Inilah yang dimaksud bahwa setiap perbuatan muslim adalah ibadah. Amal perbuatannya bersifat materi, sedangkan kesabaran akan berhubungan dengan Allah ketika melakukan bisnis dinamakan ruhnya.

b. Pertumbuhan

Jika profit materi dan non materi telah diraih, maka diupayakan pertumbuhan atau kenaikan akan terus menerus meningkat setiap tahunnya dari profit dan benefit tersebut.

c. Keberlangsungan

Pencapaian target hasil dan pertumbuhan terus diupayakan keberlangsungannya dalam kurun waktu yang cukup lama dan dalam menjaga keberlangsungan tersebut dalam koridor syariat Islam.

d. Keberkahan

Faktor keberkahan atau upaya dalam menggapai ridho Allah, merupakan puncak kebahagiaan hidup Muslim. Para pengelola bisnis harus mematok orientasi keberkahan ini menjadi visi bisnisnya, agar senantiasa dalam kegiatan bisnis selalu berada dalam kendali syariat dan keridhaan Allah.³²

³² Yusuf Qardhawi, *Norma dan Etika Ekonomi Islam*, Jakarta: Gema Insani Press, 1997, hlm. 31.

5. Macam-Macam Pekerjaan

Secara umum dalam perspektif Islam, istilah pekerjaan dibagi ke dalam tiga bagian. Pertama, pekerjaan ibadah. Pekerjaan pertama yang harus ditunaikan oleh seorang muslim adalah beribadah. Beribadah, baik ibadah *mahdhah* maupun *ghair mahdhah*, pada dasarnya adalah sebuah pekerjaan. Beribadah sesuai yang telah dilakukan Rasulullah Saw adalah pekerjaan utama seorang muslim yang harus dilakukan. Allah SWT berfirman dalam QS. al Dzariyat ayat 56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya: “Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku”.³³

Jelaslah bahwa menyembah Allah melalui ibadah shalat dan ibadah lainnya, merupakan pekerjaan utama seorang hamba Allah yang taat. Dan itu merupakan wujud syukur yang utama. Kedua, pekerjaan dakwah. Berdakwah, menyeru kepada yang ma'ruf (kebaikan) dan meninggalkan kemungkaran adalah pekerjaan kedua yang harus dilakukan. Dengan bekerja sebagai da'i, Allah SWT akan memberikan keberuntungan, baik di dunia maupun di akhirat kelak. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Ali Imron ayat 104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ
وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan

³³ Yayasan Penyelenggara Penterjemah al Qur'an Depag RI, *op. cit.*, hlm. 862.

mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung". (QS. Ali Imron: 104)³⁴

Ketiga, pekerjaan profesi. Dalam al Qur'an surat Al-A'raf ayat 10, Allah SWT berfirman sebagai berikut:

وَلَقَدْ مَكَّنَّاكُمْ فِي الْأَرْضِ وَجَعَلْنَا لَكُمْ فِيهَا مَعِيشَةً قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ



Artinya: “*Sesungguhnya Kami telah menempatkan kamu sekalian di muka bumi dan Kami adakan bagimu di muka bumi (sumber) penghidupan. Amat sedikitlah kamu bersyukur*”.³⁵

Pada ayat ini, Allah SWT telah menegaskan bahwa sesungguhnya setiap makhluk telah diberikan rezekinya. Semua rezeki makhlukNya itu tersebar di muka bumi. Maka, setiap muslim dengan potensi akalNya diwajibkan untuk menjemput rezekinya sesuai dengan aturan Allah dan rasulNya. Kita, sesuai dengan profesinya, harus bekerja untuk memakmurkan bumi dan kesejahteraan umat manusia.

Pekerjaan yang dimaksud dalam pembahasan skripsi ini adalah makna yang ketiga, yakni pekerjaan sebagai profesi. Jadi, setiap muslim hendaknya memperhatikan bidang dan lapangan profesi yang akan dipilihnya. Kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dilakukan oleh sekelompok manusia terdapat pula sejumlah pekerjaan yang haram dan tercela yang bertentangan dengan etos kerja Islami, seperti judi, pelacuran, bisnis minuman keras dan sebagainya.

³⁴ *Ibid.*, hlm. 93.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 222.

Terkait dengan hal ini, al Qur'an dan Hadits sebagai sumber etos kerja Islami, telah memberikan khittah antara yang halal dan yang haram, antara yang terpuji dan yang tercela. Allah SWT telah melapangkan lahan yang halal itu demikian luasnya. Tinggal upaya dan kemauan manusia itu sendiri menjawab tantangan tersebut.

Menurut Hamzah Ya'kub, terdapat beberapa profesi yang dihalalkan oleh Islam dan dapat dipilih sesuai dengan kodrat dan bakt masing-masing.

- a. Perdagangan (bisnis)
- b. Transportasi (jasa)
- c. Pertanian
- d. Peternakan
- e. Perikanan
- f. Kemiliteran
- g. Perburuhan dan Kepegawaian
- h. Keguruan
- i. Pertukangan
- j. Pertenunan (kerajinan)
- k. Seni (halus)
- l. Pertambangan
- m. Kelautan
- n. Eksplorasi mutiara³⁶

Sedangkan pekerjaan yang terlarang dalam Islam menurut Yusuf Qardhwi, ialah pekerjaan yang kotor. Kerja yang kotor adalah kerja yang mengandung unsur kezhaliman dan merampas hak orang lain tanpa prosedur yang benar. Seperti ghashab, mencuri, penipuan, mengurangi takaran dan timbangan, menimbun di saat orang membutuhkan dan lain sebagainya. Atau memperoleh sesuatu yang tidak diimbangi dengan kerja atau pengorbanan yang setimpal, seperti riba, termasuk undian dan lain-

³⁶ Hamzah Ya'kub, *op.cit.*, hlm. 26-52

lain. Atau harta yang dihasilkan dari barang yang haram, seperti khamr, babi, patung, berhala, bejana yang diharamkan, anjing yang terlarang dan yang lainnya. Atau harta yang diperoleh dari cara kerja yang tidak dibenarkan menurut syari'at, seperti upah para dukun dan takang ramal, administrasi riba, orang-orang yang bekerja di bar-bar, diskotik dan tempat-tempat permainan yang diharamkan dan lain-lain.³⁷

Secara terinci sebagaimana dijelaskan Hamzah Ya'kub antara lain:

- a. Pelacuran
- b. Perjudian
- c. Perdukunan
- d. Riba
- e. Jual beli barang haram
- f. Memproduksi, mendistribusi dan mengkonsumsi barang haram
- g. Tukang tadah (dari hasil pencurian)
- h. Ijon
- i. Jual beli di masjid
- j. Jual beli ketika adzan Jum'at
- k. Menimbun barang
- l. Manipulasi ukuran/takaran
- m. Menyembunyikan cacat barang yang akan dijual
- n. Reklame palsu
- o. Banyak sumpah untuk melariskan dagangan
- p. Memonopoli pembelian barang untuk keuntungan pribadi³⁸

C. *Game Online*

1. Pengertian dan Perkembangan *Game*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya.

³⁷ Yusuf Qardhawi, *Sistem Masyarakat Islam dalam Al Qur'an & Sunnah, (Malaamihu Al-Mujtama' Al Muslim Alladzi Nasyuduh)*, Solo: Citra Islami Press, 1997, hlm. 2.

³⁸ Hamzah Ya'kub, *op.cit.*, hlm. 53-61.

Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.³⁹

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini. Industri game tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an.⁴⁰ Diawal tahun 1990-an game masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, game sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual.

Permainan di Negara Barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan game baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna game di tahun 2008.⁴¹ Secara sederhana, game dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan game yang baru pula.⁴²

³⁹ <http://chikhunguya.wordpress.com> diakses 20 April 2017.

⁴⁰ Irina V. Sokolova, dkk., terj. *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, Jogjakarta: Kata Hati, 2008, hlm. 114.

⁴¹ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010, hlm. 8.

⁴² *Ibid.*, hlm. 12.

2. Klasifikasi *Game Online*

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (*role playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia. Beberapa judul game online yang hadir di Indonesia: seperti *Warcraft*, *Dota 2*, *Counterstrike*, *Age of Empire*, *Need For Speed Series* yang juga banyak menyita perhatian para gamer di Indonesia. Contohnya *Countersrtike* lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan internet karena latencynya yang besar dan servernya kurang cepat sehingga sewaktu bermain game ada jeda membuat gamers menjadi tidak nyaman, begitu juga halnya dengan *Warcraft dan Age of empire*.

Game online saat ini semakin canggih dan bervariasi, mulai game 2 dimensi sampai game 3 dimensi. 2 Dimensi, game yang mengadopsi teknologi ini rata-rata game yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi game dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan game 3D sehingga rata-rata game online sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D. 3 Dimensi, game bertipe 3 Dimensi merupakan game dengan grafis yang baik dalam

penggambaran secara realita, kebanyakan game-game ini memiliki perpindahan kamera (*angle*) hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia games tersebut. Akan tetapi game 3D meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3 Dimensi game tersebut ditampilkan secara sempurna.

Jenis game merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah game. Format sebuah game bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa game lainnya. Berikut jenis game yaitu:

a. Strategy game

Strategy game memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Dalam bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang. Dalam prakteknya memang tidak mudah. Pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan. Contoh dari *strategy game* yaitu: *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*.⁴³

b. Fighting Game

⁴³ Samuel Henry, *op. cit.*, hlm. 123.

