

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI SENJATA (BENDA
MAYA) *GAME ONLINE JENIS UTOPIA ORIGIN***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1

Dalam Ilmu Hukum

Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah



Oleh :

MUHAWAROTUL HASANAH

1502036135

**FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO**

SEMARANG


2021

DEKLARASI

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak berisi materi yang telah pernah ditulis oleh orang lain atau diterbitkan. Demikian juga skripsi ini tidak berisi pikiran-pikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 28 Mei 2021

Deklarator,



MU HAWAROTUL HASANAH
NIM : 1502036135



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM**

Alamat : Jl. Prof. DR. HAMKA Kampus III Ngaliyan Telp./Fax. (024) 7601291, 7624691 Semarang 50185

SURAT KETERANGAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : B-1995/Un.10.1/D.1/PP.00.9/VI/2021

Pimpinan Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang menerangkan bahwa skripsi Saudara,

Nama : **Muhawarotul Hasanah**
NIM : 1502036135
Program studi : Hukum Ekonomi Syariah (HES)
Judul : Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli Senjata (Benda Maya)
Game Online Jenis Utopia Origin.
Pembimbing I : Dr. H. Mohamad Arja Imroni, M. Ag
Pembimbing II : Raden Arfan Rifqiawan, M.Si.

Telah dimunaqasahkan pada tanggal **17 Juni 2021** oleh Dewan Penguji Fakultas Syari'ah dan Hukum yang terdiri dari :

Ketua/Penguji 1	: Supangat, M.Ag.
Sekretaris/Penguji 2	: Dr. H. M. Arja Imroni, M.Ag.
Anggota/Penguji 3	: Drs. H. Sahidin, M.Si.
Anggota/Penguji 4	: H. Mohamad Hakim Junaidi, M.Ag.

dan dinyatakan **LULUS** serta dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S.1) pada Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.


Semarang, 28 Juni 2021

Ketua Program Studi,

A.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
& Kelembagaan



Dr. H. Ali Imron, SH., M.Ag.



Supangat, M.Ag.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM**

Alamat : Jl. Prof. DR. HAMKA Kampus III Ngaliyan Telp./Fax. (024) 7601291, 7624691 Semarang 50185

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) Eksemplar Skripsi

Hal : Naskah Skripsi

An. Sdr.i Muhawarotul Hasanah

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum

UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Setelah kami meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Muhawarotul Hasanah

Nim : 1502036135

Jurusan : Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah)

Judul Skripsi : **TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI SENJATA
(BENDA MAYA) GAME ONLINE JENIS UTOPIA ORIGIN**


Dengan ini kami mohon kiranya skripsi mahasiswa tersebut dapat segera di munaqosahkan.

Demikian harap menjadi maklum adanya dan kami ucapkan terima kasih.


Wassalamualaikum Wr. Wb.

Semarang, 28 Mei 2021

Pembimbing I


Dr. H. Mohamad. Arja Imroni, M.Ag
NIP. 19690709 199703 1001

Pembimbing II


R. Arfan Rifqiawan, SE., M. Si.
NIP. 19800610 200901 1009

“HALAMAN PERSEMBAHAN”

Ku persembahkan skripsiku ini untuk :

1. Kedua orang tuaku Bapak Hadziq dan Ibu Rofi'ah yang selalu memberikan dukungan, mendo'akan untuk kesuksesan anaknya serta tiada henti-hentinya menasihati agar menjadi yang lebih baik.
2. Kakakku Ali Maghfur S.H, bersama istri Dr. E. Diana Aqmal SE., MM., Nur Halimah dan suami, Sahil Taufiq serta istri dan Adikku M. Azis Hidayatulloh dan M. Nurul Huda yang selalu mensupport dan menjadi penyemangat dan penghiburku.
3. Kakak serta adik tingkat ku Achmad Abror S.H, dan Nuruddin S.Pd, yang selalu membimbing dan membangkitkan semangatku.
4. Sahabatku, Upil's, Achmad Rikza Ardi S.Si, Eko Wicaksono, S.H, Santi Shofiyatul Aliyah, S.H yang selalu mensupport dan menemaniku mengerjakan skripsi.
5. Teman-teman seperjuangan Hukum Ekonomi Syari'ah 2015 khususnya kelas HES-D, serta teman-teman KKN-MIT posko 77 yang telah memberi kenangan dan dukungan semangat.
6. Almameterku tercinta, Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah (Mu'amalah) Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُلُوا مِن طَيِّبَاتِ مَا رَزَقْنَاكُمْ وَاشْكُرُوا لِلَّهِ إِن كُنتُمْ إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ ۗ

"Hai orang-orang yang beriman, makanlah di antara rezeki yang baik-baik yang Kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah, jika benar-benar kepada-Nya kamu menyembah."

(Q.S. (02) [Al-Baqarah]: 172

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-latin dalam penelitian ini menggunakan pedoman transliterasi dari keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 150 tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987.

Secara garis besar uraiannya sebagai berikut :

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan Transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er

ز ز	Zai	Z	Zet
----------	-----	---	-----

س	س	Sin	S	Es
ش	ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	ع	'ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	غ	Gain	G	Ge
ف	ف	Fa	F	Ef
ق	ق	Qaf	Q	Ki
ك	ك	Kaf	K	Ka
ل	ل	Lam	L	El
م	م	Mim	M	Em
ن	ن	Nun	N	En
و	و	Wau	W	We
ه	ه	Ha	H	Ha
ء	ء	Hamzah	’	Apostrop
ي	ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

- a) Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin
ـَ	<i>Fathah</i>	a
ـِ	<i>Kasrah</i>	i
ـُ	<i>Dammah</i>	u

b) Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin
ـِـي	<i>Fathah dan ya</i>	ai
ـِـو	<i>Tathah dan wau</i>	au

Contoh:

hau : هـول *kaifa* : كـيف

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin
ـِـيـَ	<i>Fathah alif atau ya</i>	ā
ـِـيـِ	<i>Kasrah dan ya</i>	ī
ـِـيـُ	<i>Dammah dan wau</i>	ū

Contoh:

قَالَ : qāla

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَقُولُ : yaqūlu

4. Ta Marbutah (ة)

Transliterasinya untuk ta marbutah ada dua, yaitu :

1. Ta marbutah (ة) hidup Ta marbutah (ة) yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah t.
2. Ta marbutah (ة) mati Ta marbutah (ة) yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah h.
3. Kalau pada suatu kata yang akhir huruf ta marbutah (ة) diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah(ة) itu ditransliterasikan dengan h.

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:	نَعَم	-	na'ama		
	رَبَّنَا	-	rabbanā	الْبِرِّ	- al-birr
	الْحَجِّ	-	al-hajj	نَزَلَ	- nazzala

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال namun dalam transliterasi ini kata sandang dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

- a. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
- b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah Kata sandang yang diikuti huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan kata sandang.

Contoh : الرَّحْمَن = al-Rahman الْعَالَمِينَ = al-‘Ālamīn

7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof, namun itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh: تَأْخُذُونَ = ta'khuzūna النُّوْءُ = an-nau'

ABSTRAK

Seiring dengan pesatnya perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh yang cukup besar dalam dimensi kehidupan dan kegiatan umat manusia. Media pemasaran jual beli merambah di internet karena dianggap jangkauannya yang lebih luas dan lebih besar. Melalui internet, dunia jual beli (*business*) telah memasuki era baru. Bermodalkan *personal computer* dan koneksi internet, masyarakat tidak perlu lagi susah payah berkeliling di tempat perbelanjaan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Tak hanya media pemasaran yang berkembang, jual beli sekarang ini juga merambah ke sektor lain yaitu *property virtual* pada *game online*. *Property virtual* yang tidak memiliki wujud dalam dunia nyata, hal menjadikannya sulit diintegrasikan oleh panca indra manusia. Internet juga memasuki dunia hiburan salah satunya adalah *game*. *Game online* menjadi sangat populer di kalangan masyarakat. Popularitas *game online* tidak hanya dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan semata, akan tetapi juga dijadikan objek komersialisasi untuk meraup keuntungan yang besar. Islam tidak mempermasalahkan perkembangan era baru dalam jual beli selama rukun dan syarat jual beli terpenuhi. Akan tetapi, sebagai objek yang baru masuk dalam lingkaran perdagangan, *game online* yang pada realitanya memperjualbelikan sebuah benda maya (*virtual*) yang terdapat dalam *game online* jenis *Utopia Origin* harus dikaji lebih dalam apakah rukun dan syaratnya terpenuhi menurut hukum Islam.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli item (benda maya) pada *game online* jenis *Utopia Origin* dan tinjauan hukum Islam terhadap jual beli senjata *game online* jenis *Utopia Origin*.

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu metode penelitian deskriptif analisis, di mana data yang diperoleh bersumber dari penelitian lapangan, penelitian kepustakaan, wawancara dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa, mekanisme transaksi pada *game online* biasanya dilakukan *via online* yaitu melalui aplikasi *chatting* dan bertemu dalam area permainan *game online*. Para pihak bernegosiasi untuk kesepakatan harga dan kemudian melakukan pembayaran melalui transfer ke rekening yang telah disetujui. Setelah itu penjual menyerahkan item dengan cara *meng-klik* pada *human* (pembeli) tersebut dalam *game* kemudian *klik* pada tulisan "*trade*" kemudian secara otomatis item pun akan berpindah dari akun penjual ke pembeli. Tinjauan hukum Islam mengenai jual beli senjata (benda maya) *game online* jenis *Utopia Origin* ini menimbulkan adanya akad yang fasad (rusak) sehingga jual beli batal dikarenakan syarat objek pada praktik transaksi jual beli item *game online* tidak terpenuhi dan menyalahi syarat sah jual beli dikarenakan proses transaksi, penyerahan barang, serta penentuan harga yang dilakukan secara *online* yang pada dasarnya mengandung unsur *garar fahis* yaitu barang yang diserahkan tidak sama seperti spesifikasi yang dijanjikan dan bendanya yang tidak nyata maupun kepemilikan barang yang tidak jelas (*garar*). Segala jual beli yang mengandung unsur *garar* yang bertentangan dengan hukum Islam. Sebab dapat mengubah nilai tolong menolong menjadi kezaliman. Menurut hukum Islam *game online* tidak dapat dijadikan objek jual beli karena tidak mencukupi syarat objek, yaitu objeknya harus dapat dimanfaatkan secara *syara*'.

Kata Kunci: Transaksi Jual Beli, Hukum Islam, Senjata Game Online.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dan sholawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarganya, para sahabatnya, dan juga seluruh umatnya sehingga dengan segala usaha dan doa penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Tinjau Hukum Islam Terhadap Jual Beli Senjata (benda maya) *Game Online Jenis Utopia Origin*”**. Maksud dari skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat akademik dalam menyelesaikan studi pada Fakultas Syari’ah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Pada kesempatan ini saya selaku penulis merasa bahwa karya tulis dalam bentuk skripsi ini bukan merupakan karya penulis semata, tetapi juga merupakan hasil dari bimbingan dan bantuan para pihak. Dan tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak atas dorongan serta yang telah membantu dan membimbing demi kelancaran penyusunan skripsi ini, oleh karena itu secara khusus penulis ingin menyampaikan kepada :

1. Bapak Dr. H. Mohamad. Arja Imroni, M. Ag, selaku pembimbing I dan bapak R. Arfan Rifqiawan, SE.,M.Si, selaku pembimbing II yang telah berkenan memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyusun skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. H. Mohamad Arja Imroni, M. Ag, selaku dekan Fakultas Syari’ah dan Hukum, bapak Supangat, M.Ag, selaku ketua jurusan Hukum Ekonomi Syari’ah, dan bapak Amir Tajrid, M.Ag, selaku sekretaris jurusan Hukum Ekonomi Syari’ah UIN

Walisongo Semarang, atas segala kebijakan yang dikeluarkan khususnya yang berkaitan dengan penyusunan skripsi.

3. Seluruh Dosen Fakultas Syari'ah dan Hukum yang telah berkenan memberikan ilmu serta pengetahuan, dan segenap karyawan serta civitas akademika Fakultas Syari'ah UIN Walisongo Semarang.

Sekali lagi penulis ucapkan terima kasih banyak juga maaf apabila selama penulisan ini telah banyak merepotkan dan ada kesalahan kepada seluruh pihak. Semoga semua kebaikan dari seluruh pihak akan dibalas baik pula dan dilipat gandakan kebaikannya oleh Allah SWT.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Masih banyak kekurangan dari segi penyajian maupun penyampaian materi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, dan segenap pembaca pada umumnya.

Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Semarang, 28 Mei 2021

Penyusun



Muhawarotul Hasanah

1502036135

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN DEKLARASI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
HALAMAN ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A Latar Belakang Masalah	1
B Rumusan Masalah	6
C Tujuan Penelitian	7
D Manfaat Penelitian	7
E Telaah Pustaka.....	7
F Metode Penelitian	10
G Sistematika Penulisan	14
BAB II LANDASAN TEORI JUAL BELI	
A. Definisi Jual Beli.....	16
B. Landasan Hukum Jual Beli	18
C. Rukun dan Syarat Jual Beli.....	22
D. Macam-macam Jual Beli	29
E. Jual beli yang dilarang dalam Islam	32
F. Konsep Harta dalam Islam	34
G. Penyebab Haramnya Sebuah Transaksi.....	39

BAB III GAMBARAN UMUM *GAME ONLINE*

- A Pengertian dan Sejarah *Game Online*..... 45
- B Mekanisme Jual Beli Senjata pada *Game Online* Jenis *Utopia Origin*.52
- C Benda-benda yang Dijual belikan 58
- D Prosedur Bermain *Game Online Utopia Origin* 62

BAB IV ANALISIS JUAL BELI SENJATA *GAME ONLINE* JENIS *UTOPIA ORIGIN*

- A Praktik Jual Beli Senjata Pada *Game Online* Jenis *Utopia Origin*..... 66
- B Hukum Islam Terhadap Jual Beli Senjata Pada *Game Online* Jenis *Utopia Origin*..... 70

BAB V PENUTUP

- A Kesimpulan 80
- B Saran 82
- C Penutup 83

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

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

Islam merumuskan sistem yang berbeda dari sistem-sistem yang lainnya. Hal ini nampak pada sistem Ekonomi Islam yang memiliki akar dari syari'ah yang menjadi sumber dan panduan bagi setiap muslim dalam melaksanakan kegiatan ekonomi. Islam memiliki tujuan 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 sosial-ekonomi, serta menuntut kepuasan yang sangat seimbang antara kepuasan materi dan rohani.² Allah telah menjadikan harta sebagai salah satu sebab tegaknya kemaslahatan manusia di dunia. Allah juga telah menyebutkan bahwa perdagangan merupakan salah satu cara untuk mewujudkan kemaslahatan tersebut. Firman Allah Saw. :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ٢٩

¹ Syahid Muhammad Baqir As-Shadr, *Keunggulan Ekonomi Islam*, (Jakarta: Pustaka Zahra, 2002), 163.

² Tim Pengembangan Perbankan Syariah Institut Bankir Indonesia *Konsep Produk dan Implementasi Operasional Bank Syariah* (Jakarta: Djambatan, 2001), 10.

”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. 04 [An-Nisa]: 29)³

Ayat di atas menjelaskan larangan memakan harta yang didapat dengan cara yang batil atau tidak benar dan ayat tersebut juga menjelaskan bahwa perdagangan merupakan salah satu cara untuk mendapatkan harta serta dapat mewujudkan kemaslahatan umat. Oleh karena itu, dalam Islam ditegaskan bahwa manusia dalam menggunakan manfaat yang dimiliki oleh harta tersebut berusaha untuk mengarahkan hingga dapat terwujud kemakmuran atau kemaslahatan bersama.⁴

Menurut hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kehendak antara dua pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu menyerahkan barang tersebut dengan syarat dan rukun yang ditentukan oleh hukum Islam.⁵ Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat, yaitu penjual dan pembeli, *sigat* (lafal ijab dan kabul), ada benda (barang yang dijual belikan), dan ada nilai yang tukar pengganti uang.

Akad jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda dan pihak yang lain menerimanya sesuai perjanjian atau ketentuan *syara'* yang disepakati.

Yang dimaksud dengan ketentuan *syara'* ialah memenuhi syarat-syarat, rukun-rukun, dan hal lainnya yang berkaitan dengan jual beli. Maka apabila salah satu syarat

³ <https://quran.kemenag.go.id/sura/4> diakses pada tanggal 19 Desember 2020

⁴ Nurul Huda dan Mohamed Heykal, *Lembaga Keuangan Islam Tinjauan Teoritis dan Praktis*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2010), 14.

⁵ Husein Shaharah Siddiq dan Muhammad adh-Dharir, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, (Jakarta : Visi Isnani Publishing, 2005), 14.

dan rukun tersebut tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh *syara'*, yang dapat mengakibatkan jual beli tersebut *fasid* (tidak sah).

Yang dimaksud benda ialah bisa mencakup pada pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat dinilai, yakni benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut *syara'*. Benda itu ada kalanya bergerak (dipindahkan) dan ada kalanya tetap (tidak dapat dipindahkan), ada kalanya dibagi-bagi, ada kalanya tidak dapat dibagi-bagi, harta yang *misli* (ada perumpamaan) dan tidak ada yang menyerupai, penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang *syara'*.⁶

Pada prinsipnya, dalam melakukan akad jual beli para pihak harus mengetahui syarat dan rukun yang wajib dipenuhi yang meliputi salah satunya yaitu objek atau benda yang dijual belikan tersebut harus bersih atau suci. Sebagaimana dalam *hadis* di bawah ini :

عَنْ جَابِرِ رَضِيَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ إِنَّ اللَّهَ وَرَسُولَهُ حَرَّمَ بَيْعَ
الْحُمْرِ وَالْمَيْتَةِ وَالْخَنزِيرِ وَالْأَصْنَامِ

“Dari Jabir r.a Rasulullah saw. bersabda sesungguhnya Allah dan rasul –Nya mengharamkan penjualan arak, bangkai, babi dan berhala”. (HR. Bukhori dan Muslim).⁷

Larangan menjual belikan barang haram tersebut bukan hanya meliputi barang yang haram karena zatnya tetapi juga karena sifatnya, misalnya jual beli dengan melempar batu.

Sementara itu, barang yang dijadikan objek dalam akad jual beli dalam penelitian ini adalah “benda maya (item)” dalam permainan *game online*. Maraknya

⁶ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2016), 69.

⁷ Al-Imam Abi Al-Husaini, *Jami'us Sahih*, 41.

game online di Indonesia sekarang ini ternyata tidak hanya dimanfaatkan oleh para perusahaan penyedia *game online* dan *game center*. Para *gamer* pun melihat celah itu untuk mencari keuntungan.

Dalam perdagangan secara Islam bahwa transaksi ada yang bersifat fisik, dengan menghadirkan benda yang menjadi objek ketika terjadi transaksi atau tanpa menghadirkan benda tersebut dengan cara memesan dan harus dinyatakan benda tersebut secara konkret, baik diserahkan secara langsung atau di kemudian hari sampai batas tertentu. Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, saat ini memungkinkan manusia bertransaksi secara langsung dengan cepat karena telah didukung oleh teknologi yang canggih.