Fighting game merupakan jenis game pertarungan. Game ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood and Glory: Legends*, *Fighting Tiger-Liberal*, *Hockey Fight Pro*, *Real Boxing* dan *Shadow Fight*.

c. *Adventure Game*

Adventure game adalah game petualangan. Dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Peralatan seperti pedang, atau benda untuk memecahkan petualangan digunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi petunjuk pemain. Game jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terkadang memang ada, namun sedikit. Umumnya game ini lebih menekankan pada pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh adventure game yaitu: *Ninja Blade* dan *Assassin's Creed*.

d. *Shooter Game*

Jenis Shooter game banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk game ini adalah dua dimensi (2D), namun

pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter* dan *Point Blank*.

e. *Role-Playing Game* (RPG)

Role-playing game adalah sebuah game dimana player memainkan suatu tokoh yang ada dalam game. Di dalam game ini biasanya terdapat unsur seperti experience point, atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat. Contoh RPG yaitu: *Action Role-Playing Games* dan *Turn Based Role-Playing Games*.⁴⁴

f. *Racing Game*

Racing game memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh jenis game ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt 2*.

g. *Education and Edutainment*.

Jenis *Education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan game, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan game ini dikategorikan jenis edutainment, yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain.⁴⁵ Contoh jenis game ini adalah: panjat cita-cita, terbang tanpa narkoba, dan susun gambar.

⁴⁴ <http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalamgames.html>, diakses 19 April 2017.

⁴⁵ Samuel Henry, *op. cit.*, hlm. 125.

3. Dampak Game Online

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi pemain, yaitu:

a. Dampak positif

1. Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
2. Game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.
3. Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
4. Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan game yang berulang kali.
5. Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
6. Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal.⁴⁶
7. Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata.⁴⁷

Dampak positif game dapat dilihat pada game-game yang mengetengahkan puzzle, detektif, atau lainnya. Game yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.⁴⁸

⁴⁶ Samuel Henry, *op. cit.*, hlm. 56.

⁴⁷ Irina V. Sokolova, dkk., *op. cit.*, hlm. 123.

⁴⁸ Oetomo, Budi Sutedjo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Yogyakarta: Andi Offset, 2007, hlm. 219-220.

b. Dampak negatif

1. Penurunan aktifitas gelombang otak depan

Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

2. Penurun aktifitas gelombang beta

Penurun aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun pemain tidak sedang bermain game. Pemain mengalami *autonomic nerves* yaitu tubuh mengalami pengelabuhan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.⁴⁹

3. Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan. Atau game menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.

4. Game juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain game dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.⁵⁰

⁴⁹ Fina Hilmuniati, *Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, Skripsi, Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah, 2011, hlm. 25.

⁵⁰ Irina V. Sokolova, dkk., *op. cit.*, hlm. 123.

Dampak negatif lainnya antara lain:⁵¹

1. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengendalian diri.
2. Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
3. Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada game yang serig dimainkan.
4. Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari game bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.
5. Bermain game merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu.

Lee Eun Jin dalam Dica Freprinca mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan game yakni: *excessive use*, *withdrawal symptoms*, *tolerance*, dan *negative repercussion*.⁵²

⁵¹ Fina Hilmuniati, *op. cit.*, hlm. 26.

⁵² <http://psikologi.ui.ac.id> diakses 19 April 2017.

1. *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain game menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial)
2. *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan game kurang atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya misalnya mudah marah atau moodiness.
3. *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game untuk mendapat efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya jumlah penggunaan harus ditingkatkan.
4. *Negative repercussion* adalah reaksi negatif, dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara penggunaan game dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

5. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game.

4. Game Online yang Menghasilkan Uang

Selain untuk berkomunikasi, lewat aplikasi *chatting* dan media sosial, tidak bisa dipungkiri bahwa internet juga bisa digunakan untuk bermain game secara *online*. Sebenarnya banyak cara menghasilkan uang dari game *online*. Misalnya dengan mengikuti turnamen, menjual item, atau menjual akun dan *character* dengan tingkatan yang sudah tinggi. Ada juga game yang menggunakan uang virtual, lalu uangnya bisa ditukarkan dengan uang asli. Berikut ini adalah beberapa contoh game online yang tidak ada unsur judi didalamnya:⁵³

No	Nama	Spesifikasi
1	COC	Clash of Clans (COC) adalah sebuah game strategi dimana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, trophy, elixir, dan dark elixir. Permainan ini juga dilengkapi kampanye pseudo dimana pemain harus menyerang serangkaian benteng desa milik goblin.
2	Dota 2	Dota 2 dimainkan oleh dua tim beranggota lima pemain, tiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama Ancient. Tim harus berusaha menghancurkan Ancient tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengontrol satu karakter hero yang berfokus pada menaikkan level, mengumpulkan gold, membeli item, dan melawan tim lawan untuk menang. Item ini bisa dibeli di gamers lainnya kalau ada yang menjual. Kalau punya item yang menarik, yang disukai gamers lain, item tersebut bisa dijual. Jika harga cocok, terjadilah transaksi.

⁵³ <https://www.brilio.net/news/sambil-bermain-9-game-online-ini-ternyata-bisa-menghasilkan-uang-1511243.html>

3	Rising Force Online	RF online (atau Rising Force Online) adalah permainan video daring dengan menggabungkan antara fantasi dan masa depan dengan tema yang menarik. Bermula di suatu galaxy bernama Novus pemain bisa memilih salah satu dari 3 bangsa yang ada untuk memakmurkan bangsa tersebut dan bertempur untuk menaklukkan seluruh jagad. Rata-rata yang dijual untuk game-game RPG itu sama di antaranya senjata, armor, kelengkapan karakter, mata uang dalam game, leveling karakter, dan ID karakter. RPG sendiri adalah Role Play Game, jadi untuk game-game yang membuat karakter berdasarkan role playmu terserah gamer.
4	Street racing war	Dalam game ini, kamu akan dihadapkan pada arena balap mobil dengan sistem harus mengalahkan lawan kamu. Sesudah lawan kamu kalah, maka nanti lawan kamu bakal dihadapkan pada sebuah link. Jika link tersebut di klik oleh lawan kamu, maka kamu akan mendapatkan uang.
5	Market Glory	Game ini adalah game online yang bertopik tentang bisnis dan sangat populer. Pada Market Glory ini kamu dapat memperoleh dari bekerja yaitu referal yang masih aktif, serta uang dapat kamu peroleh dari bertarung dengan pemain lainnya. Perlu diketahui, saat bermain game ini pertama kali, hanya dapat bertarung 10 kali sehari. Untuk menambah amunisi energi pada game ini dapat membeli koran yang memang merupakan fitur unggulan dari game ini. Satu koran ditaksir 0,30 energi dan bila memiliki uang sebanyak 30 IDR/3 gold, maka perusahaan koran maupun peternakan dapat kita buka dalam game ini.
6	Virt Conomics	Ini merupakan game simulator yang membuat gamers seperti seorang pengusaha, yaitu dengan mengelola sebuah perusahaan ataupun lebih dari itu. Gamers juga harus membuat rencana pertemuan bisnis dan membuat perusahaan semakin maju dengan pesat. Virt Conomics bisa diakses dengan browser apapun. Jadi, semakin perusahaan maju dan melakukan meeting dengan klien, akan menghasilkan pendapatan berupa uang yang nantinya uang tersebut bisa ditukarkan dengan uang.

Ada beberapa game online yang bisa dimainkan, di bawah ini sejumlah contoh game online yang terdapat unsur judi yang populer di Indonesia.⁵⁴

No	Nama	Spesifikasi
1	Judi SBOBET	Permainan judi online yang paling banyak peminatnya di Indonesia. Popularitas judi SBOBET sudah mendunia, bahkan Indonesia berada di ranking pertama pengguna judi SBOBET di kawasan Asia. Popularitas judi SBOBET mengalahkan permainan judi ICBET, Baccaat, Roulette, Casino, Poker dan judi togel. Game ini menyediakan penawaran bonus dan kemudahan-kemudahan untuk bertransaksi.
2	Judi Baccarat	Baccarat merupakan satu dari beberapa nama permainan judi online yang sangat terkenal yang terdapat di dalam permainan judi Casino Online. Meskipun permainan judi Baccarat ini terkesan sangat susah dan dengan regulasi yang bisa membikin bingung anda, sebetulnya Baccarat merupakan sebuah permainan judi online yang mudah untuk dimainkan. Dalam judi Baccarat yang dilakukan adalah meletakkan taruhan sebelum game di mulai.
3	Judi Togel, Roulette dan Casino	Ketiga permainan ini sudah tidak asing lagi buat para penjudi online. Permainan ketiga jenis judi ini sangat mudah dan sangat mirip dengan real-nya, yakni kita berada di depan meja judi, yang membedakannya hanya pada kondisi dimana kita bermain melalui layar monitor.

⁵⁴ <http://jesybet.com/nama-dan-jenis-jenis-permainan-judi-online-selain-judi-bola/>

BAB III

FATWA MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH TENTANG KEHARAMAN Mencari Penghasilan dari Game Online

A. Profil Majelis Tarjih Muhammadiyah

Majelis Tarjih dan Tajdid memiliki rencana strategis untuk Menghidupkan tarjih, tajdid dan pemikiran Islam dalam Muhammadiyah sebagai gerakan pembaharuan yang kritis-dinamis dalam kehidupan masyarakat dan proaktif dalam menjalankan problem dan tantangan perkembangan sosial budaya dan kehidupan pada umumnya sehingga Islam selalu menjadi sumber pemikiran, moral, dan praksis sosial di tengah kehidupan masyarakat, bangsa dan negara yang sangat kompleks.

Muhammadiyah telah menamakan dirinya sebagai organisasi gerakan tajdid sebagai sebuah konsekuensi “kembali pada al Qur’an dan Sunnah” oleh karena itu para ulama’nya dituntut untuk memilih yang paling arjah atau yang paling kuat dari beberapa pendapat yang berbeda. Baik dari segi dalil-dalilnya maupun manhaj yang dipakainya, sehingga para anggota persyarikatan tidak terombang-ambing oleh ikhtilaf, dan untuk itu, maka dibentuklah “Majelis Tarjih.”¹

Mejelis Tarjih adalah suatu lembaga dibawah naungan Muhammadiyah yang membidangi masalah-masalah keagamaan, khususnya hukum bidang fiqih. Mejelis ini dibentuk dan disahkan pada Kongres

¹ Mu’amal Hamidy, *Manhaj Tarjih dan Perkembangan Pemikiran Keislaman dalam Muhammadiyah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010, hlm. 12.

Muhammadiyah XVII Tahun 1928 di Pekalongan dengan KH. Mas Mansur sebagai ketua yang pertama. Majelis ini didirikan untuk menyelesaikan masalah-masalah khilafiyah karena pada waktu itu dianggap rawan oleh Muhammadiyah.²

Berdasarkan garis besar program, Majelis ini mempunyai tugas:

1. Mengembangkan dan menyegarkan pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan masyarakat yang multikultural dan kompleks.
2. Mensistematisasi metodologi pemikiran dan pengalaman Islam sebagai prinsip gerakan tajdid dalam gerakan Muhammadiyah.
3. Mengoptimalkan peran kelembagaan bidang tajdid, tarjih dan pemikiran Islam untuk selalu proaktif dalam menjawab masalah riil masyarakat yang sedang berkembang.
4. Mensosialisasikan produk-produk tajdid, tarjih dan pemikiran keislaman Muhammadiyah ke seluruh lapisan masyarakat.
5. Membentuk dan mengembangkan pusat penelitian, kajian, dan informasi bidang tajdid pemikiran Islam yang terpadu dengan bidang lain.

Pada tahap-tahap awal, tugas Majelis Tarjih, sesuai dengan namanya, hanyalah sekedar memilih-milih antar beberapa pendapat yang ada dalam Khazanah Pemikiran Islam, yang dipandang lebih kuat. Tetapi, di kemudian hari, karena perkembangan masyarakat dan jumlah persoalan yang dihadapinya semakin banyak dan kompleks, dan tentunya jawabannya tidak selalu di temukan dalam Khazanah Pemikiran Islam Klasik, maka konsep

² Fathurrahman Djamil, *Metode Ijtihad Majelis Tarjih*, Jakarta: Logos Publishing House, 1995, hlm. 64.

tarjih Muhammadiyah mengalami pergeseran yang cukup signifikan. Kemudian mengalami perluasan menjadi usaha-usaha mencari ketentuan hukum bagi masalah-masalah baru yang sebelumnya tidak atau belum pernah ada diriwayatkan pendapat ulama mengenainya. Usaha-usaha tersebut dalam kalangan ulama ushul Fiqh lebih dikenal dengan nama Ijtihad.

Majelis Tarjih ini mempunyai kedudukan yang istimewa di dalam Persyarikatan, karena selain berfungsi sebagai Pembantu Pimpinan Persyarikatan, mereka memiliki tugas untuk memberikan bimbingan keagamaan dan pemikiran di kalangan umat Islam Indonesia pada umumnya dan warga persyarikatan Muhammadiyah khususnya. Sehingga, tidak berlebihan kalau dikatakan bahwa Majelis Tarjih ini bagaikan sebuah processor pada sebuah komputer, yang bertugas mengolah data yang masuk sebelum dikeluarkan lagi pada monitor.

Adapun tugas-tugas Majelis Tarjih, sebagaimana yang tertulis dalam Qa'idah Majelis Tarjih 1961 dan diperbaharui lewat keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah No. 08/SK-PP/I.A/8.c/2000, Bab II pasal 4, adalah sebagai berikut:

1. Mempromosikan pengkajian dan penelitian ajaran Islam dalam rangka pelaksanaan tajdid dan antisipasi perkembangan masyarakat.
2. Menyampaikan fatwa dan pertimbangan kepada Pimpinan Persyarikatan guna menentukan kebijaksanaan dalam menjalankan kepemimpinan serta membimbing umat, khususnya anggota dan keluarga Muhammadiyah.

3. Mendampingi dan membantu Pimpinan Persyarikatan dalam membimbing anggota melaksanakan ajaran Islam
4. Membantu Pimpinan Persyarikatan dalam mempersiapkan dan meningkatkan kualitas ulama.
5. Mengarahkan perbedaan pendapat/faham dalam bidang keagamaan ke arah yang lebih maslahat.

Kemudian pada tanggal 8 Dzulhijjah 1330 H (bertepatan tanggal 18 November 1912 M) Muhammadiyah diresmikan menjadi organisasi persyarikatan dan berkedudukan di Yogyakarta, dipimpin langsung oleh KH. A. Dahlan sendiri sebagai ketuanya.³

Majlis tarjih adalah suatu lembaga dalam Muhammadiyah yang membidangi masalah-masalah keagamaan, khususnya hukum bidang fiqih. Majlis ini dibentuk dan disahkan pada kongres Muhammadiyah XVII tahun 1928 di Yogyakarta, dengan K.H. Mas Mansur sebagai ketuanya yang pertama. Majlis ini didirikan pertama kali untuk menyelesaikan persoalan-persoalan *khilafiyat*, yang pada waktu itu dianggap rawan oleh Muhammadiyah. Kemudian Majlis Tarjih itulah yang menetapkan pendapat mana yang dianggap paling kuat, untuk diamalkan oleh warga Muhammadiyah. Dalam perkembangan selanjutnya, Majlis Tarjih tidak sekedar mentarjihkan masalah-masalah *khilafiyat*, tetapi juga mengarah pada

³ Tim Pembina al Islam dan Kemuhammadiyah Universitas Muhammadiyah Malang, *Muhammadiyah Sejarah, Pemikiran dan Amal Usaha*, Malang, 1990, hlm. 3.

penyelesaian persoalan-persoalan baru yang belum pernah dibahas sebelumnya.⁴

Sehubungan semakin banyak tugas yang harus dilaksanakan oleh Majelis Tarjih, maka Pimpinan Pusat Muhammadiyah pada tahun 1971 telah menetapkan Qaidah Lajnah Tarjih. Dalam pasal 2 Qaidah tersebut disebutkan, bahwa tugas Lajnah Tarjih adalah sebagai berikut:

1. Menyelidiki dan memahami ilmu agama Islam untuk memperoleh kemurniannya.
2. Menyusun tuntunan aqidah, akhlaq, ibadah, mu'amalah duniawiyah.
3. Memberi fatwa dan nasihat, baik atas permintaan maupun tarjih sendiri memandang perlu.
4. Menyalurkan perbedaan pendapat/faham dalam bidang keagamaan ke arah yang lebih maslahat.
5. Mempertinggi mutu ulama.
6. Hal-hal lain dalam bidang keagamaan yang diserahkan oleh pimpinan persyarikatan.⁵

Berdasarkan tugas pokok dan kegiatan yang telah dilakukan oleh Majelis Tarjih, agaknya tidak berlebihan jika dikatakan, bahwa Majelis ini merupakan lembaga ijtihad Muhammadiyah. Tugas utamanya adalah menyelesaikan segala macam persoalan kontemporer, ditinjau dari segi fiqih. Tentu yang dimaksud ijtihad di sini adalah *ijtihad jama'i*. Memang dalam perkembangan awal, ijtihad Majelis Tarjih Muhammadiyah lebih banyak

⁴ Fathurrahman Djamil, *op. cit.*, hlm. 64.

⁵ *Qaidah Lajnah Tarjih Muhammadiyah*, Pimpinan Pusat Muhammadiyah Majelis Tarjih, 1971, hlm. 2.

bersifat *ijtihad intiqa'i* atau *ijtihad tarjihi*. Namun dalam perkembangannya yang terakhir sudah mengarah kepada *ijtihad insya'i*.⁶

B. Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Mencari Penghasilan dari Game Online

Game atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah (Arab: *al-lahwu wa al-tarwih*). Oleh karena itu, sebelum menjawab langsung pertanyaan saudara, terlebih dahulu akan kami paparkan bagaimana pandangan Islam mengenai hiburan.

1. Pandangan Islam tentang Hiburan

Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah SWT. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegangi oleh kaum muslimin ketika menjalani kehidupan. Islam lalu memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintah Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah.

Namun demikian, Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar dan dalam diri manusia (*al-Islam din waqi'iy*). Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan dan kemerduan, Islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar. Islam bukanlah agama yang membelenggu manusia. Islam juga bukanlah agama yang

⁶ Fathurrahman Djamil, *op. cit.*, hlm. 67.

utopis, yang memperlakukan manusia seolah-olah malaikat yang tidak memiliki keinginan atau nafsu sama sekali. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya. Islam sangat memberikan keluasan dan kelapangan bagi manusia untuk merasakan kenikmatan hidup.

Mengenai hal ini, ada suatu kisah yang dapat kita ambil pelajaran. Kisah mengenai seorang sahabat Nabi Saw yang bernama Hanzhalah. Suatu ketika, muncul kegundahan dalam hati Hanzhalah. Ia merasa bahwa hidupnya telah diselubungi kemunafikan. Terlintas dalam benaknya bahwa hidupnya hanyalah kepura-puraan. Ketika berhadapan dengan Rasulullah Saw, ia menjadi seorang muslim yang benar-benar taat. Ia berperilaku serius, tidak bercanda, mata selalu sembab, hati selalu berzikir dan senantiasa dalam kondisi ketakwaan pada Allah SWT. Namun apabila ia berlalu dari Nabi, lalu bertemu keluarganya, seketika perangnya berubah. Ia mencandai anak istrinya, tertawa, merasa senang dan seolah-olah lupa bahwa sebelumnya ia menangis.