Perkembangan teknologi yang berlangsung sangat pesat, akhir-akhir ini telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat. Canggihnya teknologi modern sekarang ini dan terbukanya jaringan informasi global yang serba transparan yang menurut Troffler adalah gejala masyarakat gelombang ketiga, telah ditandai dengan munculnya *internet*, yakni sebuah teknologi yang memungkinkan adanya transformasi secara cepat ke seluruh jaringan dunia melalui dunia maya. Dengan teknologi internet, *human action* (perilaku manusia), *human relation* (interaksi antar manusia), *human realition* (hubungan kemanusiaan) mengalami perubahan yang sangat signifikan. Jaringan komunikasi global telah menciptakan tantangan-tantangan terhadap cara pengaturan transaksi-transaksi sosial dan ekonomi.⁸

Teknologi internet ini tidak hanya untuk lalu lintas informasi tetapi lebih dari dipakai untuk berbisnis. Revolusi bisnis informasi merupakan aktivitas yang memang tengah berjalan seperti juga ketika dahulu mobil “merevolusi” kereta kuda dan juga

⁸ Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, (Yogyakarta: Magistra Insania Press, 2004), 5.

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 online* dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Selain 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 jenisnya *strategi* lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan dalam rencana. Seperti halnya *game* lainnya, *game online* jenis *Utopia Origin*, yang merupakan kategori *game massive multiplayer game*, artinya para *player* sedunia dapat bermain dalam waktu yang bersamaan. Jadi, antar *player* dapat berinteraksi dalam satu permainan seperti *chatting* atau membunuh naga secara bersama-sama dengan orang yang berdomisili entah di mana. *Game* yang levelnya sampai 69 ini membuat *player* semakin tertantang, tidak hanya bermain para *player* juga dapat menjual item yang diperolehnya dalam *game online* tersebut dengan mata uang USD yang kemudian ditukar dengan rupiah melalui jual beli *online*.⁹

Dalam *game* ini terdapat banyak item yang berupa pedang, anak panah, sepatu, kendaraan yang berupa naga terbang dan lainnya. *Game Utopia Origin* termasuk *game bergenre survive* yang item di dalamnya dapat dijual belikan. Dalam penjualan item *player* cukup membuat janji pertemuan dengan pembeli dan melakukan transaksi jual beli dalam *game* tersebut. Setelah menyerahkan item yang dipilih kepada pembeli maka

⁹ Hasil wawancara pribadi dengan Achmad Rikza Ardi selaku *player game Utopia Origin* di Demak, pada tanggal 10 agustus 2020

pembeli akan langsung mengirim uang kepada penjual. Maka item yang bersifat maya pun akan berubah menjadi mata uang yang bisa digunakan di dunia nyata. Dengan adanya ini, para *player* merasa senang karena menurut mereka ini adalah pekerjaan yang menyenangkan, selain bisa bermain juga bisa mendapatkan uang mengingat susah mencari pekerjaan di era saat ini.

Dalam masyarakat Indonesia yang mayoritas Islam, kegiatan jual beli item-item dalam *game online* jenis *Utopia Origin* menimbulkan beberapa persoalan, di antaranya tidak ada kepastian hukum Islam tentang jual beli item yang terdapat pada *game online* tersebut sehingga menimbulkan keraguan di kalangan masyarakat untuk memulai bisnis seperti ini. Tidak adanya kepastian halal atau tidak jual beli item *game*, hal ini membuat masyarakat Indonesia berlarut-larut dalam keraguan keabsahannya. Dalam pelaksanaannya, *game* ini menjual barang yang tidak nyata atau wujudnya tidak ada, hanya berbentuk virtual saja, sedangkan dalam Islam barang yang dijual belikan haruslah jelas, baik itu bentuknya, jenisnya, kuantitas dan kualitasnya.

Atas dasar penelaahan tersebut, penulis bermaksud mengkaji lebih dalam mengenai pandangan hukum Islam terhadap jual beli item *game online* jenis *Utopia Origin* yang dijalankan oleh *player* asal Demak yang telah berperan dalam melakukan praktik bisnis tersebut.

B. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah meliputi hal sebagai berikut;

- a. Bagaimana praktik sistem jual beli senjata (benda maya) dalam *game online* jenis *Utopia Origin* ?

- b. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli senjata (benda maya) dalam *game online* jenis *Utopia Origin* ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut ;

- a. Untuk mengetahui bagaimana sistem jual beli senjata pada *game online* jenis *Utopia Origin*.
- b. Untuk mengetahui bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli senjata pada *game online* jenis *Utopia Origin*.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna, serta dapat digunakan untuk aspek sebagai berikut ;

a. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya pada bidang hukum ekonomi syari'ah dan mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas di bidang hukum ekonomi syari'ah.

b. Secara praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat berguna sebagai acuan yang dapat memberikan informasi mengenai pandangan hukum Islam terhadap jual beli item (benda maya) khususnya pada *game online* ini, dan menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan dengan bidang muamalah pada umumnya dan jual beli pada khususnya.

D. Telaah pustaka

Telaah pustaka memuat uraian tentang penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya (*previous finding*) yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan

dilakukan. Penelitian sebelumnya menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari pengetahuan penulis belum ada karya tulis yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa karya tulis yang ada relevansinya dengan penelitian penulis. Di antaranya merupakan penelitian terdahulu yang dilakukan penulis.

Pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Yasinta Devi untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “*Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold pada Game Online Jenis World of Warcraft (WOW)*” meneliti tentang pandangan hukum Islam dalam pelaksanaan jual beli *gold* pada *game online* jenis *WOW* dan dinyatakan tidak sah menurut hukum Islam karena barang yang dijual belikan merupakan barang haram yang permainan didapat dari hasil perjudian.¹⁰ Perbedaannya dalam penelitian yang dilakukan Yasinta Devi yaitu berbeda dari segi objek, penelitian ini membahas mengenai jual beli *Gold* yang mana *gold* tersebut dapat digunakan untuk bertransaksi pada *game online* jenis *World of Warcraft (WOW)* dan *game online* lainnya, sedangkan penelitian penulis membahas mengenai jual beli berbagai item atau barang-barang yang terdapat dalam permainan pada *game online* jenis *Utopia Origin*.

Kedua, skripsi yang ditulis Arif Yusuf dengan judul “*Jual Beli Account Game Online dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Budi Bodong Traitor Purwokerto)*”.¹¹ Dalam skripsi ini disimpulkan bahwa dalam jual beli *Account game online* objek barang yang dijual belikan yaitu *account game online*. Objek transaksi

¹⁰ Yasinta Devi, *Analisis Hukum Islam tentang Jual Beli Gold pada Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW)*, (Skripsi: Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010)

¹¹ Arif Yusuf, *Jual Beli Account Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)*, (Skripsi: Fakultas Syariah IAIN Purwokerto 2018)

berupa barang yang bernilai dan objek transaksi merupakan hak milik penjual yang berupa *email* dan *password* milik penjual. Ditinjau dari pandangan Islam hukum jual beli *account game online* tersebut adalah sah karena penjual dan pembeli memenuhi rukun dan syarat jual beli menurut hukum Islam. Perbedaannya dalam penelitian yang dilakukan Arif Yusuf yaitu membahas mengenai jual beli akun *game online*, sedangkan dalam penelitian penulis membahas mengenai item atau barang-barang yang didapat dalam permainan sebagai objek penelitian seperti senjata dan lain sebagainya yang terdapat dalam *game online* jenis *Utopia Origin*.

Ketiga, skripsi dengan judul “Analisi Jual Beli Akun *Game Online Clash of Clans* dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif” studi kasus pada mahasiswa jurusan muamalah Fakultas Syariah IAIN Raden Intan Lampung. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mela Melani yaitu menurut hukum Islam diperbolehkan adanya jual beli akun *game online* tersebut karena telah sesuai dengan prinsip-prinsip akad jual beli dalam Islam, yaitu; tidak mengandung unsur riba, unsur *garar*, dan tidak ada unsur perjudian. Sedangkan menurut hukum positif dalam Undang-Undang tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang tentang Informasi Transaksi Elektronik bahwasannya jual beli seperti ini juga diperbolehkan dilakukan apabila tidak ada unsur penipuan dan dapat merugikan konsumen.¹² Perbedaannya dalam penelitian yang dilakukan Mela Melani yaitu membahas mengenai jual beli akun *game online Clash of Clans*, sedangkan dalam penelitian penulis membahas mengenai jual beli item atau barang-barang yang ada dalam permainan seperti senjata dan lain sebagainya yang terdapat dalam *game online* jenis *Utopia Origin*.

¹² Mela melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam perspektif Hukum Islam dan hukum positif*, (Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017)

Keempat, Penelitian berupa skripsi “*Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online*” yang di lakukan oleh Sulistiyowati (072311046) mahasiswi IAIN Walisongo Semarang. Penelitian ini membahas tentang jual beli *Chip* dalam *Game Poker Online* dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang namun terkadang terdapat unsur penipuan sehingga dapat menimbulkan kerugian terhadap pemainnya. Hasil dari penelitian tersebut adalah mengharamkan jual beli *Chip* dalam *Game Poker Online* yang didasarkan pada kaidah *Saddu al Dzariat* atau mencegah dari hal-hal yang dilarang agama. Menurut hukum Undang-undang perdata pasal 1471 akan membatalkan jual beli dengan keadaan bahwa barang yang di jual adalah barang milik orang lain, *Chip* yang ada dalam *Game* tersebut seyogyanya adalah milik dari *Zynga* dan tentunya akan merugikan pemilik *game* tersebut, kemudian Ulama Semarang menolak atau tidak membolehkan jual beli tersebut karena memberikan dampak buruk dan Islam juga telah melarang tentang kegiatan judi.¹³

Sedangkan skripsi yang dibahas penulis berjudul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Senjata (benda maya) dalam Game Online Jenis Utopia Origin*”. Dalam skripsi ini penulis akan membahas mengenai jual beli item *game* bukan akun *game* yang ada pada *game online* jenis *Utopia Origin*, yang menjadi kebiasaan *player* untuk melakukan transaksi semacam ini. Walaupun sama-sama membahas mengenai jual beli *online*, namun secara objek dan pendekatan penelitian berbeda. Dalam penelitian ini penulis lebih mengkaji dan membahas tentang jual beli item *game online* di tinjau dari perspektif hukum Islam yang mana menitik beratkan pada item *game* atau benda-benda yang diperoleh ketika bermain yang kemudian dijual belikan sebagai objek dari transaksi jual beli tersebut.

¹³ Sulistiyowati, *Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online*, (Skripsi IAIN Walisongo Semarang: 2011)

E. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan dengan cara mencari, mencatat, merumuskan, dan menganalisis sampai menyusun laporan.¹⁴ Istilah metodologi berasal dari kata metode yang berarti jalan, namun demikian, menurut kebiasaan metode dirumuskan dengan kemungkinan-kemungkinan suatu tipe yang dipergunakan dalam penelitian dan penilaian.¹⁵

Penggunaan metodologi dalam setiap penelitian ilmiah sangat diperlukan supaya suatu penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis.¹⁶ Oleh karena itu dalam penelitian skripsi ini penyusun menggunakan metodologi sebagai berikut:

1. Jenis penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada studi kasus dan fakta yang terjadi di lapangan yaitu proses transaksi jual beli item *game online*. Sumber data utama dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan di lapangan yaitu tentang proses jual beli item *game online* yang dilakukan oleh pelaku.

Selain penelitian lapangan, dalam penelitian ini juga menggunakan penelitian *library research* (Kepustakaan) sebagai pendukung dalam melakukan penelitian, dengan menggunakan berbagai data yang dikumpulkan berasal dari kepustakaan, baik berupa buku, karya ilmiah, jurnal dan kepustakaan lainnya yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

¹⁴ Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003), 1.

¹⁵ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta : Universitas Indonesia Press, 2012), 5.

¹⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), 63-82.

2. Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang bersifat kualitatif yang bersumber dari data primer dan data sekunder.

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden atau objek yang akan diteliti,¹⁷ atau data yang diperoleh langsung dari penelitian lapangan (*field research*), dengan cara berinteraksi dengan para *gamer* dan pihak yang pernah melakukan transaksi jual beli *game online*.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data olahan yang diambil penulis sebagai pendukung atas penelitian dari sumber-sumber yang dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah yaitu berupa buku, tulisan, atau karangan dari pengarang lain yang mempunyai kaitan dengan pembahasan skripsi ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung terhadap objek penelitian. *Observasi* juga merupakan pengamatan dari pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.¹⁸ Peneliti menggunakan observasi *non-partisipan*, yaitu peneliti hanya berperan sebagai pengamat penuh atau lengkap dari jarak relatif dekat, yaitu sama sekali tidak berpartisipasi dalam kegiatan subjek, melainkan semata-mata hanya mengamati. Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan langsung terhadap praktik jual beli senjata (benda maya) *game online* jenis *Utopia Origin*.

¹⁷ Bogong Suyanto, dkk, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Kencana, 2005), 56.

¹⁸ Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), cet. -4, 54.

Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati/mengikuti jalannya permainan dari awal permainan sampai akhir mendapatkan item yang diinginkan, serta mengamati proses penjualan item yang dilakukan penjual dengan pembeli, kemudian mencatat hal-hal yang penting dan diperlukan dalam penelitian.

b. Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara adalah suatu upaya untuk mendapatkan informasi atau data berupa jawaban pertanyaan (wawancara) dari para sumber¹⁹ yaitu pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden oleh peneliti dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam. Dengan observasi langsung ke objek penelitian,²⁰ Diharapkan peneliti akan mampu memahami konteks data mengenai praktik jual beli “senjata (benda maya)” pada *game online* jenis *Utopia Origin*.

Wawancara yang penulis gunakan adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pada penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan para *gamer* atau pemain *game* yang aktif melakukan praktik jual beli *game online* serta pihak-pihak yang bersangkutan dengan penelitian ini.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu pelaksanaan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari dokumen atau bahan pustaka. Data yang diperlukan sudah tertulis atau penelusuran dan perolehan data yang diperlukan melalui data yang telah tersedia dan disebut data sekunder.²¹ Biasanya berupa data statistik, agenda kegiatan, produk keputusan atau kebijakan, sejarah, dan hal lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

¹⁹ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 1998), 92.

²⁰ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), 63-82.

²¹ *Ibid.*,

Yakni proses mencari data, dalam melakukan metode dokumentasi, hasil penelitian akan lebih dirasa valid apabila didukung oleh pengumpulan dokumen yang dianggap perlu.²²

Dokumen yang akan dijadikan pendukung adalah akun *game online*, foto/ *screenshot game online*.

4. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Pengolahan data dan analisis data adalah kegiatan mengolah data hasil pengumpulan data di lapangan sehingga siap pakai untuk dianalisis.²³ Setelah semua data yang diolah terkumpul, selanjutnya data akan dianalisis secara deskriptif yang artinya metode yang digunakan untuk membedah suatu fenomena di lapangan baik berupa data primer maupun data sekunder akan disusun secara sistematis. Metode ini ditujukan untuk mengumpulkan informasi yang aktual, terperinci, mengidentifikasi masalah, serta membuat perbandingan atau evaluasi sehingga ditemukan suatu kesimpulan yang tepat dan dapat menjadi pedoman dalam menetapkan rencana yang akan datang.²⁴

Kemudian dalam mengambil kesimpulan atas data tersebut, penyusun menggunakan data deduktif, yaitu metode yang mengacu pada pengetahuan yang bersifat umum mengenai suatu teori dan bertitik tolak pada pengetahuan umum itu hendak menilai hal-hal yang bersifat khusus.²⁵ Dalam hal ini adalah praktik jual beli senjata (benda maya) *game online* jenis *Utopia Origin*.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam karya ilmiah skripsi ini penulis membagi menjadi lima bab yaitu :

²² *Ibid.*

²³ Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum dalam Praktek*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2002), 72.

²⁴ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), 75.

²⁵ Sarifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999), cet. 1, 40.

Bab 1 merupakan bagian pendahuluan, Dalam bab ini penulis mengemukakan latar belakang masalah, rumusan masalah yang menjadi dasar pada penelitian awal yang memuat kerangka umum pada penulisan penelitian ini, serta tujuan dan manfaat dari penelitian ini, telaah pustaka, metode yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan dan menganalisis data, serta sistematika penulisan.

Bab 2 merupakan bagian landasan teori tentang konsep jual beli dalam Islam. Penulis akan menguraikan pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, syarat-syarat sah jual beli dan rukun jual beli, macam-macam jual beli dalam Islam, serta jual beli yang dilarang dalam Islam, konsep harta dalam Islam, penyebab haramnya transaksi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan skripsi serta beberapa literatur yang berhubungan dengan penelitian penulis.

Bab 3 menjelaskan tentang gambaran umum dan sejarah perkembangan *game online* jenis *utopia origin*, benda-benda yang dijual belikan dalam *game online*, prosedur permainan, serta mekanisme jual beli dalam *game online* jenis *utopia origin*.

Bab 4 merupakan hasil analisis, penulis mencoba menguraikan dan menganalisis Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Senjata *Game Online* Jenis *Utopia Origin*. Berisi mengenai analisis praktik jual beli senjata *game online* serta analisis dalam hukum Islam terhadap praktik jual beli senjata (benda maya) *game online* jenis *Utopia Origin*.

Bab 5 merupakan bab terakhir dari penelitian ini. Merupakan bagian yang terdiri dari kesimpulan penelitian tahap akhir penulisan dari keseluruhan isi pembahasan penelitian dari awal sampai akhir, serta terdiri dari saran-saran penulis mengenai persoalan dari penulisan skripsi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Definisi Jual Beli

Dalam istilah hukum Islam jual beli dikenal dengan istilah *al-ba'i*. Secara bahasa *al-ba'i* merupakan *masdar* dari kata *ba'a* yaitu menjual. *Al-ba'i* merupakan lawan kata *al-syira* yaitu membeli tetapi dapat juga bermakna *al-syira* itu sendiri.¹

Menurut etimologi, jual beli diartikan “pertukaran sesuatu dengan sesuatu yang lain”. Kata lain dari *al-ba'i* adalah *as-syira'*, *al-mubadah*, dan *al-tijarah*, dalam Al-Qur'an kata *al-tijarah* terdapat dalam surat al-Fatir ayat 29, yaitu :²

يَرْجُونَ تِجَارَةً لَّنْ تَبُورَ ۗ.....

“mereka itu mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi.” (Q.S. 35 [al-Fatir]: 29)³

Sedangkan menurut terminologi yang dimaksud dengan jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara suka rela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan *syara'* dan disepakati.⁴

Sedangkan Jual beli menurut istilah dari beberapa pendapat ulama di antaranya;

- a) Menurut Hanafiah, jual beli yaitu: “pertukaran harta (benda) dengan harta (yang lain) berdasarkan cara khusus (yang dibolehkan)”.⁵

¹ Ikit, dkk., *Jual beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam*, (Yogyakarta: Gafa Media, 2018), 70.

² Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), 73.

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV. Darus Sunnah, 2002), 35.

⁴ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2002), 68.

⁵ Alaudin Al-Kasyani, *Badai' AŞ-Şanai' fi Tartib Asy-Syarai'*, juz V, 133.