Ternyata, apa yang dialami oleh sahabat Hanzhalah juga dialami oleh sahabat Abu Bakar. Maka, untuk mencari jawaban dari kegundahan hati dua sahabat tersebut, keduanya kemudian mendatangi Rasulullah. Bagaimana Rasulullah menjawab keduanya? Imam Muslim dalam kitab Sahih-nya meriwayatkan jawaban tersebut:

والذي نفسي بيده إن لو تدومون على ما تكونون عندي وفي الذكر لصفحتكم الملائكة على فرشكم وفي ظروفكم ولكن يا حنظلة ساعة ساعة، ثلاث مرات (رواه مسلم)

Artinya: Demi Dzat yang aku berada di tangan-Nya, jika kalian tetap seperti dalam kondisi ketika kalian berada bersamaku, atau

seperti ketika kalian berdzikir, maka Malaikat akan menyalami kamu sekalian di tempat-tempat tidurmu dan di jalan-jalanmu. Akan tetapi, wahai Hanzhalah, semuanya ada waktunya. Itu beliau ucapkan sebanyak 3 kali. (HR. Muslim)

Hadis ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi Saw bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami Malaikat. Disalami Malaikat merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari ketenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali.

Namun demikian, tidak semua hiburan (*al-lahwu*) mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Yusuf al Qaradawi dalam bukunya *Fiqhu al Lahwi wa al Tarwihi*, menyebutkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:

- a. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur berbahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
- b. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
- c. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir).

- d. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang seperti menyabung ayam.
- e. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
- f. Permainan atau hiburan yang melecehkan dan menghina orang atau kelompok lain.
- g. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan.

2. Bahaya Game Online dan Game Komputer

Setelah menyimak pandangan Islam tentang hiburan, bagaimana secara khusus pandangan Islam mengenai bermain game. Menurut para ahli, game atau permainan, baik yang tersedia di komputer maupun game yang diakses secara on line, mengandung sejumlah bahaya. Di antara bahaya-bahaya tersebut adalah sebagai berikut:

a. Aspek Kesehatan

1. Bagi anak kecil, game dapat menyebabkan keterlambatan pertumbuhan fisik. Di samping itu pantulan cahaya komputer juga dapat menyebabkan penyakit epilepsi dan kerapuhan struktur tulang.
2. Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang berakibat pada menurunnya kemampuan mengendalikan emosi. Sehingga pemain game cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi, dan lain sebagainya.
3. Penurunan aktivitas gelombang beta yang merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun pemain game tidak sedang

bermain game. Dengan kata lain para pemain game mengalami *autonomic nerves*, yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi di mana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada pemain game adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.

b. Aspek Moral

1. Seorang peneliti Amerika pernah mempublikasikan hasil risetnya yang dilakukan terhadap anak yang kecanduan bermain game. Ternyata game dapat menyebabkan perilaku brutal dan radikal dalam diri anak-anak. Mereka terinspirasi dari kekerasan yang mereka mainkan melalui game. Riset ini bahkan menyebutkan bahwa bahaya game yang mengandung kekerasan lebih besar daripada film yang menayangkan kekerasan. Hal itu disebabkan dalam game terdapat hubungan interaktif antara pikiran anak dengan dunia maya.
2. Dampak psikis orang yang suka memainkan game online adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan bermain game, bahkan kecanduan, itu akan membuat orang malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos sekolah demi permainan ini. Dampak sosialnya, game online membuat orang jadi cuek, kurang peduli terhadap lingkungannya.

c. Aspek Ekonomi:

1. Game-game, terutama yang online, sangat berpotensi menjerumuskan seseorang kepada kebangkrutan. Terutama sekali pada jenis game-game tertentu yang hanya dapat dimainkan ketika seseorang telah memiliki *account* atau *chip*. Kemudian, agar seorang pemain game bisa bertahan dalam permainan, ia harus memastikan bahwa ia tidak mengalami kekeringan *account*. Untuk itu, seorang pemain game harus selalu menang, atau jika ia kalah dan ingin memulai lagi permainan, ia harus mendapatkan *chip* dengan cara membeli.
2. Game-game tersebut mematikan kreatifitas lokal dan mematikan Usaha Kecil Menengah. Industri mainan tradisional seperti layang-layang, kelereng dan lainnya harus gulung tikar karena tersisihkan oleh game yang lebih diminati anak-anak. Selain itu, anak-anak juga akan terasingkan dari alam sekitarnya, padahal permainan yang natural bagi anak adalah permainan terbaik mereka.

3. Pandangan Agama Islam Tentang Game Online

Hukum asal dari game komputer atau game on line adalah boleh.

Hal itu sesuai dengan kaidah fikih:

الأصل في الأشياء الإباحة إلا ما دل الدليل على تحريمه

Artinya: Hukum asal segala sesuatu adalah mubah, kecuali setelah ada dalil yang mengharamkannya.

Game atau permainan menjadi haram ketika ada unsur-unsur haram di dalamnya. Untuk itu, perlu diperhatikan batasan-batasan berikut ini:

1. Memastikan bahwa materi permainan yang disajikan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pokok dalam agama Islam, baik di ranah akidah, akhlak dan ibadah. Hendaknya game tidak bertentangan pula dengan unsur-unsur kebudayaan Islam dan kebudayaan lokal yang telah mengakar di tengah-tengah masyarakat. Yang harus diperhatikan adalah dewasa ini banyak jenis permainan yang membawa agenda terselubung (*hidden agenda*) dalam merusak moral generasi muda. Di luar tampaknya mengajarkan patriotisme dan keberanian, tapi sesungguhnya hal tersebut hanyalah kedok belaka. Motivasi utama di balik itu semua adalah pencucian otak bagi generasi muda.

Selain itu, harus dipastikan pula bahwa materi permainan tidak mengandung unsur-unsur kekerasan, brutalitas dan seksualitas. Sehingga dalam diri anak-anak tidak tumbuh kecenderungan radikal, sikap gampang menyakiti orang lain dan pikiran-pikiran kotor. Game juga tidak boleh mengandung unsur SARA yang mengajarkan kebencian terhadap etnis, bangsa dan kelompok lain. Apalagi kelompok dalam internal umat Islam. Belakangan banyak bermunculan jenis-jenis game yang berisikan usaha menumpas gerakan-gerakan teror. Harus diwaspadai, apakah Islam menjadi objek dalam jenis permainan ini atau tidak.

Sesungguhnya tidak dapat dipungkiri ada pula jenis-jenis game yang membawa manfaat, seperti game yang digunakan sebagai alat bantu belajar. Selain itu, ada juga game yang dapat digunakan dalam pelatihan perusahaan. Di sebuah stasiun televisi swasta pernah ditayangkan liputan bahwa beberapa perusahaan di Jakarta melakukan seleksi atau ujian masuk untuk karyawan-karyawannya dengan menggunakan sebuah game. Gerakan atau tindakan yang dilakukan para peserta ujian saat bermain game tersebut dijadikan parameter untuk mengukur kepribadiannya. Game-game jenis ini baik dan layak untuk digunakan.

2. Hendaknya game-game dimainkan sesuai dengan porsinya, alias tidak berlebihan. Jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktifitas lainnya dan mengambil waktu-waktu belajar serta bekerja. Game jangan sampai melalaikan seseorang dari tugas-tugas pokoknya dalam beribadah, dalam rumah tangga dan, selain itu, jangan sampai pula membuat orang lupa dari game yang lebih penting (*dharuri*), seperti olahraga fisik untuk menyehatkan badan. Game juga jangan sampai membuat orang terjerumus pada kecanduan (*addicted*).

Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika anaknya ingin bermain game. Peran orang tua bisa dimulai dari memilih jenis game yang baik dan cocok untuk anaknya, lalu sampai kepada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan

menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak. Dalam al-Quran Allah berfirman:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا قُوْا اَنْفُسَكُمْ وَاٰهْلِيْكُمْ نَارًا وَقُوْدُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ
عَلَيْهَا مَلٰٓئِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُوْنَ اِلٰهَ مَا اَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُوْنَ مَا يُؤْمَرُوْنَ



Artinya: Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batuan. (QS. al-Tahrim: 6)

Dalam sebuah hadis, Nabi Muhammad saw juga bersabda:

كلکم راع وكلکم مسؤول عن رعیته، الإمام راع ومسؤل عن رعیته، والرجول راع فی أهله
وهو مسؤول عن رعیته، والمرأة راعیة فی بیت زوجها ومسؤلة عن رعیته (متفق علیه)

Artinya: Setiap kalian adalah pemimpin, dan setiap kamu bertanggung jawab atas kepemimpinannya. Seorang Imam pemimpin dan ia bertanggungjawab atas kepemimpinannya. Seorang laki-laki adalah pemimpin dan ia bertanggung jawab atas keluarganya. Seorang wanita adalah pemimpin dalam rumah tangganya, dan ia bertanggungjawab atas kepemimpinannya. (Muttafaq Alaihi)

Dalam Islam kewajiban orang tua bukan sekedar memenuhi kesejahteraan fisik berupa sandang, pangan dan papan semata, tetapi yang lebih penting dari itu adalah pembentukan cara berfikir, mental dan akhlak anaknya.

Mengenai pertanyaan, bagaimana hukum mencari penghasilan melalui bermain game on line. Setelah melakukan penelitian ke berbagai jenis game yang menyediakan keuntungan penghasilan, kami menyimpulkan bahwa game-game tersebut termasuk jenis permainan yang haram untuk dilakukan. Di samping karena dampak-dampak negatif yang

telah disebutkan di atas, yang lebih penting dari itu adalah karena unsur perjudian jelas-jelas terdapat di dalamnya. Kiranya perlu mendapatkan penegasan tersendiri di sini, bahwa setelah kami lakukan sejumlah penelitian, game dengan nama *Texas Holdem Poker* yang *include* dengan jejaring sosial *facebook*, adalah salah satu jenis game yang haram untuk dimainkan. Di dalamnya unsur perjudian sangat terang benderang. Beberapa laporan juga menyebutkan bahwa permainan ini telah banyak mengakibatkan perilaku amoral di kalangan para pecandunya. Perilaku amoral yang sering terjadi adalah pencurian akun *facebook* milik orang lain agar pemain game bisa mendapatkan *chip* pemiliknya. Oleh karenanya, game *Texas Holdem Poker* dan game-game yang serupa dengannya, yang memiliki kesamaan *illah* (kausa hukum), layak dihukumi haram.

Mengenai haramnya perjudian, dalam al-Quran Allah berfirman:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. (QS. al-Maidah: 90)

Haramnya mencari penghasilan melalui game online didasarkan setidaknya pada dua hal, yaitu:

1. Penghasilan dari game online tersebut menyalahi sunnatullah dalam mencari rizki, yaitu dengan melakukan kerja keras serta upaya sekuat

tenaga. Game hanya bisa menjanjikan kebetulan dan angan-angan kosong belaka, bukan kesungguhan dan kerja keras.

2. Islam mensyaratkan bahwa seseorang bisa mendapatkan rizki dengan transaksi legal yang melibatkan dua belah pihak atau lebih. Prinsip ini tidak terdapat dalam game online.

BAB IV

ANALISIS FATWA MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH TENTANG HUKUM Mencari PENGHASILAN DARI GAME ONLINE

A. Analisis Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Mencari Penghasilan dari Game Online

Islam adalah ‘aqidah, syari’at dan ‘amal, sedangkan ‘amal meliputi ibadah, ketaatan serta kegiatan dalam usaha mencari rizki untuk mengembangkan produksi dan kemakmuran. Oleh karena itu Allah SWT menyuruh manusia untuk bekerja dan berusaha di muka bumi ini agar memperoleh rizki.¹

Ajaran etika dalam Islam pada prinsipnya manusia dituntut untuk berbuat baik pada dirinya sendiri, kepada sesama manusia dan lingkungan alam disekitarnya, dan kepada Tuhan selaku penciptaNya. Oleh karena itu, untuk dapat berbuat baik pada semuanya itu, manusia di samping diberi kebebasan (*free will*), hendaknya ia memperhatikan keesaan Tuhan (*tauhid*), prinsip keseimbangan (*tawazun*) dan keadilan (*qist*). Di samping tanggung jawab yang akan diberikan di hadapan Tuhan.²

Manusia memiliki kebebasan untuk bekerja guna memenuhi segala kebutuhannya. Setiap usaha pasti terdapat resiko yang harus dihadapi. Seorang pebisnis hendaknya tanggap terhadap perubahan selera dan

¹ Bambang Trim. *Bussiness Wisdom of Muhammad SAW*, Bandung: Madania Prima, 2008, hlm. 12.

² Muhammad Djakfar, *Etika Bisnis dalam Perspektif Islam*, Malang: Penerbit UIN-Malang Press, 2007, hlm. 11.

kebutuhan masyarakat serta menganalisis kejadian lapangan yang ada untuk segera diputuskan mengenai langkah kedepan perusahaan. Setelah mengetahui langkah yang harus ditempuh, pemilik usaha akan berusaha semaksimal mungkin untuk meraih apa yang diinginkan. Pemenuhan kebutuhan tersebut dilakukan dengan berbagai macam cara, ada yang melakukan jual beli, sewa menyewa, penyedia layanan jasa, sampai pada penyedia game online. *Game online* sudah menjadi lahan bisnis yang menghasilkan banyak uang bagi masyarakat.

Salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai game online. Hal itu merupakan hasil dari kreativitas yang dipadu dengan gaya nalar yang tinggi sehingga ciptaannya pun tidak hanya digemari oleh kalangan muda akan tetapi juga anak-anak dan orang dewasa.

Game online merupakan game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki pemakainya yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.

Kini *game online* dapat dijadikan cara untuk mencari uang, yaitu dengan cara menjual barang-barang virtual yang ada dalam *game online* tersebut. Awalnya memang hanya ada di luar negeri, tapi sejak adanya *game*

online Nexia yang merupakan *game online* pertama di Indonesia, Para gamer memanfaatkannya untuk mencari keuntungan pribadi dari jual-beli karakter atau perlengkapan tempur tokoh fantasi yang dimainkannya dalam game tersebut.³

Uang bisa didapat dari hasil penjualan *armor* (baju perang), item-item (benda-benda), dan mata uang yang berlaku di game tersebut (*cegel* atau *dalant*). Biasanya para gamer bertransaksi melalui telepon dengan gamer lain. Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah. Tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut (*cegel* atau *dalant*). Alat-alat atau senjata tersebut digunakan oleh gamer untuk mempermudah melewati tahapan-tahapan selanjutnya.

Ada berbagai *genre game online* yang biasa dimainkan para gamer. Mulai genre RPG (*role playing game*), strategi, *arcade*, hingga *puzzle*. Namun, genre RPG paling banyak diminati gamer. Salah satu alasannya adalah bahwa *game* jenis ini ternyata dapat menghasilkan uang. *Game online* dapat dimainkan setelah pemain melakukan registrasi di web atau penyedia game yang bersangkutan. Setelah registrasi, barulah penyedia game mengirimkan password yang harus dikonfirmasi ulang lewat email dari pemain yang telah mendaftar.

Berdasarkan pada fenomena tersebut, banyak orang (gamers) mendapatkan penghasilan dari game yang dimainkannya. Mengenai hal ini,

³ http://sobatmuda.multiply.com/journal/item/300/Berbagi_Untung_Mainan_Fantasi

Majelis Tarjih Muhammadiyah memberikan fatwa sebagai solusi atas permasalahan tersebut.

Fatwa menurut bahasa berarti jawaban pertanyaan atau hasil ijtihad atau ketetapan hukum. Maksudnya ialah ketetapan atau keputusan hukum tentang suatu masalah atau peristiwa yang dinyatakan oleh seorang mujtahid, sebagai hasil ijtihadnya.⁴ Sedangkan pengertian fatwa menurut syara' ialah menerangkan hukum syara' dalam suatu persoalan sebagai jawaban dari suatu pertanyaan baik orang yang bertanya itu jelas identitasnya maupun tidak, baik perseorangan maupun kolektif.⁵

Setelah Majelis Tarjih Muhammadiyah melakukan penelitian ke berbagai jenis game yang menyediakan keuntungan penghasilan, Majelis Tarjih Muhammadiyah menyimpulkan bahwa game-game tersebut termasuk jenis permainan yang haram untuk dilakukan. Karena dampak negatif yang ditimbulkan dan karena terdapat unsur perjudian yang jelas didalamnya.

Haramnya mencari penghasilan melalui game online didasarkan setidaknya pada dua hal, yaitu:

1. Penghasilan dari game online tersebut menyalahi sunnatullah dalam mencari rezeki, yaitu dengan melakukan kerja keras serta upaya sekuat tenaga. Game hanya bisa menjanjikan kebetulan dan angan-angan kosong belaka, bukan kesungguhan dan kerja keras.

⁴ Peunoh Daly, Quraisy Syihab, *Ushul Fiqh*, Jakarta: Depag, 1986, hlm. 172.

⁵ Yusuf al Qardhawi, *Fatwa Antara Ketelitian dan Kecerobohan*, Jakarta: Gema Insani Press, 1997, hlm. 5.

2. Islam mensyaratkan bahwa seseorang bisa mendapatkan rizki dengan transaksi legal yang melibatkan dua belah pihak atau lebih. Prinsip ini tidak terdapat dalam game online.

Pada dasarnya penulis setuju dengan alasan larangan yang terdapat dalam fatwa tersebut, yaitu dampak negatif yang ditimbulkan game dan unsur perjudian yang terdapat dalam game. Dampak negatif tersebut akan muncul apabila kegiatan game dilakukan secara terus menerus. Beda halnya apabila aktivitas game dilakukan sesuai porsinya, ada pembatasan, maka dampak tersebut tidak akan muncul. Sebagaimana disebutkan dalam bab II, apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada game yang serig dimainkan.

Menurut penulis, tidak hanya game saja yang apabila dilakukan terlalu sering akan menimbulkan dampak negatif, seperti makan dan minum yang dilakukan dengan berlebihan juga dilarang Allah SWT, sebagaimana dalam Firman berikut ini:

يٰۤاٰدَمُ خُذْ زِيْنَتَكَ مِنْ عِنْدِ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلْ وَاشْرَبْ وَلَا تُسْرِفْ ۗ اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ ﴿٣١﴾

Artinya: “*Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di Setiap (memasuki) mesjid, Makan dan minumlah, dan janganlah berlebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan*”. (QS. al ‘Araf: 31)⁶

⁶ Yayasan Penyelenggara Penterjemah al Qur’an Depag RI, *al Qur’an dan Terjemahnya*, Semarang: al Wa’ah, 1993, hlm. 225.