- b) Menurut Ibnu Qudamah, dalam kitab al-Mugni jual beli yaitu: “pertukaran harta (yang lain) untuk saling menjadikan milik”.⁶
- c) Menurut Imam Nawawi, dalam al-Majmu’

مقابلة بال بمال تمليكاً

Jual beli yaitu: “pertukaran harta dengan harta yang lain untuk kepemilikan”.⁷

- d) Menurut Malikiyah, Syafi’iyah, dan Hanabillah, bahwa jual beli artinya tukar menukar harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan.⁸

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa jual beli ialah suatu perjanjian tukar menukar barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak kepemilikan dari yang satu kepada yang lainnya, yang telah di praktikan oleh masyarakat primitif ketika uang belum digunakan sebagai alat tukar menukar barang, atau sering disebut dengan sistem barter yang dalam terminologi fiqh disebut dengan *ba’i al-muqayyadah*. Meskipun jual beli dengan sistem barter telah diganti dengan sistem uang, tetapi terkadang esensi jual beli seperti itu masih berlaku dalam masyarakat.

B. Landasan Hukum Jual Beli

Dalam kaidah fiqh muamalah “semua diperbolehkan kecuali ada larangannya dalam al-Qura’an dan Hadis”. Maka dari jual beli hukumnya boleh jika dilakukan oleh

⁶ Ibnu Qudamah, *Al-Mugni*, juz. III, 559.

⁷ Muhammad Asy-Syarbini, *Mugni Al-Muhtaj*, juz. II, 2.

⁸ Mardani, *Fiqh Syariah Ekonomi*, (Jakarta: Kencana, 2012), 101.

kedua belah pihak yang mempunyai kelayakan untuk bertransaksi, kecuali jual beli yang dilarang.⁹

Orang yang terjun ke dunia bisnis, berkewajiban untuk mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual beli itu sah atau tidak (*fasid*). Ini dimaksudkan agar muamalah berjalan sah dan segala sikap dan tindakannya jauh dari kerusakan yang tidak dibenarkan.¹⁰

Jual beli sebagai sarana tolong menolong antara sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam Al-Qur'an dan hadis sebagai fundamental asasi setiap perbuatan muslim. Hukum jual beli terdapat dalam al-Qur'an, al-Hadis dan Ijma' ulama.¹¹

a. Dasar hukum dalam Al-Qur'an

Firman Allah SWT. sebagaimana disebutkan dalam surat Al-Baqarah ayat 275 :

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ
 قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلَ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى
 فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٧٥﴾

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

⁹ Ikit, dkk., *Jual beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam*, 77.

¹⁰ Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah*, (Bandung: PT. Al-Ma'arif, 1996), cet. ke-2, 46.

¹¹ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2004), cet. ke-2, 115.

orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.” (Q.S. 02 [Al Baqarah]: 275)¹²

Berdasarkan ayat tersebut dapat diambil pemahaman bahwa Allah telah menghalalkan jual beli kepada hamba-hamba-Nya dengan baik dan melarang praktik jual beli yang mengandung riba.

Selain ayat tersebut, ada juga ayat yang menjelaskan tentang jual beli yaitu :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

”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.” (Q.S. 03 [An-Nisa]: 29)

Pada ayat- ayat di atas Allah SWT dengan jelas menghalalkan praktik jual beli. Namun di sisi lain ketika jual beli tersebut mengandung riba dan mendatangkan suatu kemaḍaratan maka jual beli tersebut menjadi haram. Dalam ayat tersebut telah dijelaskan bahwa Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Karena riba akan mendidik manusia untuk mendapatkan harta dengan cara mudah tanpa kerja keras, sedangkan jual beli mendidik manusia agar selalu berkarya untuk menghasilkan sesuatu. Ayat tersebut juga dengan tegas melarang orang memakan harta orang lain atau hartanya sendiri dengan jalan yang batil. Memakan harta sendiri dengan jalan batil

¹²<https://quran.kemenag.go.id/sura/4> diakses pada tanggal 26 Desember 2020

adalah membelanjakan hartanya pada jalan maksiat. Termasuk juga dalam jalan yang batil ini yaitu segala jual beli yang dilarang oleh *syara'*.¹³

b. Dasar hukum dalam As-Sunnah

Allah mengharamkan kepada umat Islam memakan harta sesama dengan jalan batil, misalnya dengan cara mencuri, korupsi, menipu, merampok, merampas, dan dengan jalan lain yang tidak dibenarkan Allah, kecuali dengan jalan perniagaan atau jual beli dengan didasari atas dasar suka sama suka dan saling menguntungkan. Nabi SAW bersabda dalam hadis yang diriwayatkan oleh Imam Bazzar;¹⁴

عن رفاعة بن رافع رضي الله عنه ان النبي صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ : أَيُّ الْكَسْبِ أَفْضَلُ
قَالَ : (عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ) رَوَاهُ الْبَزَّازُ وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ

“Dari Rif’ah Ibn Rafi sesungguhnya Rasulullah pernah ditanya “usaha apa yang paling baik ? Rasulullah SAW menjawab “usaha manusia dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur (jujur).” (HR. Al-Bazzar dan disahihkan oleh Al-Hakim) As-Shan’ani, t.th: 4.

Hadis Nabi di atas menyatakan usaha terbaik manusia adalah yang dilakukan dengan tangannya sendiri. Jika dalam mencari uang tidak dibarengi dengan kerja keras serta risiko seperti hanya duduk di depan komputer sambil bermain *game* untuk mendapatkan tingkatan-tingkatan tertentu yang nanti hasilnya dapat dijual dan mendapatkan penghasilan adalah kegiatan sia-sia yang membuang waktu dan kesempatan.

¹³ Syekh. H. Abdul Halim Hasan Binjai, *Tafsir Al-Ahkam*, (Jakarta: Kencana, 2006), Cet 1, 258.

¹⁴ Wati Susiawati, “Jual Beli dan Dalam Konteks Kekinian”, *Jurnal Ekonomi Islam*, vol. 8, No. 2, November 2017, 174.

Dalam hadis lain yang diriwayatkan oleh Imam Muslim yang berbunyi, Rasulullah saw bersabda : ¹⁵

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ نَبِيُّ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ

“Dari Hurairah ra. Rasulullah saw mencegah dari jual beli melempar kerikil dan jual beli garar.” (HR. Muslim) (Muslim, t.th : 156-157).

Berdasarkan hadis di atas bahwa jual beli hukumnya mubah atau boleh, namun jual beli menurut Imam Asy Syatibi hukum jual beli bisa menjadi haram seperti ketika terjadi *ihṭikar* yaitu penimbunan barang sehingga persediaan dan harga melonjak naik. Apabila terjadi praktik semacam ini maka pemerintah boleh memaksa para pedagang menjual barang sesuai dengan harga di pasaran dan para pedagang wajib memenuhi ketentuan pemerintah dalam menentukan harga di pasaran serta perdagangan juga dapat dikenakan sanksi karena tindakan tersebut dapat merusak atau mengacaukan ekonomi rakyat. ¹⁶Jual beli yang mendapat berkah dari Allah adalah jual beli yang jujur, tidak curang dan tidak mengandung unsur penipuan dan pengkhianatan.¹⁷

Berdasarkan dalil tersebut di atas, maka jelaslah bahwa hukum jual beli adalah *Jaiiz* (boleh). Namun tidak menutup kemungkinan perubahan status jual beli itu sendiri, semuanya tergantung pada terpenuhi ada atau tidak adanya syarat dan rukun jual beli.

¹⁵ Shobirin, “Jual Beli Dalam Pandangan Islam”, *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, Vol. 3, No. 2, Desember 2015, 244.

¹⁶ *Ibid.*,

¹⁷ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, 116

c. Ijma'

Kaum muslimin telah sepakat dari dahulu sampai sekarang tentang kebolehan hukum jual beli. Oleh karena itu, hal 24 ini merupakan sebuah bentuk *ijma'* umat, karena tidak ada seorangpun yang menentanginya.¹⁸

C. Rukun dan Syarat Jual Beli

Jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah oleh *syara'*. Menurut ulama Hanafiyah rukun jual beli hanya satu, yaitu ijab kabul yang menunjukkan aktivitas jual beli atau tindakan yang menunjukkan kerelaan masing-masing pihak dalam jual beli untuk suatu pertukaran kepemilikan, baik berupa perkataan ataupun perbuatan.¹⁹

Menurut mereka yang menjadi rukun dalam jual beli itu hanyalah kerelaan kedua belah pihak untuk melakukan transaksi jual beli. Akan tetapi, karena unsur kerelaan itu merupakan unsur hati yang sulit untuk di indra sehingga tidak kelihatan, maka diperlukan indikasi yang menunjukkan kerelaan kedua belah pihak. Indikasi yang menunjukkan kerelaan kedua belah pihak yang melakukan transaksi jual beli menurut mereka boleh tergambar dalam ijab dan kabul, atau melalui cara saling memberikan barang dan harga barang.²⁰

a. Rukun Jual Beli

Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat, yaitu;²¹

- a) Ada orang yang berakad atau *al-muta'qidain* (penjual dan pembeli).
- b) Ada *sigat* (lafal ijab dan kabul).

¹⁸ Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), 15.

¹⁹ Nasrun Haroen, *Fiqh Mu'amalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), Cet. II, 115.

²⁰ Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, 17.

²¹ Munir Salim, "Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam", *al-daulah*, vol. 6, No. 2, Desember 2017, 376.

- c) Ada barang yang dibeli.
- d) Ada nilai tukar pengganti barang.²²

Nilai tukar pengganti barang, yaitu sesuatu yang memenuhi tiga syarat; bisa menyimpan nilai (*store of value*), bisa menilai atau menghargakan suatu barang (*unit of account*) dan bisa dijadikan alat tukar (*medium of exchange*).

Menurut ulama Hanafiyah, orang yang berakad, barang yang dibeli, dan nilai tukar barang termasuk ke dalam syarat-syarat jual beli, bukan rukun jual beli.

Secara umum tujuan adanya semua syarat tersebut antara lain untuk menghindari pertentangan diantara manusia, menjaga kemaslahatan orang yang sedang akad, menghindari jual beli *garar* (terdapat unsur penipuan), dan lain-lain.

Sedangkan rukun jual beli yang dikemukakan oleh ulama Malikiyah dan Syafi'iyah, yaitu sebagai berikut;²³

- a) *sigat* (ijab dan kabul)
- b) *a'qidain* (dua pihak yang berakad)
- c) *ma'qud a'laih* (benda atau barang)

Selain rukun tersebut di atas untuk menunjukkan sahnya suatu akad harus terpenuhi beberapa syarat. Syarat-syarat tersebut ada yang berkaitan dengan orang yang melakukan akad, obyek akad, maupun *sigat*-nya. Adapun yang pertama mengenai syarat dalam akad yaitu :²⁴

- a. Syarat berlakunya akad (*In'iqad*), syarat *In'iqad* ada yang umum dan ada yang khusus. Syarat umum harus selalu ada pada setiap akad seperti syarat yang harus

²² M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, 118.

²³ Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, 75.

²⁴ Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah*, (Jakarta: Raja grafindo Persada, 2007), 35.

ada pada pelaku akad, objek akad dan *sigat* akad, akad bukan pada sesuatu yang diharamkan dan akad pada sesuatu yang bermanfaat. Sementara itu, syarat khusus merupakan sesuatu yang harus ada pada akad-akad tertentu seperti syarat minimal dua saksi pada akad nikah.

- b. Syarat sahnya akad, yaitu syarat yang diperlakukan secara Syari'ah agar akad berpengaruh seperti dalam akad perdagangan harus bersih dari cacat.
- c. Syarat terealisasinya akad (*Nafaż*), syarat *nafaż* ada dua yaitu kepemilikan objek (kewenangan penuh atas objek) dan kewenangan atas tindakan hukum terhadap objek.
- d. Syarat *Lazim*, yaitu bahwa akad harus dilaksanakan apabila tidak ada cacat.

b. Syarat-syarat jual beli

Adapun syarat-syarat jual beli sesuai dengan rukun jual beli yang dikemukakan jumhur ulama adalah sebagai berikut:

1. *sigat* atau perbuatan yang menunjukkan terjadi akad berupa ijab dan kabul. Apabila ijab dan kabul telah diucapkan dalam akad jual beli, maka pemilikan barang dan uang telah berpindah tangan. Ulama fikih menyatakan bahwa syarat ijab dan kabul itu adalah sebagai berikut:
 - a) Orang yang melakukannya telah akil *balig* dan berakal.
 - b) Kabul sesuai dengan ijab. Contohnya "*Saya jual sepeda ini dengan harga sepuluh ribu*", lalu pembeli menjawab "*Saya beli dengan harga sepuluh ribu*".

c) Ijab dan kabul dilakukan dalam satu majelis. Maksudnya kedua belah pihak yang melakukan akad jual beli hadir dan membicarakan masalah yang sama.

2. *Aqidani* (dua pihak yang berakad)²⁵

Syarat yang berhubungan dengan dua orang yang berakad, yaitu sebagai berikut;

- a. *Mumayyiz, balig* atau berakal. Maka tidak sah akad dari orang gila, orang yang mabuk, begitu juga akad dari anak kecil, kecuali terdapat izin dari wali sebagaimana pendapat jumhur ulama.
- b. Tidak dalam keadaan terpaksa ketika melakukan akad. Karena adanya kerelaan dari kedua belah pihak yang merupakan salah satu rukun jual beli. Jika terdapat paksaan, maka dalam akad dipandang tidak sah atau batal menurut jumhur ulama.
- c. Kedua belah pihak memiliki objek jual beli. Apabila seseorang menjual barang yang belum ia miliki; ia baru akan membelinya setelah akad terjadi untuk kemudian diserahkan kepada pembeli, maka akad itu dianggap batal, karena tindakannya menjual sesuatu yang belum ia miliki berat.

3. *Ma'qud Alaih* (barang dalam akad).

Dalam hal ini *ma'qud alaih* diartikan sebagai harta yang akan dipindahkan dari salah seorang yang berakad kepada pihak lain, baik harga atau barang berharga. Setelah mengetahui bahwa objek jual beli (*Al-ma'qud 'alaih*) adalah rukun, maka para fuqaha kemudian menentukan syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh objek jual beli tersebut. Metode seperti ini bertujuan

²⁵ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Mualamah*, (Jakarta: Kencana, 2012), 72.

agar terciptanya suasana kondusif serta kepastian hukum dalam transaksi jual beli, sebagaimana yang dikehendaki nilai-nilai fundamental Islam. Sehingga para pihak merasa aman dan tidak khawatir dirugikan ketika melangsungkan muamalah.

Barang yang di jadikan sebagai objek jual beli ini harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut: ²⁶

- 1) Bersih barangnya, maksudnya yaitu barang yang dijual belikan bukanlah benda yang dikualifikasikan ke dalam benda najis atau termasuk barang yang digolongkan diharamkan. Hal ini berdasarkan hadis Nabi Muhammad SAW:

عن جابر بن عبد الله انه سمع رسول الله صلى الله عليه وسلم يقول عام الفتح وهو بمكة إِنَّ اللَّهَ وَرَسُولَهُ حَرَّمَ بَيْعَ الْخَمْرِ وَالْمَيْتَةِ وَالْخِنْزِيرِ وَالْأَصْنَامِ . فَقِيلَ يَا رَسُولَ اللَّهِ أَرَأَيْتَ شُحُومَ الْمَيْتَةِ فَإِنَّهَا يُطْلَى بِهَا السُّفُنُ وَيُدْهَنُ بِهَا الْجُلُودُ وَيَسْتَصْبِحُ بِهَا النَّاسُ . فَقَالَ « لَا هُوَ حَرَامٌ » . ثُمَّ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - عِنْدَ ذَلِكَ « قَاتَلَ اللَّهُ الْيَهُودَ إِنَّ اللَّهَ لَمَّا حَرَّمَ شُحُومَهَا جَمَلُوهَا ثُمَّ بَاعُوهَا فَأَكَلُوا ثَمَنَهُ

“Dari Jabir Ibn Abdillah, bahwa ia mendengar Rasulullah SAW bersabda pada tahun kemenangan Makkah: “Sesungguhnya Allah telah melarang (mengharamkan) jual-beli arak, bangkai, babi dan patung” lalu seseorang bertanya “bagaimana dengan lemak bangkainya, karena dipergunakan untuk mengecat kayu dan minyaknya untuk lampu penerangan? Kemudian Rasulullah SAW menjawab “Mudah-mudahan Allah melaknat orang-orang yahudi karena sesungguhnya Allah telah mengharamkan lemak bangkai

²⁶ Wati Susiawati, “Jual Beli dan Dalam Konteks Kekinian”, *Jurnal Ekonomi Islam*, vol. 8, No. 2, November 2017, 176.

pada mereka, tetapi menjadikannya, menjualnya serta memakannya (hasilnya)” (Muslim,t.th: 689).

Dalam hadis di atas menurut Syafi’iyah diterangkan bahwa arak, bangkai, babi dan patung adalah haram dijual belikan karena najis, adapun berhala jika di pecah- pecah menjadi batu biasa boleh dijual sebab dapat digunakan untuk membangun gedung atau yang lainnya.

- 2) Dapat dimanfaatkan atau ada nilainya secara *syara’*, maksudnya yaitu barang yang dijual belikan harus ada manfaatnya secara *syara’*, yaitu sesuatu yang dapat mendekatkan manusia kepada Allah SWT. Namun dalam praktiknya, para *gamer* bermain sampai berjam-jam bahkan sampai melewatkan waktu tidurnya sehingga cenderung melalaikan.
- 3) Berupa barang milik, yaitu seseorang yang memiliki kendali penuh atas harta yang dimilikinya. Seperti pada *game online*, pemilik atas segala sesuatu yang berkaitan dengan *game* itu sendiri adalah sang pembuat *game* atau *game master*. Sehingga kepemilikan yang dimiliki oleh para pemain *game* hanya bersifat sementara yang sewaktu-waktu bisa saja hilang apabila pihak perusahaan penyedia *game* memblokir *game* tersebut.
- 4) Mengetahui, maksudnya adalah barang yang dijual belikan dapat diketahui oleh penjual dan pembeli dengan jelas, baik zatnya, bentuknya, sifatnya dan harganya. Sehingga tidak terjadi kekecewaan di antara kedua belah pihak.
- 5) Barang yang akan di akad ada di tangan, maksudnya adalah perjanjian jual beli atas sesuatu barang yang belum di tangan (tidak berada dalam kekuasaan penjual) adalah dilarang, sebab bisa jadi barang sudah rusak atau tidak dapat diserahkan sebagaimana telah dijanjikan.

- 6) Mampu menyerahkan, maksudnya adalah keadaan barang haruslah dapat di serah terima. Jual beli barang tidak dapat di serah terima, karena apabila barang tersebut tidak dapat di serah terima, kemungkinan akan terjadi penipuan atau menimbulkan kekecewaan pada salah satu pihak.

Benda yang dijual belikan dapat mencakup barang atau uang, sifat benda harus dapat dinilai, yakni benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut *syara'*. Benda-benda seperti alkohol, babi, dan barang terlarang lainnya haram dijual belikan sehingga jual beli tersebut dipandang batal jika dijadikan harga tukar menukar, maka jual beli tersebut dianggap *fasid*.