Transaksi jual-beli di game online, tidak jarang juga terjadi penipuan. Penipuan biasanya dilakukan kepada gamer baru yang memiliki harta melimpah. Biasanya, para pemain baru yang sering terkena tipu. Sedangkan para pemain lama, biasanya sudah paham modusnya. Untuk mengantisipasi hal ini, *Grand Master* atau GM (sebutan bagi penyedia atau operator game) memberlakukan sistem *banned* (*skorsing*) kepada *character* yang dinilai curang atau menipu. Karena itu, dibutuhkan kerjasama antara gamer dengan GM dalam mengantisipasi hal ini. GM akan melakukan *banned chard* (*character*) yang melanggar aturan tersebut.

Jadi menurut penulis, sebenarnya untuk mendapatkan barang yang dapat dijual dengan harga mahal, juga diperlukan usaha dan kerja keras yang tidak sedikit. Karena para gamer harus bermain game tersebut secara terus menerus dan konsisten.

Dalam transaksi jual beli tidak terlepas dari beberapa syarat dan rukun yang perlu sebagai peraturan dalam bertransaksi jual beli. Sehingga transaksi tersebut menjadi sah sesuai dengan yang ditentukan dalam perjanjian. Sedangkan transaksi jual beli dalam Islam telah ditentukan oleh para ulama'. Syarat dan rukun jual beli merupakan pokok yang perlu diketahui dan diterapkan, agar para pihak penjual dan pembeli tidak terjerumus dalam transaksi yang dilarang oleh syariat, sehingga dalam transaksi jual beli terjalin suatu transaksi yang memenuhi syariatnya.

Terkait persoalan syarat dan rukun jual beli, maka dalam jual beli benda maya dalam *game online* terdapat syarat dan rukun yang harus ditepati.

Sedangkan yang membedakan dalam jual beli benda maya dalam game online adalah mengenai proses dan tempat (majelis) transaksi (akad).

Transaksi (akad) yang terjadi dalam game online dilakukan dengan cara penjual mempromosikan barang yang akan dijual lewat karakter yang dimilikinya dalam permainan tersebut, sedangkan pembeli menawarnya juga melalui karakter yang dimiliki dalam permainan tersebut juga. Transaksi bisa dilakukan kedua gamer melalui *character* yang mereka pertemukan di arena *hunting* (arena permainan). Di sana mereka dapat memanfaatkan fasilitas *chatting* untuk bertransaksi. Melalui *chatting*, mereka memperbincangkan harga hingga lokasi tempat mereka dapat bertemu atau nomor rekening tabungan sebagai tujuan transfer uang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sistem jual beli benda maya dalam *game online* ada dua cara yaitu melalui dunia nyata secara langsung dan melalui *chatting* yang terdapat pada fasilitas game tersebut.

Jual beli yang ada pada dunia maya tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya penjual, pembeli, obyek yang di perjualbelikan dan akad. Hanya saja yang membedakan mungkin dari segi transaksinya. Dalam dunia nyata model transaksi yang sering digunakan yaitu *face to face* atau bertatap muka antara penjual dan pembeli.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis mengajukan pendapat yang berbeda dari fatwa yang disampaikan oleh Majelis Tarjih Muhammadiyah mengenai penghasilan yang diperoleh dari game online. Penghasilan yang diperoleh dari game online bisa saja diperbolehkan dengan catatan game

tersebut tidak mengandung unsur judi dan *content* dari game tersebut bertentangan dengan nilai-nilai ajaran Islam (seperti seksualitas). Karena proses transaksinya jelas baik dari segi akad, cara penentuan harga, proses penyerahan barang maupun dari aspek kepemilikan barangnya.

B. Analisis *Istinbath* Hukum Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Mencari Penghasilan dari Game Online

Islam yang sejak awal lahir sudah menjadi perhatian banyak umat, dengan munculnya berbagai pemahaman yang beraneka ragam. Pemikiran Islam merupakan hasil olah pikir kaum muslimin yang dilakukan untuk mencari pemecahan atas berbagai persoalan yang dihadapi. Meskipun ditemui keragaman pemikiran, itu disebabkan oleh perbedaan persepsi antar kelompok umat dan perbedaan interpretasi tentang suatu ayat atau hadits. Namun itu tidak perlu menjadi penghalang bagi pertumbuhan masyarakat, bahkan bila dihadapi dan dikelola secara bijak, keragaman pemikiran itu justru akan menimbulkan kesegaran.

Majelis Tarjih Muhammadiyah sebagai salah satu organisasi sosial keagamaan yang sering dikenal sebagai gerakan Islam, gerakan dakwah dan gerakan *tajdid* dalam menghadapi permasalahan-permasalahan kontemporer yang berkembang di tengah-tengah masyarakat, tentunya memiliki metodologi dalam menjawab tantangan zaman. Sejak awal berdirinya, Muhammadiyah telah melakukan ijtihad kolektif (*ijtihad jama'i*). Tugas ini diemban oleh suatu lembaga yang disebut Majelis Tarjih.

Sumber hukum utama dalam pandangan Muhammadiyah tidak berbeda dengan NU bahkan seluruh umat Islam dalam berbagai madzhab dan aliran yaitu al Qur'an dan hadits. Artinya al Qur'an merupakan rujukan utama dalam menetapkan hukum, sedangkan hadits berfungsi sebagai penjelas terhadap al Qur'an. Tentu penjelasan dari hadits tidak boleh bertentangan dengan apa yang dijelaskan al Qur'an. Karena itu, menurut ahli hadis salah satu tolak ukur untuk menyeleksi hadis adalah harus diuji dengan al Qur'an.

Kemudian untuk menghadapi persoalan-persoalan yang baru, sepanjang tidak berhubungan dengan ibadah *mahdah* (murni) dan tidak terdapat dalam al Qur'an dan hadits, dilakukan dengan ijtihad dan *istinbath* dari nash yang ada. Pernyataan ini menunjukkan bahwa bagi Muhammadiyah ijtihad bukan merupakan sumber hukum tetapi sebagai metode penetapan hukum dalam Islam. Dalam memahami ajaran Islam itu, akal dipergunakan sejauh yang dapat dijangkau. Untuk hal yang berada di luar jangkauan akal, diambil sikap *tawaqquf* dan *tafwidh*. Memaksakan *ta'wil* kepada hal-hal yang berada di luar jangkauan akal, dipandang sebagai menundukkan *nash* terhadap akal. Aspek akidah lebih banyak didasarkan atas nash dan *ta'wil* dipergunakan sepanjang didukung oleh *qarinah-qarinah* yang dapat diterima.⁷

Muhammadiyah pada dasarnya menerima metode ijtihad yang telah ditetapkan oleh para ahli ushul fiqhi terdahulu, namun di sana sini terdapat modifikasi atau kombinasi seperlunya. *Ijma'* yang dibahas dalam ushul fiqih

⁷ Nur Achmad, dkk., *Muhammadiyah Digugat*, Jakarta: Kompas, cet. 1, 2000, hlm. 9.

tidak dalam setiap periode diterima oleh Muhammadiyah. Organisasi ini hanya menerima konsep *ijma'* yang terjadi dikalangan sahabat. Hal ini mengisyaratkan bahwa *ijma'* tidak mungkin terjadi lagi setelah masa sahabat. Pada masa sahabat dimungkinkan adanya *ijma'* karena umat Islam masih sedikit jumlahnya.

Selanjutnya *qiyas* sebagai metode penetapan hukum, pada dasarnya diterima Muhammadiyah dengan catatan bukan menyangkut ibadah *mahdah*. Ketika Muhammadiyah mengadakan pembahasan tentang *qiyas*, ternyata banyak peserta mu'tamar tarjih yang tidak setuju menggunakan *qiyas* sebagai metode penetapan hukum dalam Islam, tetapi banyak pula yang menyetujuinya. Dengan kata lain warga Muhammadiyah tidak sepakat penggunaan *qiyas* sebagai metode penetapan hukum. Namun demikian kenyataannya, betapapun seseorang atau sekelompok orang tidak menerima *qiyas*, namun persoalan-persoalan yang baru harus diselesaikan dengan melihat *'illatnya*.

Istihsan sebagai metode penetapan hukum tidak dijelaskan Muhammadiyah secara eksplisit, tetapi dari rumusan yang terdapat dalam manhaj Majelis Tarjih dapat dipahami bahwa metode *istihsan* diterima oleh Muhammadiyah. Dalam manhaj tarjih dinyatakan bahwa *menta' lil*, dalam arti menggali hikmah dan tujuan hukum, dapat digunakan untuk memahami

kandungan dalil-dalil al Qur'an dan hadis. Kegiatan ini erat kaitannya dengan metode *istihsan*.⁸

Berbeda dengan *qiyas* dan *istihsan*, dalam *al maslahat al Mursalah* sama sekali tidak terdapat *nash* yang secara khusus mengaturnya, melainkan termasuk ruang lingkup *maqashid al syari'ah* secara umum. Metode ini digunakan untuk mengantisipasi persoalan baru, padahal *nash* dan al Qur'an dan hadis belum mengaturnya. Tentu bidangnya luas dibandingkan dengan dua metode sebelumnya. Metode ini juga digunakan oleh Muhammadiyah.