D. Macam-macam Jual Beli dalam Islam

Ditinjau dari segi hukumnya jual beli ada dua macam yaitu, jual beli yang sah dan jual beli yang batal menurut hukumnya, dari segi objek maupun dari segi pelaku jual beli.²⁷ Pembagian jual beli menurut hukumnya, yaitu sebagai berikut;

1. *Ba'i al-mun'aqid* lawannya *ba'i 'al-baṭil*, yaitu jual beli yang disyariatkan (diperbolehkan oleh *syara'*).
2. *Ba'i as-ṣahih* lawannya *ba'i al-fasid*, yaitu jual beli yang terpenuhi syarat sahnya.
3. *Ba'i an-nafidz* lawannya *ba'i al-mauquf*, yaitu jual beli *ṣahih* yang dilakukan oleh orang yang cakap dalam melaksanakannya, seperti *balig* dan berakal.
4. *Ba'i al-lazim* lawannya *ba'i ghair al-lazim*, yaitu jual beli *ṣahih* yang sempurna dan tidak ada hak *khiyar* di dalamnya. Jual beli ini disebut dengan *ba'i al-jaiz*.

²⁷ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 75.

Ditinjau dari segi benda yang dijadikan objek jual beli dapat dikemukakan pendapat Imam Taqiyuddin bahwa jual beli dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu:²⁸

1. Jual beli benda yang kelihatan,

Jual beli benda yang kelihatan ialah pada waktu melakukan akad jual beli benda atau barang yang dijual belikan ada di depan penjual dan pembeli, hal ini lazim dilakukan masyarakat banyak, seperti membeli beras di pasar dan boleh dilakukan.

2. Jual beli yang disebutkan sifat-sifatnya dalam janji atau salam.

Jual beli yang disebutkan sifat-sifatnya dalam perjanjian ialah jual beli salam (pesanan). Menurut kebiasaan para pedagang, salam adalah untuk jual beli yang tidak tunai (kontan), salam pada awalnya berarti meminjamkan barang atau sesuatu yang seimbang dengan harga tertentu, maksudnya ialah perjanjian sesuatu yang penyerahan barang-barangnya ditangguhkan hingga masa tertentu, sebagai imbalan harga yang telah ditetapkan ketika akad.

3. Jual beli benda yang tidak ada.

Jual beli benda yang tidak ada serta tidak dapat dilihat ialah jual beli yang dilarang oleh agama Islam, karena barangnya tidak tentu atau masih gelap, sehingga dikhawatirkan barang tersebut diperoleh dari curian atau barang titipan yang akibatnya dapat menimbulkan kerugian salah satu pihak.

Selain itu terdapat juga pembagian jual beli yang dilihat dari segi objek barang yang dijual belikan terbagi menjadi empat macam, yaitu sebagai berikut;²⁹

²⁸ Shobirin, "Jual Beli Dalam Pandangan Islam", *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, Vol. 3, No. 2, Desember 2015, 252.

²⁹ Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, 48.

1. *Bai' al-mutlaq*, yaitu tukar menukar suatu benda dengan mata uang.
2. *Bai' al-salam* atau *salaf*, yaitu tukar menukar utang dengan barang atau menjual suatu barang yang penyerahannya ditunda dengan pembayaran modal lebih awal.
3. *Bai' al-ṣarf*, yaitu tukar menukar mata uang dengan mata uang lainnya baik sama jenisnya atau tidak. Atau tukar menukar emas dengan emas atau perak dengan perak. Bentuk jual beli ini memiliki syarat sebagai berikut; 1) saling serah terima sebelum berpisah badan di antara kedua belah pihak; 2) sama jenisnya barang yang ditukarkan; 3) tidak terdapat *khiyar* syarat di dalamnya; 4) penyerahan barangnya tidak ditunda.
4. *Bai' al-muqayadah* (barter), yaitu tukar menukar harta dengan harta selain emas dan perak. Jual beli ini syaratnya harus sama dalam jumlah dan kadarnya. Misalnya, tukar menukar kurma dengan gandum.

E. Jual Beli yang Dilarang dalam Islam

Sebelum datangnya Islam, masyarakat Jahiliyah Arab sudah mengenal berbagai bentuk jual beli, baik yang diakui oleh syariat Islam maupun yang dilarang karena bertentangan dengan prinsip-prinsip syari'ah. Larangan jual beli tidak selamanya membatalkan jual beli, namun terkadang ia juga dapat membatalkannya apabila keharamannya itu kembali ke akad sebab tidak terpenuhinya salah satu rukun, atau karena hal lain di luar akad tetapi merupakan unsur yang harus dipenuhi, seperti tidak terpenuhinya syarat jual beli.³⁰

³⁰ Ikit, dkk., *Jual beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam*, 105.

Jual beli yang dilarang dalam islam pada dasarnya hukumnya adalah mubah menurut islam.³¹ Jual beli yang dilarang dalam islam terbagi menjadi dua, yaitu jual beli batal (*fasid*) karena terdapat cacat rukun atau syarat. Dan jual beli yang tidak batal akibat larangan tersebut karena ada persoalan lain di luar jual beli tersebut.³²

Adapun macam jual beli yang dilarang dalam islam sebab *ma'qud alaih* (Barang Jualan) yaitu sebagai berikut;³³

- 1) Jual beli benda yang tidak ada atau dikhawatirkan tidak ada.
- 2) Jual beli barang yang tidak dapat diserahkan.
- 3) Jual beli barang yang tidak dapat diserahkan, seperti burung yang ada di udara atau ikan yang ada di air tidak berdasarkan ketetapan *syara'*.

4) Jual beli *garar*

Jual beli *garar* adalah jual beli barang yang mengandung kesamaran. Hal itu dilarang dalam Islam sebab Rasulullah SAW. Bersabda :

“Janganlah kamu membeli ikan di dalam air karena jual beli seperti itu termasuk gharar (menipu).” (HR. Ahmad).

5) Jual beli *munabaẓah*,

Merupakan jual beli dengan cara lempar melempar, seperti seseorang melempar bajunya, kemudian yang lain pun melempar bajunya, maka jadilah jual beli.

6) Jual beli *mulamasah*,

Misalnya, apabila mengusap baju atau kain, maka wajib membelinya.

7) Jual beli barang yang najis dan yang terkena najis.

³¹ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, 114.

³² Wahbah Zuhayliy, *Fiqh Imam Syafi'i*, (Jakarta: Amahira, 2010), 634.

³³ Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, 97.

Ulama sepakat tentang langkah jual beli barang yang najis, seperti khamr. Akan tetapi, mereka berbeda pendapat tentang barang yang terkena najis yang tidak mungkin dihilangkan, seperti minyak yang terkena bangkai tikus. Ulama Hanafiyah membolehkan untuk barang yang tidak untuk dimakan, sedangkan ulama Malikiyah membolehkannya setelah dibersihkan.

8) Jual beli *majhul* (barang yang tidak jelas). Menurut Ulama Hanafiyah jual beli seperti ini adalah *fasid*, sedangkan menurut Jumhur adalah batal sebab akan mendatangkan pertentangan di antara manusia.

9) Jual beli barang yang tidak ada di tempat akad (gaib), tidak dapat dilihat.

Menurut ulama Hanafiyah, jual beli seperti ini dibolehkan tanpa harus menyebutkan sifat-sifatnya, tetapi pembeli berhak *khiyar* ketika melihatnya.

Ulama Syafi'iyah dan Hanabilah menyatakan tidak sah, sedangkan ulama Malikiyah membolehkan bila disebutkan sifat-sifatnya dan mensyaratkannya lima macam;

- a) Harus jauh sekali tempatnya.
- b) Tidak boleh dekat sekali tempatnya
- c) Bukan pemiliknya harus ikut memberikan gambaran.
- d) Harus meringkas sifat-sifat barang secara menyeluruh.
- e) Penjual tidak boleh memberikan syarat.

F. Konsep Harta Dalam Islam

Sebagaimana telah diketahui bahwa jual beli adalah “Pertukaran harta (benda) dengan harta”, maka sudah sepatutnya juga mengetahui hakikat maksud dari harta tersebut, kategori atau unsur apa saja yang dikandung dalam harta, serta bagaimana

manfaat harta menurut pandangan Islam.³⁴ Jamak dari harta atau mal yaitu *amwal*, secara *etimologi* mempunyai beberapa arti yaitu condong, cenderung, dan miring. Karena memang manusia condong dan cenderung untuk memiliki harta. Ada juga mengartikan *al-mal* dengan sesuatu yang menyenangkan manusia dan mereka menjaganya, baik dalam bentuk materi maupun manfaat. Ada juga yang mengartikan dengan sesuatu yang di butuhkan dan diperoleh manusia baik berupa benda yang tampak seperti emas, perak, binatang, tumbuhan maupun yang tidak tampak. Oleh karena itu, menurut *etimologi*, sesuatu yang tidak bisa dikuasai manusia tidak bisa dinamakan harta, seperti burung di udara, ikan di dalam air, dan barang tambang yang ada di bumi.³⁵

Adapun pengertian harta secara *terminologi*, yaitu sesuatu yang di inginkan manusia berdasarkan tabiatnya, baik manusia itu akan memberikannya atau menyimpannya. Sesuatu yang tidak dapat disimpan tidak bisa disebut harta. Karena itu, menurut Hanafiah manfaat dan milik tidak disebut harta. Mazhab ini membedakan antara harta dan milik atau harta dalam sesuatu zat (*'ain*), yang berharga bersifat materi yang berputar di antara manusia. Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah Pasal 1 ayat (9) *amwal* (harta) adalah benda yang dapat dimiliki, dikuasai, diusahakan, dan dialihkan, baik benda berwujud maupun tidak berwujud, baik benda terdaftar maupun yang tidak terdaftar, baik benda bergerak maupun yang tidak bergerak dan hak yang mempunyai nilai ekonomis.³⁶ Islam mempunyai pandangan yang pasti tentang harta dan ekonomi. Pandangan tersebut di antaranya yaitu mengenai pemilik mutlak harta/segala sesuatu yang ada di muka bumi ini adalah milik Allah SWT, status harta yang dimiliki manusia merupakan titipan, harta sebagai perhiasan hidup yang memungkinkan manusia

³⁴ Abu Umar Dubyani bin Muhammad ad-Dubyani, *Al-Mu'amalah al-Maalayah Asalah wa Mu'asarah*. (Riyadh: Maktabah Malik Fahd al-Wathaniyah, 2011) Jilid 1, 109.

³⁵ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Mualamah*, 59.

³⁶ *Ibid.*,

dapat menikmatinya dengan baik dan tidak berlebih-lebihan, harta sebagai ujian keimanan, serta cara perolehan/kepemilikan harta dapat melalui usaha (amal) atau mata pencaharian (*maisyah*) yang halal dan sesuai dengan aturan Allah SWT.³⁷

Pandangan di atas menunjukkan bahwa harta pada dasarnya adalah milik Allah SWT semata. Adapun manusia hanya diberikan kewenangan atau hak sementara untuk mengelola segala yang diamanatkan Allah SWT. seluruh dunia dan isinya telah Allah jadikan sebagai *maisyah* (penghidupan) bagi manusia, maka sepatutnya manusia merespon hal tersebut dengan melakukan segala bentuk muamalah yang berorientasi untuk mendekatkan diri pada-Nya. Sebagai sebuah bentuk konstruksi virtual, *game online* juga tak luput dari pandangan Islam, karena Islam merupakan *way of the life*. Mengikuti definisi harta yang dikemukakan oleh Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah, maka *game online* juga termasuk kategori harta. Karena *game online* merupakan benda yang tak kasat mata atau tidak berwujud, dan ia bisa dimiliki, dikuasai, dan dialihkan untuk kepentingan pemilik pribadinya.

Para ulama berijtihad dalam mengklasifikasi bentuk-bentuk harta. Pada klasifikasi kebolehan memanfaatkannya oleh *syara'* *game online* termasuk dalam kategori harta *gairu mutaqawwim*, karena *game online* pada realitanya cenderung menggiring para pemainnya untuk melampaui batas, baik dalam waktu, kesehatan dan uang. Lalu melalaikan dari *Zikrullah* yang merupakan esensi utama hidup manusia.

Lalu pada segi jenisnya, ia tergolong pada harta *gairu manqul*, yang maknanya ia tidak bisa dibawa kemana-mana. Walaupun seseorang bisa mengaksesnya di mana pun ia berada, *game online* tidak mungkin dipindahkan dari dunia maya menuju dunia nyata. Karena bentuk *game online* tersebut pada dasarnya adalah tidak berwujud. Dalam

³⁷ *Ibid.*, 72.

pembagian segi pemanfaatannya, *game online* masuk dalam kategori harta *isti'mali*, yaitu bentuk harta yang tidak habis walaupun telah dimanfaatkan berulang-ulang. Ini berkaitan erat dengan bentuk abstrak *game online* yang berada di dunia internet, sehingga tidak heran jika manfaatnya tidak habis-habis walau telah digunakan berkali-kali.

Kemudian dari segi ada atau tidak adanya harta sejenis di pasaran, *game online* termasuk harta *qimi*, yaitu harta yang tidak ada jenisnya di pasaran serta tidak bisa ditakar dan ditimbang. Ini juga berkaitan dengan bentuk *game online* yang abstrak dan berada di dunia lain, sehingga tidak memungkinkan untuk ditakar dan ditimbang menurut adat kebiasaan yang berlaku pada umat manusia. Hal ini juga mengindikasikan bahwa sangat besar kemungkinan di masa yang akan datang, pasar nyata akan berpindah pada pasar dunia maya seutuhnya.

Selanjutnya berpijak pada status harta, *game online* tergolong pada kategori harta *mamluk* yang berarti ia bisa dimiliki dan beralih dari satu pihak ke pihak yang lainnya. Akan tetapi karena banyaknya para pemain yang mengakses *game* ini, sebagian pihak menjadikannya sebagai objek jual beli yang kemudian menjadi masalah serius dalam pandangan hukum Islam.

Merujuk pada klasifikasi dari segi pemiliknya yang telah dirumuskan oleh para ulama, *game online* termasuk ke dalam kategori harta khas, yaitu harta pribadi yang tidak boleh diambil manfaatnya tanpa izin dari pemiliknya. Dalam hal ini, *game online* telah diberikan lisensi oleh pemiliknya untuk digunakan oleh khalayak ramai dengan menggunakan akses internet dan perangkat komputer/*smartphone* yang ada. Sehingga para *gamer* tidak berdosa karena telah mendapatkan izin dari pemiliknya untuk mengakses *game* tersebut.

Akan tetapi para ulama sepakat, bahwa disyaratkan bagi harta untuk memiliki manfaat yang bersifat ibadah atau mubah. Maka sesuatu yang tidak memiliki manfaat yang dibolehkan oleh *syara'*, tidak termasuk dalam kategori harta secara orisinal.³⁸ Sehingga apabila ditinjau dari aspek-aspek di atas, *game online* tidak memenuhi kualifikasi fungsi harta yang sesuai dengan spirit Islam, yang kemudian berimbas pada kurangnya syarat barang yang dijadikan objek akad. Karena ke empat ulama sepakat bahwa barang yang menjadi objek akad haruslah bermanfaat secara *syara'*.

Sebagai suatu fenomena sosial baru yang muncul di dalam masyarakat modern, *game online* masih tabu atau kabur status hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi. Hal ini dikarenakan perubahan zaman yang sangat dinamis. Perubahan ini menuntut Fiqh untuk tidak statis, akan tetapi ikut terus bergerak secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Kultur sosial merupakan salah satu pemeran utama dalam berubahnya Fiqh, ini selaras dengan sebuah ibarat atau teori sosial yang cukup masyhur di kalangan ulama, yaitu “hukum berubah sesuai dengan konteks dan waktu.”³⁹

G. Penyebab Haramnya Sebuah Transaksi

Sebagaimana yang telah kita ketahui terdapat dua asal kaidah hukum dalam syari'ah. Dalam ibadah kaidah hukum yang berlaku adalah bahwa semua hal dilarang kecuali yang ada ketentuannya dalam Al-Qur'an dan Al-Hadis. Sedangkan dalam urusan muamalah, semuanya diperbolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya. Ini berarti ketika suatu transaksi baru muncul dan belum dikenal sebelumnya dalam hukum Islam, maka transaksi tersebut dianggap dapat diterima, kecuali terdapat implikasi dari dalil Al-Qur'an dan Hadis yang melarangnya, baik secara eksplisit maupun implisit. Dengan

³⁸ Abu Umar Dubyani bin Muhammad ad-Dubyani, *Al-Mu'amalah al-Maaliyah Aşalah wa Mu'asarah*, 121.

³⁹ Abdullah Al-'anazi, *Taisir ilm ushul fiqh*. (Beirut: Muassasah Ar-Riyan, 1997), 214.

demikian, dalam bidang muamalah semua transaksi dibolehkan kecuali yang diharamkan.⁴⁰

Penyebab terlarangnya sebuah transaksi adalah disebabkan faktor-faktor berikut:

1. Haram zatnya (*haram li-Zatihi*)

Suatu transaksi dilarang karena objek (barang dan/atau jasa) yang di transaksikan merupakan objek yang dilarang (haram) dalam hukum agama Islam, misalnya minuman keras, bangkai, daging babi, dan sebagainya.⁴¹

2. Haram selain zatnya (*haram li gairihi*)

Jenis ini terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

- a) *Tadlis*, yaitu sebuah situasi di mana salah satu dari pihak yang bertransaksi berusaha untuk menyembunyikan informasi dari pihak yang lain dengan maksud untuk menipu pihak tersebut atas ketidaktahuan akan informasi objek yang di jual belikan. Hal ini bisa penipuan berbentuk kuantitas, kualitas, harga ataupun waktu penyerahan atas objek yang ditransaksikan.
- b) *Ihtikar*, yaitu sebuah situasi di mana produsen/penjual mengambil keuntungan di atas keuntungan normal dengan cara mengurangi *supply* (penawaran) agar harga produk yang dijualnya naik. *Ihtikar* ini biasanya dilakukan dengan membuat *entry barrier* (hambatan masuk pasar), yakni menghambat produsen/ penjual lain masuk ke pasar sehingga ia menjadi produsen tunggal di pasar tersebut (monopoli), kemudian mengupayakan adanya kelangkaan barang dengan cara menimbun stok barang, sehingga terjadi kenaikan harga yang cukup tajam di pasar. Ketika

⁴⁰ Adiwarmarman A. Karim, *BANK ISLAM Analisis Fiqih dan Keuangan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), edisi 5 cet 10, 29.

⁴¹ *Ibid.*, 30.

harga telah naik, produsen tersebut akan menjual barang tersebut dengan mengambil keuntungan yang berlimpah.

- c) *Bai' Najasy*, yaitu sebuah situasi di mana konsumen/pembeli menciptakan *demand* (permintaan) palsu, seolah-olah ada banyak permintaan terhadap suatu produk sehingga harga jual produk itu akan naik.
- d) *Tagrir (Garar)*, yaitu penampilan yang menimbulkan kerusakan (harta) atau sesuatu yang tampaknya menyenangkan tetapi hakikatnya menimbulkan kebencian. Dalam segi fiqh berarti penipuan dan tidak mengetahui barang yang dijual belikan juga tidak dapat diserahkan. *Garar* terjadi apabila kedua belah pihak saling tidak mengetahui apa yang akan terjadi, kapan musibah akan menimpa. Ini adalah suatu kontrak yang dibuat berasaskan andaian (*ihtimal*) semata. Sehingga dari penjelasan ini di atas dapat diambil pengertian, yang dimaksud dengan jual beli *garar* adalah semua jual beli yang mengandung ketidakjelasan, pertaruhan dan perjudian. *Garar* (ketidakjelasan) sangat ditekankan dan dilarang dalam Islam agar kedua belah pihak tidak di zalimi atau terzalimi.

Dalam syari'at Islam, jual beli yang mengandung *garar* sangat dilarang, sebagaimana sabda Rasulullah SAW yang diriwayatkan dalam hadist Abu Hurairah yang artinya:

“Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam melarang jual beli al haşah dan jual beli garar”.⁴²

⁴² Rahmat Syafe'I, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2004), 83.

Secara umum, *garar* dapat terjadi dalam 4 hal, yaitu;

1. Kuantitas.
2. Kualitas.
3. Harga.
4. Waktu penyerahan.⁴³

Dalam keempat bentuk di atas, keadaan sama-sama rela yang dicapai bersifat sementara, yaitu sementara keadaannya masih tidak jelas bagi kedua belah pihak. Di kemudian hari, yaitu ketika keadaannya sudah jelas, salah satu pihak (penjual atau pembeli) akan merasa terzalimi, walaupun pada awalnya tidak demikian. Adapun *garar* terbagi dalam dua kategori yaitu:

1. *Garar fahiş* (ketidak jelasan yang keterlaluhan)

Garar ini merupakan *garar* yang berat dan dengannya dapat membatalkan akad.

Garar ini timbul dengan dua sebab yaitu pertama karena barang sebagai objek jual beli tidak ada dan yang kedua barang boleh diserahkan tapi spesifikasinya tidak sama seperti yang dijanjikan.

2. *Garar yasir* (ketidak jelasan yang minimum)

Garar ini adalah *garar* yang ringan, keberadaannya tidak membatalkan akad.

Sekiranya terdapat bentuk *garar* semacam ini dalam akad jual beli, maka jual beli tersebut tetap sah menurut *syara'*.⁴⁴

⁴³ Adiwarmarman A. Karim, *BANK ISLAM Analisis Fiqih dan Keuangan*, 33.

⁴⁴ Nazaruddin Abdul Wahid, *Sukuk (Memahami & membedah Obligasi Pada Perbankan Syari'ah)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), 68.

Diantara hikmah larangan jual beli *garar* adalah untuk menjaga harta orang lain dan menghindari perselisihan dan permusuhan yang muncul akibat adanya penipuan dan pertaruhan. Adapun bentuk bentuk jual beli *garar* adalah:

1) *Garar* yang dilarang

Bentuk *garar* ini dibagi menjadi tiga macam yaitu (pertama) *garar* karena tidak ada barangnya (*al-ma'dum*), (kedua) *garar* karena barangnya tidak bisa di serah terimakan, (ketiga) *garar* karena ketidakjelasan (*al-jahalah*) pada barang, harga dan akad jual belinya.

2) *Garar* yang dibolehkan

Bentuk *garar* ini dibagi menjadi empat macam yaitu jika barang tersebut sebagai pelengkap, jika barangnya sedikit, jika masyarakat memaklumi hal tersebut karena dianggap sesuatu yang remeh, dan jika mereka memang membutuhkan transaksi tersebut.

3) *Garar* yang masih diselisihkan

Garar yang diselisihkan adalah *garar* yang berada di tengah-tengah antara yang diharamkan dan yang dibolehkan, sehingga para ulama berselisih pendapat di dalamnya. Hal ini dikarenakan perbedaan mereka di dalam menentukan apakah *garar* tersebut sedikit atau banyak, apakah dibutuhkan masyarakat atau tidak, atau apakah sebagai barang inti atau pelengkap.

- e) Riba, yaitu tambahan yang disyaratkan dalam transaksi bisnis tanpa adanya pengganti (*iwad*) yang dibenarkan syari'ah atas penambahan tersebut.
- f) *Maysir*, yaitu memperoleh keuntungan tanpa harus bekerja keras yang biasa dikenal dengan perjudian, karena dalam praktik perjudian seseorang dapat memperoleh keuntungan dengan cara mudah. Dalam perjudian, seseorang dalam kondisi bisa untung atau bisa rugi.

- g) *Risywah* (suap menyuap), yaitu memberi sesuatu kepada pihak lain untuk mendapatkan sesuatu yang bukan haknya.

3. Tidak sah (lengkap) akadnya.

Suatu transaksi yang tidak masuk dalam kategori haram *li Ğatihi* maupun haram *li Ğairihi*, belum tentu serta-merta menjadi halal. Masih ada kemungkinan transaksi tersebut menjadi haram bila akad atas transaksi itu tidak sah atau tidak lengkap. Suatu transaksi dapat dikatakan sah dan/atau tidak lengkap akadnya, bila terjadi salah satu (atau lebih) faktor-faktor berikut ini:

- a) Rukun dan syarat tidak terpenuhi.
- b) *Ta'alluq*, yaitu terjadi apabila kita dihadapkan pada dua akad yang saling dikaitkan maka berlakunya akad 1 tergantung pada akad 2.
- c) Terjadi "*two in one*", yaitu kondisi dimana suatu transaksi di wadahi oleh dua akad sekaligus, sehingga terjadi ketidakpastian (*garar*) mengenai akad mana yang harus digunakan (berlaku). Dalam terminologi fiqih, kejadian ini disebut dengan *şafqatain fi al-şafqah*.⁴⁵

⁴⁵ Adiwarmarman A. Karim, *BANK ISLAM Analisis Fiqih dan Keuangan*, 46.

BAB III

GAMBARAN UMUM GAME ONLINE

A. Pengertian dan Sejarah *Game Online*

Game atau permainan merupakan bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas keseharian. Seiring perkembangan zaman, *game* atau permainan pun juga ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dan informasi membuat berbagai macam permainan terus berkembang. Salah satu permainan yang banyak diminati yaitu *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan yang hanya dapat dioperasikan menggunakan koneksi internet.¹

Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang dihubungkan ke dalam sebuah jaringan tertentu. *Game online* biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut *End User License Agreement* (EULA). Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian.²

Menurut Krista Surbakti bahwa *game online* adalah teknologi daripada *genre*, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu

¹ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, *Jurnal Konseling Gusjigang*, vol. 3, No. 1, Januari-Juni 2017, 98-99

² Krista Surbakti, Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, vol. 01, No. 01, April 2017, 30-31.

gameplay. *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet.³

Adapun beberapa definisi mengenai *game online*:⁴

Pertama, Rupita Wulan menuliskan dalam jurnal Psikologi Universitas Bina Darma Palembang, “*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet”.⁵

Kedua, menurut Chandra Zebah Aji bahwa *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Ketiga, menurut Young bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet.

Melihat dari beberapa definisi tentang *game online*, maka bisa dipahami bahwa permainan *game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara *online* dan dapat diakses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, laptop, smartphone dan tablet.

Game online sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia *virtual* yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Di dalam *game online* terdapat dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* bertugas sebagai pengguna

³ *Ibid.*, 30-31.

⁴ Maurice A Suplig, Pengaruh Kecanduan *Game Online*, *JURNAL JAFFRAY*, vol. 15, No. 2, Oktober 2017, 178-179.

⁵ Rupita Wulan, “Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang,” 3, <http://digilib.binadarma.ac.id/files/disk1/133/123-123-rupitawula-6649-1-jurnal.pdf>, diakses pada tanggal 11 Februari 2021.

permainan yang memakai kemampuan *server*. *Game online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan sering menciptakan komunitas di dunia maya.⁶

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*Role Playing Game*).⁷ Di mulai dengan *game Nexia* yang merupakan *game online* pertama masuk di Indonesia yang mulai menarik perhatian para *gamer* PC, konsol dan juga masyarakat lainnya untuk mencoba bermain "*game online*". Meskipun *Nexia* hanya hadir dengan grafis 2D yang sederhana, namun kehadiran *game* tersebut sudah sangat berkesan di hati para *gamer* Indonesia. Satu tahun setelah kemunculan *Nexia*, hadir juga *game* berjudul *Redmoon* dengan grafis 2.5D yang bisa dibilang lebih berbeda untuk saat itu, karena karakter di *Redmoon* hadir dengan lebih hidup, sehingga sangat terasa berbeda untuk para *gamer* saat itu. Masih dalam *genre* yang sama (RPG), di tahun 2001-2002 *Nexia* dan *Redmoon* berjalan beriringan menemani langkah awal *gamer* Indonesia memasuki dunia *game online*.⁸

Pada tahun 2003-2004 bisa dibilang tren bermain *game online* masih dirajai oleh *genre Role Playing Game* (RPG), sehingga para *publisher* berlomba-lomba untuk menarik hati para *gamer* dengan menerbitkan berbagai *game online* ber-*genre* RPG dengan pilihan yang berbeda. Bisa dibilang juga, awal *game online* lahir di Indonesia

⁶ Krista Surbakti, Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, vol. 01, No. 01, April 2017, 32.

⁷ [Perkembangan game dan perkembangan game di indonesia | Ncoki's \(wordpress.com\)](https://ncoki.wordpress.com/2011/10/17/perkembangan-game-dan-perkembangan-game-di-indonesia/), <https://ncoki.wordpress.com/2011/10/17/perkembangan-game-dan-perkembangan-game-di-indonesia/>, diakses pada tanggal 10 Februari 2021.

⁸ Reviandika, "Sejarah dan Perkembangan *Game Online*", [SEJARAH DAN PERKEMBANGAN GAME ONLINE | reviandhika95 \(wordpress.com\)](https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online) <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online>, diakses pada tanggal 10 Februari 2021.

merupakan awal tren di mana bermain *game online* harus dilakukan dengan membayar "*pay to play*", sehingga para *gamer* harus melakukan pembelian sejumlah voucher terlebih dahulu untuk bisa *login* dan juga membayar *billing* warnet setelahnya.⁹

Setelah zaman *pay to play* dan RPG merajai trennya bermain *game online* di tahun-tahun tersebut, memasuki tahun 2005 beberapa *genre* baru yang berbeda mulai hadir di Indonesia. Jika *Gunbound* adalah awal dari *genre game online* yang berbeda di tanah air, maka tren-nya sendiri mulai bangkit pada tahun 2005 dengan hadirnya judul-judul *game* baru yang sangat diminati saat itu, mulai dari *Pangya*, *O2 Jam*, *Get Amped*, *Vital Sign* dan lain-lain.¹⁰

Lalu muncul sistem *free to play*, yang cocok dengan *game* kasual tersebut mulai menarik perhatian para *player* di Indonesia. *Free to play* merupakan jenis permainan yang tidak membebankan pemain dengan biaya apapun, sehingga dapat dimainkan langsung secara cuma-cuma.¹¹ Meskipun baru diperkenalkan, banyak *player* yang menyukai dengan sistem *free to play* sehingga trend-nya sendiri mulai bangkit sekitar tahun 2006. Setelah dua sistem tersebut ada di Indonesia, ternyata perkembangan *game online free to play* maju dengan sangat pesat, sehingga *game online* dengan *pay to play* mulai redup dan biasanya hanya dimainkan *player* yang setia dari setiap judul *game*-nya. Beberapa permainan dapat di-*install* atau dimainkan secara gratis, namun jika pemain

⁹ Wave Game Forums, <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30371-Sejarah-danperkembangan-game-online&sa=U&ved=2a>, diakses tanggal 12 Desember 2020.

¹⁰ Sejarah Game – Game Online di Indonesia | Dolanan Game (wordpress.com) <https://dolanangame.wordpress.com/2010/03/29/sejarah-game-game-online-di-indonesia/>, diakses pada tanggal 12 Desember 2020.

¹¹ Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya - - Berita Info Publik, Internet Pelayanan Publik, <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>, diakses pada tanggal 10 Februari 2021.

ingin menaikkan level dengan cepat atau membeli barang (item) langka pada permainan, maka pemain harus membayar sejumlah uang.¹²

Di tahun 2008 keberadaan warnet juga sudah mulai menjamur di Indonesia, mulai dari warnet biasa-biasa saja sampai warnet yang menyediakan beragam fasilitas canggih dan unik di dalamnya. Tentu saja hal tersebut berdampak baik untuk para *player*, karena mereka tidak mungkin kesulitan lagi untuk bermain *game online* khususnya yang berada di kota-kota besar di Indonesia. Istilah "*game center*" pun sudah sangat biasa terdengar, sehingga jika melihat papan tulisan dengan istilah tersebut, maka sudah pasti terdapat banyak *player* yang sedang bermain *game*.¹³ Perkembangan *game online* di Indonesia sudah maju sangat pesat mulai dari tahun 2009 dan 2010. *Publisher* baru pun mulai bermunculan membawa *game* dengan *genre* yang tidak jauh berbeda dan terus menjanjikan pelayanan terbaik untuk para *player*.

Mulai dari tahun 2011 ini *player* sudah mulai terombang-ambing dalam masalah pemilihan *game* yang cocok dengan karakter mereka. Selain itu, kekecewaan karena penutupan layanan juga berdampak pada semakin selektifnya. Para *player* dalam memilih *game* dan *publisher* yang akan menjadi tempat mereka menuangkan hasrat untuk bermain *game online*. Memasuki tahun 2012, semuanya masih berjalan seperti biasa. Di tahun 2012 ini, *genre* MMOTPS mulai di gambar-gemborkan sehingga kehadirannya cukup mencolok di kalangan para *player* meskipun tetap tidak sebanyak jumlah *genre* MMORPG. Terdapat empat judul MMOTPS baru yang hadir di Indonesia pada tahun 2012, yaitu *Mercenary Ops*, *Mercury Red*, *Brawl Busters* dan *S4 League*.¹⁴

¹² https://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-TahunPerkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/2/, diakses tanggal 12 Desember 2020.

¹³ [12 Tahun Perkembangan Game Online di Indonesia | KASKUS, https://www.kaskus.co.id/thread/524e987ba2cb17352800000c/hot-12-tahun-perkembangan-game-online-di-indonesia/](https://www.kaskus.co.id/thread/524e987ba2cb17352800000c/hot-12-tahun-perkembangan-game-online-di-indonesia/), diakses pada tanggal 12 Desember 2020.

¹⁴ *Ibid.*,

Lanjut ke tahun 2013, semakin banyak saja pilihan untuk bermain *game online* dari berbagai jenis *genre* yang ada di Indonesia. Kecanggihan teknologi dan perkembangan internet yang semakin maju, tentu saja membawa *game online* ke arah yang semakin baik. Berbagai perangkat komputer yang canggih sudah mulai mudah untuk didapatkan, sehingga penampilan *game online* masa kini sudah dituntut untuk hadir dengan grafis yang sangat mengagumkan dan dapat dimainkan dengan sangat mudah sekaligus nyaman.¹⁵

Banyaknya *game* sekarang ini tentu saja membuat para developer berlomba-lomba dalam segi kreativitas untuk membuat *game* yang tidak pernah ditemui. Namun ada saja developer yang *me-recycle* ide dari *game* lainnya dan membuatnya menjadi lebih baru. Salah satunya adalah *Utopia : Origin*, yang merupakan *game* dengan *genre survival* yang digabung/dengan salah satu *game* dengan grafis kotak-kotak yaitu, *Minecraft*.¹⁶

Utopia: Origin merupakan *game* jenis MMORPG *survival*.¹⁷ *Game mobile* yang memiliki *game play* dalam melakukan *survival* layaknya seperti *farming*, membangun rumah, berburu monster bersama orang lain, mendapat item-item langka dan hewan langka, dan masih banyak lagi.

Game Utopia Origin merupakan open world dan *game play* yang dimiliki tersebut memiliki fungsi yang sama seperti *Minecraft* hanya saja gambar grafis yang dimiliki oleh *Utopia Origin* sedikit lebih halus. Selain itu di dalam *game* tersebut sangat

¹⁵ https://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-TahunPerkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/2/, diakses tanggal 12 Desember 2020.

¹⁶ Ayyadana Akbar, *Utopia: Origi*, "Game Anime Survival Android yang digabung dengan *Minecraft*", [Utopia : Origin, Game Anime Survival Android yang digabung dengan Minecraft - Gamebrott.com](https://gamebrott.com), diakses tanggal 20 Desember 2020.

¹⁷ *Utopia: Origin 2.7.3 untuk Android - Unduh (uptodown.com)*, <https://utopia-origin.id.uptodown.com/>, diakses pada tanggal 10 Februari 2021.

seru player bisa melakukan party untuk memburu boss monster atau melakukan bertarung bersama player lain dalam fitur *chaos mode*.¹⁸

Selain itu, mode yang ada di dalam *game* tersebut ada tiga jenis yaitu *Peace Mode*, *Chaos Mode*, dan *Building*. Jika player ingin menelusuri map yang ada di dalam *game Utopia Origin* player dapat memilih *Peace Mode* karena tidak ada fitur untuk melakukan rusuh, berbeda dengan *Chaos Mode* bagi yang sangat suka tantangan untuk bertarung dengan bersama player lain.¹⁹

Kehidupan di dunia *game Utopia Origin* ini tak jauh berbeda dengan kehidupan nyata, hanya saja dunia *Utopia Origin* berbentuk *virtual*. Di dunia nyata kita dapat berinteraksi secara langsung dengan orang lain, tetangga misalnya atau dengan orang yang baru dikenal. Begitu pun di *game* ini kita dapat berinteraksi dengan jutaan orang yang sedang bermain *game* melalui *chat* dalam *game*. Di dunia nyata kita biasa melakukan transaksi jual beli atau menjual barang yang kita produksi, begitu juga dalam *game* ini, hanya saja segala transaksi jual beli dalam *game* ini dilakukan dalam satu tempat yaitu *auction house* yang bertempat di kota besar dalam permainan.

B. Mekanisme Jual Beli Item Pada Game Online Jenis *Utopia Origin*

Jual beli dalam hukum Islam diartikan sebagai akad antara penjual (*al-Ba'i*) dan pembeli (*al-Musyteri*) yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan objek yang ditukarkan barang (*mabi'/mutsman*) dan harga (*tsaman*).²⁰ Jual beli yang ada di dunia maya tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya

¹⁸ Hexa, "Mengenal *Game Utopia Origin*", [Mengenal Game Utopia Origin \(surgatekno.com\)](http://surgatekno.com), diakses tanggal 20 Desember 2020.

¹⁹ *Ibid.*,

²⁰ Fatwa Dewan Syari'ah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017, 03.

penjual, pembeli, dan objek yang dijual belikan. Hanya saja yang membedakan ialah dari segi transaksinya.