Rumusan tersebut oleh Majelis Tarjih Muhammadiyah diistilahkan dengan ijthid *bayani*, ijthid *qiyasi* dan ijthid *istislahi*:

1. Ijthid *bayani* adalah pola ijthid yang berkaitan dengan kajian kebahasaan (semantik), yaitu kapan suatu lafal diartikan secara *majaz*, bagaimana memilih salah satu dari lafal *musytarak* (ambigu), ayat yang menunjukkan umum dan khusus, ayat yang menjelaskan akan arti yang *qath'i* dan *dzanni*, kapan dalil dianggap perintah itu wajib dan kapan pula dianggap sunnah, larangan dianggap haram atau makruh. Dengan kata lain, ijthid *bayani* adalah menjelaskan hukum yang kasusnya telah terdapat dalam *nash* al Qur'an dan hadits.
2. Ijthid *qiyasi* atau disebut dengan *ta'lili*, yaitu ijthid yang dilakukan untuk mendapatkan hukum suatu masalah yang tidak ada *nashnya* secara langsung. Dalam pola ijthid ini dimasukkan semua penalaran yang menjadikan *illat* sebagai titik tolaknya. Disini dibahas cara-cara

⁸ Hajriyanto Y Thohari, *Muhammadiyah dan Pergulatan Politik Islam Modernis*, Jakarta: Pusat Studi dan Peradaban (PSAP) Muhammadiyah, cet. 1, 2005, hlm. 105.

menemukan *illat*, persyaratan dan penggunaannya di dalam qiyas dan istihsan serta perubahan hukum itu sendiri sekiranya ditemukan illat baru.

3. Ijtihad *istislahi* adalah ijtihad yang mengidentifikasi masalah-masalah yang tidak mempunyai *nash* khusus sebagai rujukan.⁹

Sebagaimana yang telah dipaparkan penulis dalam bab sebelumnya, bahwa dalam fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah menyebutkan tentang keharaman mencari penghasilan melalui game online. Larangan tersebut didasarkan pada aspek-aspek negatif yang ditimbulkan oleh game online. Aspek-aspek tersebut meliputi aspek kesehatan, moral dan ekonomi. Selain itu majelis tarjih Muhammadiyah dalam mengharamkan mencari penghasilan dari game online dengan melihat pada unsur-unsur yang terdapat dalam game tersebut. Antara lain tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pokok dalam agama Islam, baik di ranah akidah, akhlak dan ibadah dan digunakan sesuai porsinya. Kemudian yang paling pokok yang melandasi keharaman mencari penghasilan dari game online yaitu adanya unsur perjudian yang jelas didalamnya. Mengenai haramnya perjudian, dalam al Quran Allah berfirman:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ
 عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah

⁹ Fathurrahman Djamil, *Metode Ijtihad Majlis Tarjih Muhammadiyah*, Jakarta: Logos, 1995, hal. 7.

perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”.
(QS. al Maidah: 90)¹⁰

Berdasarkan dasar ijtihad yang digunakan oleh Majelis Tarjih PP Muhammadiyah, maka *istinbath* hukum yang digunakan adalah firman Allah QS. al Maidah ayat 90 yang menjelaskan tentang perjudian. Menurut penulis ijtihad dengan model ini dikategorikan dalam ijtihad *qiyasi*. Sesuai penjelasan di atas, bahwa ijtihad *qiyasi* adalah mendapatkan hukum suatu masalah yang tidak ada nashnya secara langsung. Dalam hal ini, tidak ada nash yang secara langsung menjelaskan tentang game online. Akan tetapi unsur perjudian yang terdapat dalam game online yang menjadi titik poin (*'illat*) untuk menentukan hukumnya.

Penulis sepakat dengan *istinbath* hukum yang digunakan Majelis Tarjih Muhammadiyah yang melarang mencari penghasilan dari game online yang didalamnya mengandung unsur perjudian. Akan tetapi tidak semua jenis game terdapat unsur perjudian. Untuk itu, larangan tersebut terbatas pada game online yang terdapat unsur judi didalamnya.

Ayat 90 surah al Maidah menjelaskan bahwa *khamar*, berjudi, berkorban untuk berhala-berhala, mengundi nasib dengan panah termasuk perbuatan setan yang *rijs* yakni sesuatu yang kotor dan buruk yang tidak patut dilakukan oleh manusia yang beriman kepada Allah, oleh karena itu Allah menyuruh manusia untuk menjauhinya agar mendapat keberuntungan baik di dunia maupun di akhirat.

¹⁰ Yayasan Penyelenggara Penterjemah al Qur'an Depag RI, *op. cit.*, hlm. 176.

Kata *maisir* berarti berjudi atau taruhan.¹¹ Kata *maisir* terambil dari kata *yusrun* merupakan masdar dari kata kerja *yasara* yang berarti mudah. Judi dinamai *maisir* karena pelakunya memperoleh harta dengan mudah, kehilangan harta dengan mudah. Kata ini juga berarti pemotongan dan pembagian. Dahulu masyarakat Jahiliah berjudi dengan unta untuk kemudian mereka potong dan mereka bagi-bagikan dagingnya sesuai kemenangan yang mereka raih.¹² Penulis tafsir al Kasysyaf mengatakan “termasuk kelompok *maisir* adalah segala bentuk perjudian, seperti dadu, catur dan lainnya”. Penulis tafsir Ruhul Ma’ani berkata: “termasuk jenis *maisir* adalah segala macam perjudian, seperti dadu, catur dan lain sebagainya”. Mengenai catur Imam Syafi’i berkata: “apabila catur itu dilakukan tanpa ada taruhan, tanpa omongan yang jorok dan tanpa melalaikan shalat, maka tidaklah haram dan tidak termasuk *maisir*.¹³ Dari segi hukum, *maisir* adalah segala macam aktifitas yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk memenangkan suatu pilihan dengan menggunakan uang atau materi sebagai taruhan.¹⁴

Orang yang suka berjudi pada umumnya selalu berharap akan menang. Oleh karena itu ia tidak pernah jera dari perbuatan itu, selagi ia masih mempunyai uang, atau barang yang dipertarukannya. Diantara pejudi-pejudi itu sendiri timbul rasa permusuhan, karena masing-masing ingin mengalahkan lawannya, atau ingin membalas dendam kepada lawannya yang

¹¹ Muhamad bin Ahmad al Mahalli dan Abdurrahman bin Abi Bakr al Suyuthi, *Tafsir Jalalain*, Surabaya: Haramain, 1991, hlm. 470.

¹² M. Quraish Shihab, *Tafsir al Mishbah Pesan Kesan dan Keserasian al Qur’an*, jld. 5, Jakarta: Lentera Hati, 2002, hlm. 192-193.

¹³ Muhammad Ali al Shabuni, *Tafsir Ayat al Ahkam min al Qur’an al Karim*, jld. 1, Beirut-Libanon: Dar Ibnu ‘Abud, 2004, hlm. 405.

¹⁴ M. Quraish Shihab, *op. cit*, hlm. 193.

telah mengalahkannya. Seorang pejudi tentu sering melupakan ibadah, karena mereka sedang asik berjudi, tidak akan menghentikan permainannya untuk melakukan ibadah, sebab hati mereka sudah tunduk kepada setan yang senantiasa berusaha untuk menghalang-halangi manusia beribadah kepada Allah dan menghendaknya kemeja judi.

Setelah menjelaskan bahaya-bahaya yang ditimbulkan oleh judi, maka Allah dengan nada bertanya memperingatkan orang-orang mukmin. “apakah mereka mau berhenti” Maksudnya adalah bahwa setelah mereka diberi tahu tentang bahaya yang demikian besar dari perbuatan-perbuatan itu, maka hendaklah mereka menghentikannya, karena mereka sendirilah yang akan menanggung akibatnya, yaitu kerugian di dunia dan di akhirat. Di dunia ini mereka akan mengalami kerugian harta benda dan kesehatan badan serta permusuhan dan kebencian orang lain terhadap mereka, sedangkan di akhirat akan akan ditimpa kemurkaan dan hukuman Allah.

Dalam ayat 90 surah al Maidah Allah menjelaskan hukum-hukum mengenai empat jenis perbuatan, yaitu: minum *khamar*, berjudi, berkorban untuk patung-patung dan mengundi nasib dengan menggunakan alat-alat yang menyerupai anak panah yang telah ditegaskan keharamannya dengan penegasan (*maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu*) yakni kekejian yang terkandung di dalam perbuatan-perbuatan itu, jangan sampai dilakukannya. Selain itu di dalam ayat ini menyebutkan bahwa keempat perbuatan tersebut termasuk perbuatan syaithan yang *rijs* (keji dan kotor). Surat al Maidah ayat 90 juga dikuatkan oleh QS. al Baqarah ayat 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ
وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: “Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya”.¹⁵

Telah diriwayatkan Ibnu Munzir dari Said bin Zubair, dia berkata: ketika turun ayat 219 dari surat al Baqarah yang berbunyi “Mereka bertanya kepadamu tentang *khamr* dan judi, katakanlah keduanya itu adalah dosa besar dan ada manfaatnya bagi manusia, dan (tetapi) dosanya lebih besar daripada manfaatnya”. Maka sebagian sahabat masih terus meminum *khamr* karena mendengar adanya manfaatnya, akan tetapi sebagian lain telah meninggalkan sama sekali karena mendengar dosa besar itu.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, mengenai metode *istinbath* yang digunakan oleh Majelis Tarjih Muhammadiyah dalam fatwa tentang keharaman mencari penghasilan melalui game online adalah berdasarkan QS. al Maidah ayat 90. *Istinbath* tersebut dikalangan Majelis tarjih Muhammadiyah dikenal dengan ijthad qiyasi, sebagaimana yang telah penulis jelaskan di atas.

¹⁵ Yayasan Penyelenggara Penterjemah al Qur’an Depag RI, *op. cit.*, hlm. 53.

¹⁶ Abdul Halim Hasan, *Tafsir Ahkam*, Jakarta: Kencana, 2006, hlm. 390.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah penulis paparkan dalam bab-bab sebelumnya tentang fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online didasarkan pada dua hal, yaitu penghasilan dari game online tersebut menyalahi sunnatullah dalam mencari rezeki dan pemenuhan unsur rukun dan syarat dalam sebuah transaksi. Penulis setuju dengan alasan larangan yang terdapat dalam fatwa tersebut, berdasarkan dampak negatif yang ditimbulkan game dan unsur perjudian yang terdapat dalam game. Dampak tersebut akan muncul apabila kegiatan game dilakukan secara terus menerus. Pada dasarnya tidak hanya game saja yang apabila dilakukan terlalu sering akan menimbulkan dampak negatif, seperti makan dan minum yang dilakukan dengan berlebihan juga dilarang Allah SWT. Oleh karena itu, Penghasilan yang diperoleh dari game online bisa saja diperbolehkan dengan catatan game tersebut tidak mengandung unsur judi dan *content* dari game tersebut bertentangan dengan nilai-nilai ajaran Islam (seperti seksualitas).
2. *Istinbath* hukum fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online adalah berdasarkan QS. al

Maidah ayat 90. *Istinbath* tersebut dikalangan Majelis tarjih Muhammadiyah dikenal dengan ijihad qiyasi, yaitu mendapatkan hukum suatu masalah yang tidak ada nashnya secara langsung baik dalam al Qur'an maupun hadits. Dalam hal ini, tidak ada nash yang secara langsung menjelaskan tentang game online, akan tetapi unsur perjudian yang terdapat dalam game online yang menjadi titik poin (*'illat*) untuk menentukan hukumnya.

B. Saran-Saran

Adapun saran-saran penulis terkait fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online adalah sebagai berikut:

1. Seseorang tidak dilarang untuk bermain game, apabila tujuannya adalah untuk menghilangkan rasa stress atau hanya untuk mencari hiburan saja. Hanya saja para pemain hendaknya dapat membatasi diri untuk tidak bermain game dengan alokasi waktu yang cukup lama.
2. Hendaknya para gamer lebih berhati-hati dalam bertransaksi khususnya jual beli yang terdapat dalam permainan game online, karena jika seseorang kurang memahami cara permainan game ini, maka dapat menjadi korban penipuan dari pihak yang kurang bertanggung jawab.

C. Penutup

Alhamdulillahirabbil 'alamin dengan ucapan tahmid sebagai wujud rasa syukur kepada Allah SWT akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih

banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran konstruktif sangat penulis harapkan guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Akhirnya hanya dengan Ridha dan Hidayah dari Allah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf, *Wirausaha Berbasis Syariah*, Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Achmad, Nur, dkk., *Muhammadiyah Digugat*, Jakarta: Kompas, cet. 1, 2000.
- Al-Assal, Ahmad Muhammad dan Fathi Abdul Karim, *Sistem, Prinsip dan Tujuan Ekonomi Islam*, terj. Imam Syaifudin, Bandung: Pustaka Setia, 1999.
- Al-Mahalli, Muhamad bin Ahmad dan Abdurrahman bin Abi Bakr al Suyuthi, *Tafsir Jalalain*, Surabaya: Haramain, 1991.
- Al-Shabuni, Muhammad Ali, *Tafsir Ayat al Ahkam min al Qur'an al Karim*, jld. 1, Beirut-Libanon: Dar Ibnu 'Abud, 2004.
- Al-Asqalani, Ibnu Hajar, *Bulugh al Maram min Adillah al Ahkam*, Semarang: Toha Putera, t. th.
- Al-Bukhari, Muhammad bin Ismail bin Ibrahim, Shahih al Bukhari, jld. 2, Beirut-Libanon: Dar al Fikr, 1995.
- Al-Hufy, Ahmad Muhammad, *Akhlaq Nabi Muhammad SAW; Keluhuran dan Kemuliaannya*, terj. Masdar Helmy dan Abdul Kholiq Anwar, Jakarta: Bulan Bintang, 1978.
- Al-Munawir, Ahmad Warson, *Kamus al-Munawir Arab-Indonesia*, Surabaya: Pustaka Progressif, 1994.
- Al-Qardhawi, Yusuf, *Fatwa Antara Ketelitian dan Kecerobohan*, Jakarta: Gema Insani Press, 1997.
- Al-Qardhawi, Yusuf, *Norma dan Etika Ekonomi Islam*, Jakarta: Gema Insani Press, 1997.
- Al-Qardhawi, Yusuf, *Sistem Masyarakat Islam dalam Al Qur'an & Sunnah, (Malaamihu Al-Mujtama' Al Muslim Alladzi Nasyuduh)*, Solo: Citra Islami Press, 1997.
- Arikunto, Suharsini, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Putra, 2002.
- Ash-Shadr, Syahid Muhammad Baqir, *Keunggulan Ekonomi Islam*, Jakarta: Pustaka Zahra, 2002.

- Ash Shiddiqie, T.M. Hasbi, *Pengantar Hukum Islam*, jilid I, Jakarta: Bulan Bintang, 1994.
- Asnawi, Haris Faulidi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, Yogyakarta: Magistra Insania Press, 2004.
- Badroen, Faisal, dkk., *Etika Bisnis dalam Islam*. Jakarta: Kencana Media Group, 2006.
- Balily, Mahmud Muhammad, *Etika Kerja; Studi Kajian Konsep Perekonomian Menurut al-Qur'an dan As-Sunnah*, Jakarta: Bulan Bintang, t.th.
- Dahlan, Abdul Aziz, *et.al.*, *Ensiklopedi Hukum Islam*, Jilid I, Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve, 1996.
- Daly, Peunoh, Quraisy Syihab, *Ushul Fiqh*, Jakarta: Depag, 1986.
- Djakfar, Muhammad, *Etika Bisnis dalam Perspektif Islam*, Malang: Penerbit UIN-Malang Press, 2007.
- Djamil, Fathurrahman, *Metode Ijtihad Majlis Tarjih Muhammadiyah*, Jakarta: Logos, 1995.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, cet. XX, Jakarta: Gramedia, 1992.
- Hamidy, Mu'amal, *Manhaj Tarjih dan Perkembangan Pemikiran Keislaman dalam Muhammadiyah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Hasan, Abdul Halim, *Tafsir Ahkam*, Jakarta: Kencana, 2006.
- Henry, Samuel, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Hilmuniati, Fina, *Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, Skripsi, Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah, 2011.
- Jawwad, Muhammad Abdul, *Menjadi Manajer Sekses*, Jakarta: Gema Insani, 2004.
- Keraf, Sony, *Etika Bisnis Tuntutan dan Relevansinya*, Yogyakarta: Kanisius, 1998.

- Naqvi, Syed Nawab Haider, *Menggagas Ilmu Ekonomi Islam*, terj. M. Saiful Anam dan Muhammad Ufuqul Mubin, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.
- Oetomo, Budi Sutedjo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- Purwanto, Djoko, *Komunikasi Bisnis, Edisi ke-4*, Jakarta: Erlangga, 2011.
- Qaidah Lajnah Tarjih Muhammadiyah*, Pimpinan Pusat Muhammadiyah Majelis Tarjih, 1971.
- Rivai, Veithzal, dkk., *Islamic Bussiness and Economics Ethics*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Shihab, M. Quraish, *Tafsir al Mishbah Pesan Kesan dan Keserasian al Qur'an*, jld. 5, Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Sokolova, Irina V., dkk., terj. *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, Jogjakarta: Kata Hati, 2008.
- Sudjana, Nana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, Bandung: Sinar Biru Algesindo, 2006.
- Sunggono, Bambang, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1997.
- Thohari, Hajriyanto Y., *Muhammadiyah dan Pergulatan Politik Islam Modernis*, Jakarta: Pusat Studi dan Peradaban (PSAP) Muhammadiyah, cet. 1, 2005.
- Tim Pembina al Islam dan Kemuhammadiyah Universitas Muhammadiyah Malang, *Muhammadiyah Sejarah, Pemikiran dan Amal Usaha*, Malang, 1990.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Trim, Bambang. *Bussiness Wisdom of Muhammad SAW*, Bandung: Madania Prima, 2008.
- Ya'kub, Hamzah, *Etos Kerja Islami, Petunjuk Pekerjaan yang Halal dan Haram dalam Syariat Islam*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1992.
- Yayasan Penyelenggara Penterjemah al Qur'an Depag RI, *al Qur'an dan Terjemahnya*, Semarang: al Wa'ah, 1993.

Zed, Mestika, *Metodologi Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, cet. ke-I, 2004.

www.detikinet.com. Ilma, Lathiefa Nur. Game Balap Picu Pro dan Kontra. Posted at Monday.

www.d-net.com. Game Online, Lifestyle Baru di Dunia Maya. Dari berbagai sumber.

<http://chikhunguya.wordpress.com>

[http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalamgames.](http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalamgames)

[http://psikologi.ui.ac.id.](http://psikologi.ui.ac.id)

http://sobatmuda.multiply.com/journal/item/300/Berbagi_Untung_Mainan_Fantasi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ajib Ria Saputra

Tempat / Tanggal Lahir : Singingi-Inhu, 15 Januari 1993

Alamat : Ds. Air Emas, Kec. Singingi, Kab. Kuantan
Singingi.

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Riwayat Pendidikan :

1. SD N 011 Airmas, Singingi, Kuansing lulus tahun 2004
2. MTs Bahrul Ulum Airmas, Singingi, Kuansing lulus tahun 2007
3. SMA Ma'arif Jragung Karangawen Demak lulus tahun 2010
4. Fakultas Syariah UIN Walosongo Semarang lulus Tahun 2017

Demikian riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Penulis



Ajib Ria Saputra
NIM. 102311009