Dalam dunia nyata model transaksi yang sering digunakan yaitu *face to face* atau bertatap muka antara penjual dan pembeli. Berbeda dengan model transaksi yang terjadi dalam dunia maya (*online*), banyak orang melakukan suatu transaksi dengan jual beli tanpa mengetahui bagaimana objek yang dijual belikan tersebut baik atau tidak dalam arti baik keadaannya maupun keberadaannya. Dan antara penjual dan pembeli tidak secara langsung melakukan transaksi tersebut. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman mayoritas orang memilih cara bertransaksi secara maya (*online*) atau virtual dengan alasan menghemat waktu, biaya dan lain sebagainya. Padahal hal tersebut sangat berbahaya karena sering terjadi penipuan dalam bertransaksi.²¹

Dalam *game online* uang bisa didapat dari hasil penjualan *armor* (baju perang), item-item (benda-benda), dan mata uang yang berlaku dalam game tersebut. Biasanya *gamer* bertransaksi melalui telepon dengan *gamer* lain. Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah, bisa juga berupa mata uang yang berlaku di *game* tersebut.

Para pemain *game online* diberi fasilitas dengan terhubungnya para pemain dalam satu server *game* melalui komputer atau telepon di dalam *game*, seolah-olah mereka berinteraksi satu sama lain di dunia nyata. Hal ini sangat memberikan keleluasaan bagi para *gamer* untuk berinteraksi dengan para *gamer* lainnya yang berada di dunia dengan berbeda-beda wilayah.

²¹ Surabaya Post, <http://www.surabayapost.co.id/?mnu=berita&act=view&id=e5fb88b398b042f6ccce46b3fa53e8&jenis=c8le728d9d4c2f636f067f89cc14862c&PHPSESSID=2f909a0a801790a6526f8afc41688382>, Diakses pada tanggal 12 Februari 2021

Interaksi tersebut dimanfaatkan oleh sebagian pihak yang mencari keuntungan dalam berniaga via *game*, yang mana dijadikan sebagai salah satu kunci utama untuk mendapatkan pasar baru dalam melakukan transaksi jual beli. Sehingga model transaksi jual beli *game online* bisa dilakukan secara *face to face*, maupun *non-face to face*. Akan tetapi mayoritas transaksi yang terjadi dalam *game online* ini *non-face to face* yang terealisasi via dunia maya (*chatting-room*, aplikasi *chatting*, dan media sosial).

Transaksi yang terjadi melalui *chatting-room* merupakan kejadian yang dilakukan di dalam sebuah *game*, yang oleh ciptornya disediakan *chatting-room* untuk melakukan transaksi jual beli item yang ada di dalam maupun inventaris pelengkap lainnya melalui fasilitas yang disediakan oleh creator tersebut. Sedangkan dalam kenyataan banyak para pemain yang menggunakan model transaksi yang pertama dengan alasan lebih efisien karena para pemain *game online* tidak hanya bertempat dalam satu wilayah saja tetapi dari beberapa daerah yang ada di Indonesia. Dengan alasan itu para *gamer* lebih memilih bertransaksi secara *online*. Namun dampak negatif yang ditimbulkan dari transaksi dengan cara ini sangat banyak yaitu diantaranya penipuan yang dilakukan oleh salah satu pihak. Oleh karena itu para pihak harus berhati-hati dalam melakukan transaksi menggunakan model seperti ini.²²

²² Doddy Ardian, "Tinjauan Fiqh Muamalah terhadap Transaksi *Game Online* Jenis *Rising Force Classic*", *Skripsi*, UIN Raden Fatah Palembang 2018, 39, tidak dipublikasikan

Adapun beberapa macam penipuan yang sering terjadi diantaranya:

1. Menyamarkan nama/*kamuflase nick*

Yang dimaksud dengan menyamarkan nama atau *kamuflase nick* yaitu, ada seorang *player* terkenal yang sudah super *recommended* dalam proses jual beli, hampir sama atau nyaris susah dibedakan, sehingga target yang ingin ditipu mengira bahwa itu adalah nama penggunga aslinya. Biasanya penipu ini menargetkan *player* yang dekat dengan pemain yang namanya dipakai.²³

2. Menggunakan karakter orang lain

Penipuan jenis ini susah ditebak, biasanya pelaku membeli akun karakter dari pemain yang sudah tenar dan menggunakan akun tersebut untuk menipu. Hampir sama seperti modus *kamuflase nick* hanya saja ini memang karakter aslinya tetapi sudah berbeda kepemilikan, penipu biasanya memanfaatkan hal-hal seperti ini untuk menipu teman dekatnya pemilik akun sebelumnya.²⁴

3. Penipuan menggunakan Transaksi

Penipu biasanya suka membatalkan proses transaksi sebelumnya dengan alasan tidak sengaja atau eror, selanjutnya barang yang sudah dijanjikan dirubah dalam transaksi, dan korban tidak sadar akan tertipu.²⁵

²³ [Artikel Terbaru & Video untuk Games, Film & Anime | Dunia Games, https://duniagames.co.id/news/4595-lima-jenis-penipuan-yang-sering-kita-temui-saat-bermain-game-online](https://duniagames.co.id/news/4595-lima-jenis-penipuan-yang-sering-kita-temui-saat-bermain-game-online), diakses pada tanggal 12 Februari 2021

²⁴ Naufanhaf, [Kumpulan Modus Penipuan Game Online | KASKUS, https://www.kaskus.co.id/thread/5388059e6507e7440e8b4732/kumpulan-moduspenipuan-game-online/?fbclid=IwAR0QCKUx1zjhi0ePK4Lq-jkWjAMRjP0ULwPwjYbIueVTCuOVk-KCXXXRuI](https://www.kaskus.co.id/thread/5388059e6507e7440e8b4732/kumpulan-moduspenipuan-game-online/?fbclid=IwAR0QCKUx1zjhi0ePK4Lq-jkWjAMRjP0ULwPwjYbIueVTCuOVk-KCXXXRuI), diakses pada tanggal 12 Februari 2021

²⁵ [6 Modus Penipuan Online yang Harus Anda Waspadai : Okezone Economy, https://economy.okezone.com/read/2018/03/24/320/1877277/6-modus-penipuanonline-yang-harus-anda-waspadai?fbclid=IwAR1Tn4So9obSw311p5hAbFSkyIJjH8Z](https://economy.okezone.com/read/2018/03/24/320/1877277/6-modus-penipuanonline-yang-harus-anda-waspadai?fbclid=IwAR1Tn4So9obSw311p5hAbFSkyIJjH8Z), diakses pada tanggal 12 Februari 2021

4. Penipuan dengan modus penjualan *vocher* dengan cegal/item dalam *game*.

Penipu akan menawarkan untuk menukar *vocher* miliknya dengan item atau cegal dalam *game*. Setelah transaksi selesai, biasanya yang terjadi ada dua macam penipuan, bisa antara kode *vocher* yang diberikannya salah, atau ternyata kode *vocher* yang berhasil dimasukkan bukan *vocher* seperti yang dijanjikan sebelumnya.²⁶

Transaksi yang terjadi melalui media sosial kebanyakan terdapat di *facebook*. Para *gamer* biasanya membuat sebuah perkumpulan/komunitas di *facebook* atau sebuah *chatting-room* yang menjadi wadah diskusi, tanya jawab, serta *sharing* bersama perihal *game* yang dimainkan. Bagi sebagian *user*, hal ini dijadikan sebagai sarana untuk menjual belikan akun, item ataupun inventaris pelengkap kepada para anggota komunitas. Kemudian anggota yang tertarik akan menghubungi penjual secara privat lalu melakukan transaksi.

Baru-baru ini muncul *website* yang merupakan sarana bagi kontributor (penjual) dan pembeli untuk bertemu. *Website* yang dimaksud adalah www.g2g.com.²⁷ Di web tersebut, kontributor dan pembeli sama-sama membuat *account* untuk bisa *login* ke dalam *website*, yang kemudian *website* tersebut menjualbelikan segala jenis *account game online* maupun inventaris pelengkap sebagai sarana seorang *gamer* untuk meningkatkan kualitas akun yang dimiliki.

²⁶ *Ibid.*, Naufanhaf, [Kumpulan Modus Penipuan Game Online | KASKUS](#)

²⁷ [Utopia: Origin Item - Buy & Sell Securely At G2G.com](https://www.g2g.com/id/utopia-origin/item-25674-25680), <https://www.g2g.com/id/utopia-origin/item-25674-25680>, diakses tanggal 17 Desember 2020

1). Penentuan harga barang dalam *game online*

Dalam transaksi jual beli *game online*, harga sebuah *account*, item, atau inventaris pelengkap pada sebuah *game* sangat bervariasi. Mulai dari puluhan ribu, hingga bahkan bisa mencapai puluhan juta jika item dalam *account* tersebut telah berada pada level pro (professional). Dalam penetapan harga item, parameter yang digunakan biasanya berdasarkan *rank* dan *stat* (status item) yang telah dicapai oleh sebuah item dalam *account*. Semakin besar *rank* sebuah item *game*, maka semakin mahal harga yang ditetapkan. Tidak ada acuan yang akurat tentang kepastian harga sebuah item. Para *gamer* biasanya mengikuti harga adat setempat atau mengikuti harga yang tertera di *exchange* dalam menjual *game*, pembayaran bisa dilakukan dengan cara menukar banyaknya gold, 1.000 gold setara dengan Rp. 60.000.00,- sampai Rp. 70.000.00,- misalnya harga di *exchage* 3000 jika dirupiahkan bisa mencapai Rp Rp. 210.000.00,- sampai Rp. 300.000.00,- .²⁸

2). Penyerahan barang yang ada dalam *game online*

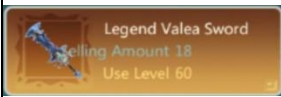
Adapun proses cara penyerahan barang dalam bertransaksi pada *game online*, terdapat dua cara yaitu; *Pertama*, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan pihak lainnya. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak telah bersepakat. *Kedua*, melalui fasilitas yang telah disediakan dalam permainan *game online*. Dalam permainan *game online*, penyerahan barang dapat dilakukan melalui pasar atau tempat terjadinya transaksi.

²⁸ Hasil wawancara penulis dengan Khoir Luthfi Hakim (pemain *Game Online Utopia Origin*), pada tanggal 16 Desember 2020

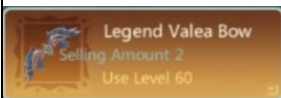


C. Benda-benda yang dijual belikan dalam *game online*




Benda-benda yang dijual belikan dalam *game online* beberapa item (benda) yang dapat dijual belikan kepada *gamer* lain. Di antaranya item-item (benda-benda) yang dijual belikan. Kebanyakan berupa alat-alat atau senjata yang dapat digunakan oleh *gamer* untuk mempermudah melewati tahapan selanjutnya. Seperti yang dijelaskan di atas harga jual per-item tidak bisa ditetapkan. Para *gamer* biasanya mengikuti harga adat setempat atau mengikuti harga yang tertera di *exchange* dalam menjual *game*, pembayaran bisa dilakukan dengan cara menukar banyaknya gold. Misalnya per 1.000 gold dipatok dengan harga Rp. 70.000.00,- maka pembeli membayar dengan uang sebesar Rp. 70.000.00,.




Beberapa contoh item-item (benda-benda) yang dijual belikan oleh para *gamer* adalah sebagai berikut:²⁹

No	Nama	Bentuk	Kategori	Karakteristik	Harga
1	Legend Valea Sword		Weapon	Valea sword merupakan item yang digunakan dalam pertarungan jarak pendek dengan tingkat kesulitan yang rendah.	- Unit 1940 gold = Rp. 133.800.00,- - unit 1950 gold = Rp. 136.500.00,- - unit 2080 gold = Rp. 145.600.00,- - unit 2200 gold = Rp. 154.000.00,- - unit 2800 gold = Rp. 196.000.00,- - unit 2900 gold =

²⁹ Hasil wawancara penulis dengan Ahmad Rikza Ardi (pemain *Game Online Utopia Origin*), pada tanggal 16 Desember 2020

					Rp. 203.000.00,-
2	<i>Legend Valea Bow</i>		Weapon	<i>Valea Bow</i> merupakan item yang digunakan dalam pertarungan jarak jauh akan tetapi dengan tingkat kesulitan yang tingg.	- unit 5800 gold = Rp. 406.000.00,- - unit 6500 gold = Rp. 455.000.00,- - unit 8000 gold = Rp. 560.000.00,- - unit 9000 gold = Rp. 630.000.00,- - unit 10000 gold = Rp. 700.000.00,-
3	<i>Legend Valea Pick</i>		Weapon	<i>Valea Pick</i> merupakan item yang digunakan untuk <i>mining ore</i> , walaupun dengan damage yg rendah akan tetapi item ini bisa dialih fungsikan sebagai weapon	- unit 400 gold = Rp. 28.000.00,- - unit 480 gold = Rp. 33.600.00,- - unit 500 gold = Rp. 35.000.00,- - unit 650 gold = Rp. 45.500.00,-
4	<i>Legend Valea Axe</i>		Weapon	<i>Valea Axe</i> merupakan item yang digunakan untuk menebang pohon, walaupun dengan damage yg rendah akan tetapi item ini bisa dialih fungsikan sebagai weapon	- unit 259 gold = Rp. 17.590.00,- - unit 300 gold = Rp. 21.000.00,- - unit 650 gold = Rp. 45.500.00,-

5	Legend Valea Helm		Equipment	Valea helm merupakan item yang digunakan untuk menambah defense	<ul style="list-style-type: none"> - unit 600 gold = Rp. 42.000.00,- - unit 700 gold = 49.000 - unit 750 gold = Rp. 52.500.00,- - unit 790 gold = Rp. 52.590.00,- - unit 900 gold = Rp. 63.000.00,- - unit 1000 gold = Rp. 70.000.00,-
6	Legend Valea Armor		Equipment	Valea armor merupakan item yang digunakan untuk menambah max HP	<ul style="list-style-type: none"> - unit 4000 gold = Rp. 280.000.00,- - unit 4100 gold = Rp. 287.000.00,- - unit 6300 gold = Rp. 441.000.00,- - unit 9500 gold = Rp. 665.000.00,- - unit 20000 gold = Rp. 1.400.000.00,-
7	Legend Valea Pants		Equipment	Valea pants merupakan item yang digunakan untuk menambah defense	<ul style="list-style-type: none"> - unit 3000 gold = Rp. 210.000.00,- - unit 3600 gold = Rp. 252.000.00,- - unit 3700 gold = Rp. 259.000.00,- - unit 3750 gold = Rp. 262.500.00,- - unit 3800 gold = Rp. 266.000.00,-

9	<i>Northrend Bone Dragon</i>		Mount	<p>Merupakan hewan tunggangan darat/udara yang digunakan untuk mempercepat perjalanan atau mengejar lawan</p>	<p>- unit 6000 gold = Rp. 420.000.00,- - unit 7051 gold = Rp. 493.570.00,- - unit 7500 gold = Rp. 525.000.00,- - unit 9000 gold = Rp. 630.000.00,-</p>
10	<i>Purplewing Dragon</i>		Pet	<p><i>Purplewing dragon</i> merupakan pet atau peliharaan yang fokus pada damage yang besar serta racun yang dapat menyebabkan efek korosi pada lawan</p>	<p>- unit 1000 gold = Rp. 70.000.00,- - unit 1031 gold = Rp. 72.170.00,- - unit 1150 gold = Rp. 80.500.00,- - unit 1200 gold = Rp. 84.000.00,- - unit 1900 gold = Rp. 133.000.00,- - unit 2000 gold = Rp. 140.000.00,-</p>
11	<i>Cristal Giant</i>		Pet	<p><i>Cristal giant</i> merupakan pet atau peliharaan yang fokus pada defense dan HP yang sangat banyak, sangat cocok digunakan untuk player yang menggunakan bow</p>	<p>- unit 1700 gold = Rp. 119.000.00,- - unit 2400 gold = Rp. 168.000.00,- - unit 2500 gold = Rp. 175.000.00,- - unit 2699 gold = Rp. 188.300.00,- - unit 2950 gold = Rp. 206.500.00,- - unit 3000 gold = Rp. 210.000.00,-</p>

D. Prosedur bermain *Game Online* jenis *Utopia Origin*

Pemula (*newbie*) baru yang ingin memainkan *game utopia origin* harus tahu dasar bermain dalam *utopia origin*, berikut tips dan trik bermain *utopia origin*:

1. Player *login* dengan akun yang di miliki dan memilih server sesuai dengan keinginan player, seperti server *chaos mode* dan *peace mode*. Disarankan untuk memilih *chaos mode* karena dalam mode tersebut semua player dapat saling menyerang satu sama lain. Sedangkan di *peace mode* player tidak dapat menyerang satu sama lain artinya semua player netral dan damai.³⁰
2. Dalam fitur *chaos mode* player dapat mengganti *gameplay mode* antara PvP dan *Peace mode*. Jika memilih PvP mode, antara player satu dengan yang lain dapat saling menyerang bahkan dengan lawan diatas level 20. Dan ketika player berada di level 20, player akan kehilangan pelindung yaitu *shield* atau perisai.
3. Dalam mode *peace mode* player *utopia origin* dilarang menyerang player lain. Apabila diketahui menyerang player lain (penambahan danger point) maka player tersebut akan mendapatkan hukuman yang berupa pengasingan disebuah area *island* diasingkan. Dan jika ingin bebas maka harus menyelesaikan kondisi yang di perintahkan sesuai dengan prosedur permainan.³¹
4. Kemudian untuk membangun sebuah rumah (*build house*) dalam *game utopia* para player harus *join heart (clan)* terlebih dahulu, dikarenakan dalam pembangunan rumah tidak dapat dilakukan secara bebas hanya dari *leader hearth* dan anggota yang diberi akses *build* untuk bisa membangun. Dalam arti player hanya bisa memakai ruangan yang telah dibuat *leader* untuk menyimpan *craft* dan *build* yang dibuat player.

³⁰ <https://www.sukaon.com/tips-trik-dan-strategi-bermain-utopia-origin/>, diakses tanggal 23 Desember 2020

³¹ <https://www.infodani.net/cara-bermain-game-utopia-origin-gameplay.Html>, diakses tanggal 21 Desember 2020.

5. Untuk menjinakkan binatang di *game* ini, player harus melakukan *stun* pada binatang tersebut dengan menggunakan *wooden clup*. Setelah selesai melakukan *stun*, ketuk ikon “*hand*” di dekat binatang, setelah itu binatang tersebut akan menunjukkan makanan favoritnya. Berikan binatang tersebut makanan terus menerus sampai mereka senang. Setiap binatang membutuhkan makanan yang berbeda-beda. Setelah selesai memberi makan, *player* harus menggunakan *capturing* item untuk menangkapnya. Masing-masing binatang membutuhkan *capturing* item yang berbeda-beda, misalnya untuk menjinakkan binatang, *player* membutuhkan *mount saddle*. Untuk menangkap *hearth pets*, *player* membutuhkan *collar*.
6. Dalam portal terdapat sebuah *castle* yang digunakan para *player* untuk berkumpul dan melakukan *trade* (shop) untuk menjual barang langka.
7. Untuk membuka item baru *player* harus meningkatkan master level.
8. *Player* hanya perlu EXP, dan untuk mendapatkan EXP tersebut *player* harus mengumpulkan daya, membunuh makhluk, kerajinan sesuatu yang baru. Akan tetapi cara yang terbaik untuk menaikkan level dengan cepat yaitu hanya dengan mengumpulkan dan membunuh binatang.³²
9. *Player* harus mempelajari menggunakan *magic* dengan baik. Menggunakan *wand* sebagai senjata sihir dan menggambar beberapa *patterns* dalam *pad*-nya akan menghasilkan beberapa *spell*, *ice*, *fire*, *lighting*, *summon*, *heal*, *fly spell*.³³

Utopia Origin mempunyai *Hack and Slash battle style*, jadi jangan heran ketika bermain *game* ini tidak menemukan skill yang umumnya ada pada *game fantasy*. Di dalam *game* ini mempunyai 5 tipe senjata seperti *Sword*, *Axe*, *Pick*, *wand*, dan *Bow*.

³² *Ibid.*,

³³ <https://www.infodani.net/cara-bermain-game-utopia-origin-gameplay.Html>, diakses tanggal 21 Desember 2020

Untuk mengalahkan lawan player hanya perlu menekan tombol *attack* dan menghindari serangan lawan. *Axe* dan *pick* berfungsi untuk mengumpulkan *wood* dan *stone*. Seiring naiknya level, player bisa membuat *weapon* dengan *rarity* lebih tinggi. Mulai dari *Iron*, *Silver*, *Gold*, *Crystal*, *Obsidian*, dan *Valea*. Semakin tinggi rareritnya maka tingkat kekerasannya juga semakin tinggi.³⁴

BAB IV

ANALISIS JUAL BELI SENJATA *GAME ONLINE* JENIS *UTOPIA ORIGIN*

A. Analisis Praktik Jual Beli Senjata *Game Online* Jenis *Utopia Origin*

Pada era sekarang ini *game online* memang menjadi primadona di kalangan *gamer* tanah air. Berbeda dengan *game* lainnya, *game online* ini dapat terhubung dengan puluhan *gamer* dalam satu *server game*, melalui komputer maupun *handphone*. Seolah-olah mereka berinteraksi satu dengan yang lain di dunia nyata. Ditambah dengan tampilan 3D dan fitur penuh warna, *game online* terasa amat sempurna. Selain itu para *gamer* juga harus *update* terus disetiap event (seperti natal dan tahun baru). Tingkat level pada setiap karakter menunjukkan hebat tidaknya seorang *gamer* dalam memainkan *game*, selain itu untuk mendapatkan item-item yang tinggi seperti pakaian atau pedang *gamer* harus menaikkan levelnya terlebih dahulu. Dan ini mengakibatkan para *gamer* kecanduan bermain *game online*.

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.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam bab tiga bahwa dalam *game online* uang bisa didapat dari hasil penjualan *armor* (baju perang), item-item (benda-benda), dan mata uang yang berlaku dalam *game* tersebut. Biasanya *gamer* bertransaksi melalui telepon dengan *gamer* lain. Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah, bisa juga berupa mata uang yang berlaku di *game* tersebut.

Kini *game online* dapat dijadikan cara untuk mencari uang, yaitu dengan cara menjual benda-benda virtual yang ada dalam *game online* tersebut. Awalnya hanya ada

di luar negeri, tetapi sejak adanya *game online* Nexia yang merupakan *game online* pertama di Indonesia, para *gamer* banyak yang memanfaatkannya untuk mencari keuntungan pribadi dari jual beli karakter atau perlengkapan tempur tokoh fantasi yang dimainkan dalam *game online* tersebut.¹

Pada prinsipnya, cara transaksi jual beli yang ada dalam *game online* mempunyai dua model yaitu; *Pertama*, melalui *chatting* yaitu akad jual beli yang dilakukan oleh pemain satu dengan pemain lainnya melalui percakapan interaktif yang terdapat dalam permainan tersebut. Dalam hal ini ijab dan qabul tidak dilakukan dalam satu majelis, oleh karena itu model transaksi ini sering terjadi penipuan yang dilakukan oleh orang yang tidak bertanggung jawab.

Kedua, dengan cara *face to face* (bertatap muka) antara penjual dan pembeli. Model transaksi yang kedua ini, ijab dan qabul diucapkan secara langsung tidak terhalang oleh apapun yaitu dilakukan dalam satu majelis. Sedangkan dalam kenyataan banyak para pemain yang menggunakan model transaksi yang pertama dengan alasan lebih efisien karena para pemain *game online* tidak hanya bertempat dalam satu wilayah saja tetapi dari beberapa daerah yang ada di Indonesia. Dengan alasan itu para *gamer* lebih memilih bertransaksi secara *online*.

Transaksi tersebut bisa dilakukan oleh kedua *gamer* melalui karakter yang mereka dapatkan di arena hunting (arena permainan). Di sana mereka dapat memanfaatkan fasilitas *chatting* untuk bertransaksi. Melalui *chatting*, mereka dapat membahas harga item hingga lokasi tempat mereka dapat bertemu (kopi darat) atau melalui pembayaran dengan virtual.

¹ http://sobatmuda.multiply.com/journal/item/300/Berbagi_Untung_Mainan_Fantasi diakses pada tanggal 02 Januari 2021

Dari mekanisme transaksi yang terjadi diatas, finishing atau pembayaran dilakukan secara manual bagi para *gamer* yang tinggal di tempat yang sama. Bagi para *gamer* yang tinggal di tempat yang berbeda akan tetapi masih di negara yang sama biasanya melakukan pembayaran via transfer antar bank. Adapun *gamer* yang tinggal di negara yang berbeda, pembayaran dilakukan dengan *Western Union* yaitu pembayaran yang dilakukan dengan mata uang negara pembeli, kemudian penjual menerima dalam bentuk mata uang yang berlaku di negaranya.²

Namun perlu disadari adanya dampak negatif yang ditimbulkan dari cara bertransaksi melalui dunia maya atau *chatting*. Jadi sangat mungkin ada potensi terjadinya penipuan yang dilakukan oleh salah satu pihak. Oleh karena itu para pihak harus berhati-hati dalam melakukan transaksi menggunakan model seperti ini.

Untuk transaksi secara *online* ini, aspek kepercayaan merupakan permasalahan tersendiri. Beberapa pemain yang tidak bertanggung jawab sering menipu *gamer* lain, dengan bermacam modus penipuan. Mulai pencurian secara *online* hingga pencurian secara nyata. Dari banyaknya kasus penipuan, penipuan secara *online* paling sering terjadi. Seperti dijelaskan dalam bab sebelumnya bahwa penipuan biasanya dilakukan kepada *gamer* baru yang memiliki harta berlimpah. Sedangkan *gamer* lama, sudah paham akan bermacam modus penipuan yang biasa terjadi.³

Dalam transaksi menggunakan media internet terdapat juga beberapa potensi pelanggaran terhadap prinsip-prinsip muamalah, tidak terkecuali pada jual beli item *game online* jenis *Utopia origin* sebagaimana telah dijelaskan, maka perlu adanya

² Hasil wawancara penulis dengan Achmad Rikza Ardi (pemain *Game Online Utopia Origin*), pada tanggal 18 Desember 2020

³ Iin Yuliasutik, "Pendapat Ulama MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli Account Clash Of Clans (COC)", *Jurnal Hukum dan Syari'ah*, Vol. 7, No. 1, 2016, 99.

ketelitian pihak-pihak tertentu sebelum melakukan transaksi, agar tidak terjadi kerugian-kerugian di kemudian hari.

Dalam *game online* ketika hendak menjual item *gamer* harus menaikkan level terlebih dahulu. Dan untuk menaikkan level *gamer* harus membeli karakter yang hal tersebut dapat digunakan *gamer* untuk mempermudah melewati tahapan-tahapan selanjutnya, sehingga dapat mengalahkan musuh, dengan kemenangannya level tersebut akan bertambah. Padahal benda tersebut tidak memiliki manfaat untuk dunia yang sebenarnya. Setelah barang sudah mencapai level yang layak untuk dijual, berikutnya *gamer* akan mencari pembeli. Jika barang yang dijual mencapai hingga level tinggi, harganya pun beragam kalau dirupiahkan bisa mencapai Rp. 200.000.00,- sampai Rp 2.000.000.00,- per item.⁴

Adapun proses jual beli item *game online* jenis *utopia origin* yang dilakukan *gamer* yaitu penjualan dengan dibatasi waktu dengan cara memasarkan atau menawarkan item kepada *gamer* lain melalui *auction house*. Kemudian penjual memberi beberapa keterangan seperti harga, *rank* yang telah dicapai, jumlah skin, inventaris dan hal lainnya. Jika pembeli sudah deal maka pembeli akan mengirimkan (transfer) sejumlah uang yang telah disepakati.

Kemudian proses penyerahan barang dalam bertransaksi pada *game online*, juga terdapat dua cara, yaitu; *Pertama*, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan pihak lainnya. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak telah sepakat. *Kedua*, melalui fasilitas yang telah disediakan dalam permainan *game online*. Dalam permainan *game online* penyerahan barang biasanya dilakukan dengan cara bertemu di area permainan *game online* kemudian pihak penjual

⁴ Hasil wawancara penulis dengan Nuruddin (pemain *Game Online Utopia Origin*), pada tanggal 29 Desember 2020,

menyerahkan/mentransfer item tersebut dengan cara *meng-klik* pada *human* (pembeli) yang ada dalam *game*, *klik* pada tulisan “*trade*” kemudian penjual menyerahkan item yang dijualnya, maka secara otomatis item tersebut akan berpindah dari akun penjual ke akun pembeli.⁵

Adapun proses jual beli yang dilakukan oleh pihak penjual terhadap pengguna baru yaitu penjual menyerahkan barang dengan cara bertemu di area permainan *game online* kemudian pihak penjual menyerahkan item tersebut maka secara otomatis item tersebut berpindah dari akun penjual ke akun pembeli. Akan tetapi disini penjual didapati telah menukar item yang telah dijanjikan tersebut dengan item yang sama tetapi beda tingkat kualitasnya. Disini pihak pembeli merasa dirugikan dikarenakan penjual memberikan item yang tidak sama seperti spesifikasi yang telah dijanjikan.

B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Senjata *Game Online* Jenis *Utopia Origin*

Sebagaimana yang dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, dalam menjalankan jual beli terdapat rukun dan syarat yang harus terpenuhi. Apabila rukun dan syaratnya tidak terpenuhi, maka jual beli tersebut tidak sah atau haram.

Dilihat dari rukun dan syarat jual beli, dalam jual beli item (benda maya) *game online* jenis *utopia origin* ini seperti dijabarkan dalam hukum Islam rukun dan syarat jual beli ini sebagai berikut:

pertama, ada orang yang berakad atau *al-muta'qidain* (penjual dan pembeli), *kedua*. ada *ṣigat* (lafal ijab dan qabul), *ketiga*, ada barang yang dibeli, dan *keempat*, ada nilai tukar pengganti.⁶ Dan dalam jual beli item terlihat adanya penjual dan pembeli.

⁵ Wawancara penulis dengan Maulana Ihza Mahendri pada tanggal 16 Februari 2021

⁶ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2004), Cet. 2.

Sigat (ijab dan qabul) dilakukan dengan *payment gateway* yaitu sistem/software pendukung (otoritas dan monitor) bagi *acquirer*, serta berguna untuk *service online*. Selanjutnya adanya barang telah dipenuhi dengan adanya item *game* (benda maya) sebagai objek yang dijual belikan. Dan nilai pengganti barang yaitu berupa mata uang rupiah atau dolar yang digunakan dalam transaksi ini.

Kedua, dalam pemenuhan syarat jual beli dapat dijelaskan bahwa; *pertama*, orang yang melakukan akad jual beli haruslah berakal balig dan dilakukan oleh orang yang berbeda artinya, seseorang tidak dapat bertindak sebagai pembeli dan penjual dalam waktu bersamaan.⁷ Adapun penjualan item *game* yang dilakukan oleh seorang *gamer* yang sudah dewasa . *Kedua*, syarat yang terkait dengan ijab dan qabul adalah orang yang melakukannya telah akil balig dan berakal, qabul sesuai dengan ijabnya . Ijab dan qabul yang dilakukan oleh *gamer* ini dilakukan tidak dengan cara lisan, akan tetapi dengan cara tulisan yaitu, *chatting* yang didukung oleh sistem/software di internet dan tidak saling bertatap muka.

Selanjutnya mengenai syarat sah yang terkait dengan barang/objek yang dijual belikan. Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa syarat barang yang dijual beli kan menurut imam Syafi'i adalah sebagai berikut;

- a. Barang itu bersih/suci, maka tidak sah menjual barang najis maupun barang yang nyata diharamkan oleh agama, seperti minuman keras, daging babi, darah, dan bangkai dan sebagainya.⁸

Berbeda halnya dengan jual beli item (benda maya) *game Utopia Origin* yang tidak diketahui barangnya itu bersih atau tidak untuk dijual belikan, hal ini dikarenakan barang yang dijual belikan berupa barang yang bersifat maya. Sebagaimana dalam

⁷ *Ibid*, 118

⁸ Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah*, diterjemahkan oleh Kamaludin A. Marzuki, dkk., dari *Fiqh as Sunnah*, (Bandung: PT. Al MA Arif, 1988), Jilid 13, 52.

prinsip fiqh muamalah adalah segala sesuatu hukumnya boleh dan halal, kecuali jika ada dalil yang melarangnya.⁹

- b. Dapat dimanfaatkan secara *syara'*, sehingga tidak boleh menjual belikan barang yang tidak ada manfaatnya secara syariat Islam, artinya benda tersebut bermanfaat untuk diri sendiri juga orang lain. Sementara *game online* sendiri tidak mendatangkan manfaat sesuai *syara'* baik bagi diri sendiri maupun orang lain, *game online* sendiri hanyalah kegiatan yang membuang-buang waktu, seseorang bisa menjadi lalai dan disisi lain juga dapat menimbulkan madarat bagi penggunanya sendiri. Adapun berdasarkan *qawa'id fiqh* tentang menghindar dari madarat dan kerugian adalah sebagai berikut;¹⁰

لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ

“Tidak boleh membahayakan (merugikan diri sendiri dan tidak boleh pula membahayakan (merugikan) orang lain”

Dari segi manfaat objek akad (barang), pada *game online* sebenarnya tidak ditemukan manfaat secara *syara'*. Sebab *game online* merupakan sarana untuk kebutuhan kepuasan sesaat dan hanya berbentuk manifestasi dari sesuatu yang bersifat khayali atau imajiner. Wujudnya berada pada tataran dunia maya bukan pada dunia yang nyata. Hanya dapat digunakan pada saat seseorang mengoperasikan PC yang terhubung pada jaringan internet. Sedangkan dalam syarat sah barang yang dijual belikan menurut hukum Islam adalah barang atau benda tersebut harus dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Karena permainan *game online* tersebut hanya untuk

⁹ Muhammad bin Ibrahim at-Tuwaijiri, *Mukhtashar al-Fiqh al-Islami fi Dhau' al-Qur'an wa as-Sunnah*, (t.tp: Dar Ashda' al-Mujtama', 2010), cet. XI, 725

¹⁰ Nashr Farid Muhammad Was-il dan Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Qawaid Fiqhiyyah*, (Jakarta: Amzah, 2016), 17.

bersenang-senang semata dan tidak mendatangkan manfaat sesuai *syara'* sehingga salah satu syarat dari objek jual beli di atas tidak terpenuhi.

Untuk sebuah perlengkapan dalam *game* yang dijual dengan harga yang sangat mahal, membeli item atau barang pada *game online Utopia Origin* merupakan pemborosan karena untuk barang yang sedikit atau bahkan tidak ada manfaatnya menurut *syara'*, *gamer* harus mengeluarkan uang dengan jumlah yang sangat besar.

Sebagaimana firman Allah SWT:¹¹

﴿ إِنَّ الْمُبْدِرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا ﴾ ٢٧

“*Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.*” (Q.S. 17 [Al-Isra’]: 27)

Maksud ayat di atas adalah orang-orang yang menghambur-hamburkan harta secara berlebihan (boros) adalah saudara-saudara setan. Mereka menerima godaan maka setan memperdaya mereka agar terjerumus dalam kerusakan dan membelanjakan harta secara tidak benar. Kebiasaan setan adalah selalu kufur terhadap nikmat Tuhan demikian pula kawannya, akan saya seperti setan.

- c. Milik orang yang melakukan akad, bahwa barang yang menjadi objek perjanjian jual beli harus benar-benar milik penjual secara sah dan apabila barang yang dijual belikan bukan milik penjual maka jual belinya batal.¹²

Dalam jual beli item *game online* jenis *utopia origin* yaitu barang yang berada dalam *game* merupakan barang bukan milik orang yang melakukan akad. Karena pada hakikatnya semua barang yang terdapat dalam *game online* tersebut milik GM

¹¹ [Aplikasi Quran Kemenag in Word](#) ,

¹² Abdul Ghafur Anshori, *Hukum Perjanjian Islam di Indonesia*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010), 43.

(pembuat *game*) otoritas untuk memperjual belikan *game online* hanya milik *game master*. Para *gamer* hanya diberikan hak guna (*account*), dikarenakan barang tersebut hanyalah fasilitas yang diberikan pihak GM selama *gamer* bermain *game*. Sedangkan menjual belikan barang yang bukan milik pribadi bertentangan dengan hukum Islam.

Sebagaimana dalam *hadis* yang diriwayatkan oleh Abu Daud:¹³

عَنْ حَكِيمِ بْنِ حَزَامٍ قَالَ يَا رَسُولَ اللَّهِ يَا تَبْنِي الرَّجُلُ فَيُرِيدُ مِنِّي الْبَيْعَ لَيْسَ عِنْدِي
أَفَأَبْتَاغُهُ لَهُ مِنَ السُّوقِ فَقَالَ : لَا تَبِعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ

Dari Hakim bin Hizam, "Beliau berkata kepada Rasulullah, 'Wahai Rasulullah, ada orang yang mendatangiku. Orang tersebut ingin mengadakan transaksi jual beli, denganku, barang yang belum aku miliki. Bolehkah aku membelikan barang tertentu yang dia inginkan di pasar setelah bertransaksi dengan orang tersebut?' Kemudian, Nabi bersabda, 'Janganlah kau menjual barang yang belum kau miliki.'" (HR. Abu Daud, no. 3505; dinilai sahih oleh Al-Albani)

Hadis yang di riwayatkan oleh Abu Daud r.a. di atas dengan tegas menceritakan kisah bahwa Rasulullah saw. melarang keras seorang individu untuk menjual sesuatu yang bukan miliknya, dikarenakan *game* tersebut bukan miliknya tetapi milik *game master*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seorang penjual tidak mempunyai hak untuk menjual barang-barang yang terdapat dalam permainan *game online*, sebab ditakutkan misalnya permainan tersebut dihapus oleh *game master*, maka secara tidak langsung baik penjual maupun pembeli merasa dirugikan.

d. Dapat diserahkan terimakan, maka tidak sah menjual barang yang terbang di udara, karena tidak dapat diserahkan terimakan. Maka tidak sah menjual barang yang masih

¹³ Drs. Ahmad Izzan, Syahri Tanjung, *Refrensi Ekonomi Syariah Ayat-Ayat Al-Qur'an yang Berdimensi Ekonomi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 87.

tersangkut dengan hak orang lain, barang itu diketahui oleh kedua belah pihak baik zat, ukuran, maupun sifatnya.¹⁴ Hal ini berdasarkan *hadis* Nabi riwayat Muslim :¹⁵

أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نَهَى عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ.

“Bahwa Nabi Muhammad SAW. melarang jual beli dengan melempar kerikil dan melarang jual beli gharar (penipuan)”.

Adapun menurut penulis item yang terdapat pada *game online* merupakan barang yang berwujud digital dan diperoleh dari hasil permainan yang bisa dikategorikan sebagai judi dan perlu diketahui bahwa barang yang diperoleh dari hasil perjudian hukumnya tidak halal. Dapat dikatakan judi karena adanya waktu yang dibatasi dalam pengambilan suatu barang dan tidak tentunya hasil dalam mendapatkan sebuah item yang diinginkan, padahal dalam proses tersebut sebelum bermain *gamer* harus mengeluarkan uang dalam jumlah yang tidak sedikit untuk membeli benda-benda dan karakter untuk menaikkan level. Setiap level akan bertambah biaya, dan semakin kecanduan semakin banyak pula biaya yang akan dikeluarkan tanpa ada manfaatnya. Adapun judi menurut Dra. Kartini Kartono mengartikan judi adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.¹⁶

Pada praktik transaksi jual beli item ini diketahui bahwa pembeli merasa dirugikan karena telah menerima barang yang tidak sama seperti spesifikasi yang telah dijanjikan.

¹⁴ Abdurrahman Ibnu Iwadh al-Juzburi, *Fiqh Ala Mazahibul Arba'ah*, (Qahirah: Dar Ibnu Haitsam, 1360), jilid 5, 35.

¹⁵ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah, Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2019), Cet. ke-5, 104.

¹⁶ Arhiefstyle87, [Judi, Pengertian dan Jenis2nya | Berpena yang Menyenangkan \(wordpress.com\)](https://www.wordpress.com), diakses pada tanggal 16 Februari 2021.

Dalam pandangan Islam ketika melakukan transaksi jual beli, hal yang harus diketahui adalah mencari barang yang halal untuk dijual belikan atau di dagangkan dengan cara yang sejujur-jujurnya. Jika barang yang dijual belikan tidak sesuai dengan yang disebut di atas artinya tidak mengindahkan peraturan-peraturan jual beli, perbuatan dan barang hasil jual beli yang dilakukan hukumnya haram. Haram dipakai dan haram dimakan sebab tergolong perbuatan batil (tidak sah). Yang termasuk perbuatan batil menurut mazhab Syafi'iyah adalah sebagai berikut :¹⁷

1. Penipuan
2. Perampasan (*gasab*)
3. Makan riba
4. Pengkhianatan
5. Perjudian (*maysir*)
6. Suapan (*risywa*)
7. Berdusta (*kaẒib*)
8. Pencurian (*syirqah*)

Semua hasil yang diperoleh dengan jalan tersebut hukumnya haram dipakai, haram dimakan dan haram dipergunakan.¹⁸ Oleh sebab itu menurut Hendi Suhendi dalam bukunya Fiqih Muamalah, jual beli benda-benda yang haram dan najis, seperti bangkai, khamr dan darah, merupakan jual beli yang batil (tidak sah), karena dalam pandangan *syara'* benda-benda seperti itu adalah najis dan tidak bermanfaat bagi muslim.¹⁹

¹⁷ Ibnu Mas'ud, *Fiqh Madzhab Syafi'i (Edisi Lengkap) Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, (Bandung: Penerbit Pustaka Setia, 2000), cet.-1, 24

¹⁸ *Ibid.*,

¹⁹ Hendi Suhendi, *fiqh Muamalah*, 78.

Pada sisi yang lain, dalam jual beli item *game online* ini tidak bisa di *qiyas*-kan dengan jual beli salam. Jual beli salam diperbolehkan menurut hukum Islam, walaupun dalam salam pemberian barang ditangguhkan dengan pembayaran di muka, akan tetapi hal tersebut kemudian menjadi boleh karena barang atau kriteria yang telah disepakati jelas.

Adapun jual beli barang yang tidak dimiliki, dilarang dalam pandangan Islam karena akan menggiring kepada praktik kecurangan (*garar*).²⁰ Pendapat tersebut diperkuat dengan ijtihad Syafi'iyah dan Hanabilah yang menganggap jual beli yang tidak terpenuhi *syarh an-nafaz* adalah batal hukumnya.²¹ Segala jual beli yang terkandung unsur *garar* di dalamnya ditentang keras oleh Islam. Hal ini karena praktik *garar* menjadikan nilai tolong-menolong dalam jual beli hilang berganti dengan kezaliman, serta mendatangkan murka dari Allah SWT. Bentuk *garar* yang nyata adalah meruginya salah satu pihak dalam transaksi jual beli pada *game online*. Hal tersebut terjadi apabila seorang *gamer* menjual item *game* antar *gamer* lain. Jika sewaktu-waktu pemilik *game* atau *game master* menghapus *game* tersebut, maka semua item pada *game* tersebut akan ikut terhapus secara otomatis. Perbuatan tersebut memperlihatkan bahwa *gamer* pada dasarnya menjual sesuatu yang bukan miliknya secara sempurna. Dan hal tersebut kemudian dapat menzalimi pembeli akun. Pembeli akan merasa dirugikan karena barang yang dibeli hilang secara tiba-tiba bersamaan dengan hilangnya *game* tersebut.

Dari beberapa uraian sebelumnya bahwa tinjauan dalam hukum Islam tentang jual beli senjata (benda maya) *game online* jenis *utopia origin* ini tidak sah menurut hukum Islam. Karena barang yang dijual belikan tidak memenuhi syarat jual beli

²⁰ Abu Sulaiman Hamad bin Muhammad bin Ibrahim, *Ma'alim As-Sunan Syarh Sunan Abi Daud*. (Cairo: Mathba'ah Al-'Alamiyah, 1932). Jilid 3, 140.

²¹ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Amzah, 2015), Cet.-3, 322.

dikarenakan terdapat unsur *garar fahis* yaitu barang yang diserahkan tidak sama seperti spesifikasi yang dijanjikan, bendanya yang tidak nyata, dan bukan merupakan benda milik pribadi dari penjual, dan sebenarnya barang tersebut tidak ada manfaatnya menurut *syara'* hanya sebagai kepuasan sesaat bahkan lebih banyak madaratnya, dan membeli barang *game* tersebut merupakan suatu pemborosan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan berkenaan dengan proses transaksi item *game online* jenis *utopia origin* sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari hasil penelitian yaitu :

1. Mekanisme transaksi jual beli senjata *game online* jenis *utopia origin* yang dilakukan *gamer* yaitu dengan cara memasarkan atau menawarkan item kepada *gamer* lain melalui *auction house*. Kemudian penjual memberi beberapa keterangan seperti harga, *rank* yang telah dicapai, jumlah *skin*, inventaris dan hal lainnya. Jika pembeli deal maka pembeli akan mengirimkan (transfer) sejumlah uang yang telah disepakati. Transaksi dilakukan para *gamer* melalui *character* yang mereka dapatkan di arena *hunting* (arena permainan). Dan mereka memanfaatkan fasilitas *chatting* untuk bertransaksi. Kemudian melalui *chatting*, para pemain membahas harga item hingga lokasi tempat mereka dapat bertemu (kopi darat). Penyerahan barang dalam *game online* jenis *Utopia Origin* dilakukan dengan cara bertemu di area permainan *game online* kemudian penjual menyerahkan item dengan cara *meng-klik* pada *human* (pembeli) tersebut dalam *game* kemudian *klik* pada tulisan "*trade*" kemudian penjual menyerahkan item tersebut, secara otomatis item pun akan berpindah dari akun penjual ke pembeli.
2. Tinjauan hukum Islam terhadap transaksi jual beli senjata (benda maya) *game online* jenis *utopia origin* ini dinyatakan tidak sesuai dengan hukum Islam. Dan ketika di teliti lebih dalam, didapati cacat pada syarat *nafaz* (terrealisasinya akad)

jual belinya yaitu dalam proses transaksi, penyerahan barang, serta penentuan harga yang dilakukan secara *online* yang pada dasarnya mengandung unsur *gharar* dan sering terjadi kasus penipuan, bendanya yang tidak nyata maupun kepemilikan barang tersebut yang sebenarnya bukan milik pribadi dari penjual maupun pembeli akan tetapi milik *game master* (pembuat *game*). Segala jual beli yang mengandung unsur *gharar* di dalamnya bertentangan dengan Islam sebab dapat mengubah nilai tolong-menolong dalam jual beli menjadi kezaliman. Ulama Syafi'iyah dan Hanafiyah sepakat bahwasanya barang yang di akadkan atau dijual belikan harus mengandung unsur yang dapat dimanfaatkan secara *syara'*. Sehingga suatu objek jual beli yang keberadaannya bertentangan dengan *syara'* merupakan sebuah kekeliruan menurut hukum Islam dan dianggap tidak absah dijadikan sebagai objek dalam transaksi jual beli. Dan sebenarnya benda tersebut tidak ada manfaatnya menurut *syara'* hanya sebagai kepuasan sesaat bahkan lebih banyak madharatnya, dan membeli barang *game* tersebut merupakan suatu pemborosan. Dari fakta ini maka hukum jual beli benda maya dalam permainan *game online* hukumnya tidak boleh. Karena tidak sesuai dengan rukun-rukun maupun syarat-syarat yang harus ada dalam setiap transaksi jual beli menurut hukum Islam, maupun cara bertransaksi yang dibenarkan menurut hukum Islam.

B. Saran

1. Kepada pihak penjual agar melakukan transaksi elektronik berdasarkan ketentuan yang sesuai dengan Hukum Islam, memenuhi setiap syarat dan berlaku jujur. Diharapkan agar penjual dan pembeli lebih mengetahui bahwa Islam telah menentukan cara-cara yang baik lagi di ridai oleh Allah SWT.

2. Kepada pihak pembeli ketika ingin membeli berbagai item dalam *game online* agar mempertimbangkan terlebih dahulu dampak positif maupun negatif yang di timbulkan dari *game online* tersebut ketika dimainkan. Dan sebagai pembeli harus bisa memilih terhadap benda yang di beli apakah mempunyai manfaat atau tidak, supaya tidak menghambur-hamburkan uang untuk hal yang tidak ada manfaatnya.
3. Dan bagi pembaca hendaknya berhati-hati dalam melakukan transaksi jual beli dalam *game online*. Karena jika seseorang tidak memahami dan tidak teliti dalam melakukan transaksi secara *online* maka akan mudah terjadi penipuan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

C. Penutup

Alhamdulillah penulis panjatkan pada kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan sehingga karya tulis ini bisa terselesaikan oleh penulis. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Demikian karya tulis yang bisa penulis sampaikan, sebagai tugas akhir dan syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) dalam Hukum Ekonomi Islam (Muamalah) ini dibuat. Penyusun memahami bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak sekali kekurangan yang harus dibenahi untuk menuju proses penyesuaian hingga mendekati kesempurnaan. Untuk itu saran dan kritik konstruktif sangat penyusun harapkan. Semoga bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca semuanya. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Ikit dan H. Ariyanto. *Jual beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam*. Yogyakarta: Gafa Media. 2018.
- Syahid Muhammad Baqir As-Shadr. *Keunggulan Ekonomi Islam*. Jakarta: Pustaka Zahra. 2002.
- Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana. 2012.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Rajawali Pres. 2016.
- Karim, Adiwarman A. *BANK ISLAM Analisis Fiqih dan Keuangan. Edisi 5*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014.
- Enang Hidayat. *Fiqh Jual Beli*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2019.
- Syafe'i, Rachmad. *Fiqh Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia. 2001.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada. 2002.
- Haroen, Nasrun. *Fiqh Mu'amalah cet.-2*. Jakarta: Gaya Media Pratama. 2007.
- Siddiq, Husein Shahrarh dan Muhammad adh-Dharir. *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*. Jakarta : Visi Isnani Publishing. 2005.
- Asnawi, Haris Faulidi. *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*. Yogyakarta: Magistra Insania Press. 2004.
- Ascarya. *Akad dan Produk Bank Syariah*. Jakarta: Raja grafindo Persada. 2007.
- Wahbah Zuhailiy. *Fiqh Imam Syafi'i*. Jakarta: Amahira. 2010.
- Tim Pengembangan Perbankan Syariah Institut Bankir Indonesia *Konsep Produk dan Implementasi Operasional Bank Syariah*. Jakarta: Djambatan. 2001.
- Wahid, Nazaruddin Abdul. *Sukuk (Memahami & membedah Obligasi Pada Perbankan Syari'ah)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2010.
- Narbuko, Cholid dan Abu Ahmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara. 2003.
- Soerjono Soekanto. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta : Universitas Indonesia Press. 2012.
- Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah*, (terjemahkan Kamaludin A. Marzuki) dari Fiqh as Sunnah jilid 13. Bandung: PT. Al-Maa'rif. 1988.

- Nashr Farid Muhammad Was-il dan Abdul Aziz Muhammad Azzam. *Qawaid Fiqhiyyah*. Jakarta: Amzah. 2016.
- Drs. Ahmad Izzan, Syahri Tanjung. *Refrensi Ekonomi Syariah Ayat-Ayat Al-Qur'an yang Berdimensi Ekonomi*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2006.
- Ibnu Mas'ud. *Fiqh Madzhab Syafi'i (Edisi Lengkap) Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat* cet.-1. Bandung: Penerbit Pustaka Setia. 2000.
- Muslich, Ahmad Wardi. *Fiqh Muamalat* cet.-3. Jakarta: Amzah. 2015.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA. 2007.
- Abu Umar Dubyani bin Muhammad ad-Dubyani. *Al-Mu'amalah al-Maaliyah Ashalah wa Mu'asharah jilid-1*. Riyadh: Maktabah Malik Fahd al-Wathaniyah. 2011.
- Bogong Suyanto. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana. 2005.
- Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara. 2003.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka pelajar. 1998.
- Waluyo, Bambang. *Penelitian Hukum dalam Praktek*. Jakarta: Sinar Grafika. 2002.
- Zainuddin, Ali. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika. 2010.
- Sarifudin Azwar. *Metode Penelitian* cet.-1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 1999.
- Nurul Huda dan Mohamed Heykal. *Lembaga Keuangan Islam Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Jakarta : Prenadamedia Group. 2010.
- M. Ali Hasan. *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*. Jakarta: PT. Grafindo Persada. 2004.
- Syekh. H. Abdul Halim Hasan Binjai. *Tafsir Al-Ahkam* cet.-1. Jakarta: Kencana. 2006.
- Jurnal Wati Susiawati, "Jual Beli dan Dalam Konteks Kekinian", *Jurnal Ekonomi Islam*, vol. 8, No. 2, November 2017.
- Jurnal Shobirin, "Jual Beli Dalam Pandangan Islam", *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, Vol. 3, No. 2, Desember 2015.
- Jurnal Munir Salim, "Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam", *al-daulah*, vol. 6, No. 2, Desember 2017.

- Jurnal Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, *Jurnal Konseling Gusjigang*, vol. 3, No. 1, Januari-Juni 2017.
- Jurnal Krista Surbakti, Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, vol. 01, No. 01, April 2017.
- Jurnal Maurice A Suplig, Pengaruh Kecanduan *Game Online*, *JURNAL JAFFRAY*, vol. 15, No. 2, Oktober 2017.
- Jurnal Iin Yuliasutik, “Pendapat Ulama MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli Account Clash Of Clans (COC)”, *Jurnal Hukum dan Syari’ah*, Vol. 7, No. 1, 2016.
- Skripsi Yasinta Devi, *Analisis Hukum Islam tentang Jual Beli Gold pada Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW)*, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010.
- Skripsi Arif Yusuf, *Jual Beli Account Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)*, Fakultas Syariah IAIN Purwokerto 2018.
- Skripsi Mela Melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam perspektif Hukum Islam dan hukum positif*, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017.
- Skripsi Sulistiyowati, *Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online*, IAIN Walisongo Semarang: 2011.
- Artikel Rupita Wulan, “Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang,” 3, <http://digilib.binadarma.ac.id/files/disk1/133/123-123-rupitawula-6649-1-jurnal.pdf> , diakses pada tanggal 11 Februari 2021.
- Artikel [Perkembangan game dan perkembangan game di indonesia | Ncoki's \(wordpress.com\)](http://ncoki.wordpress.com/2011/10/17/perkembangan-game-dan-perkembangan-game-di-indonesia/), <https://ncoki.wordpress.com/2011/10/17/perkembangan-game-dan-perkembangan-game-di-indonesia/>, diakses pada tanggal 10 Februari 2021.
- Artikel Reviandika, “Sejarah dan Perkembangan *Game Online*”, [SEJARAH DAN PERKEMBANGAN GAME ONLINE | reviandhika95 \(wordpress.com\)](http://reviandhika95.wordpress.com)

<https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online>, diakses pada tanggal 10 Februari 2021.

Artikel [Wave Game Forums](https://forum.wavegame.net/showthread.php/30371-Sejarah-danperkembangan-game-online&sa=U&ved=2a), <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30371-Sejarah-danperkembangan-game-online&sa=U&ved=2a> , diakses tanggal 12 Desember 2

Artikel [Sejarah Game – Game Online di Indonesia | Dolanan Game \(wordpress.com\)](https://dolanangame.wordpress.com/2010/03/29/sejarah-game-game-online-di-indonesia/) <https://dolanangame.wordpress.com/2010/03/29/sejarah-game-game-online-di-indonesia/>, diakses pada tanggal 12 Desember 202

Artikel [Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya - - Berita Info Publik, Internet Pelayanan Publik](https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/) <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>

Artikel [12 Tahun Perkembangan Game Online di Indonesia | KASKUS](https://www.kaskus.co.id/thread/524e987ba2cb17352800000c/hot-12-tahun-perkembangan-game-online-di-indonesia/), <https://www.kaskus.co.id/thread/524e987ba2cb17352800000c/hot-12-tahun-perkembangan-game-online-di-indonesia/>, diakses pada tanggal 12 Desember 2020.

Artikel Ayyadana Akbar, Utopia: Origin, “Game Anime Survival Android yang digabung dengan Minecraft”, [Utopia : Origin, Game Anime Survival Android yang digabung dengan Minecraft - Gamebrott.com](https://gamebrott.com) , diaks

Artikel [Utopia: Origin 2.7.3 untuk Android - Unduh \(uptodown.com\)](https://utopia-origin.id.uptodown.com/) <https://utopia-origin.id.uptodown.com/>

Artikel Hexa, “Mengenal *Game Utopia Origin*”, [Mengenal Game Utopia Origin \(surgatekno.com\)](https://surgatekno.com), diakses tanggal 20 Desember 2020.

Artikel [Utopia: Origin Item - Buy & Sell Securely At G2G.com](https://www.infodani.net/cara-bermain-game-utopia-origin-gameplay.Html), <https://www.infodani.net/cara-bermain-game-utopia-origin-gameplay.Html>, diakses tanggal 21 Desember 2020

<https://www.mbahalex.com/utopia-origin-review-tips-untuk-pemula/>, diakses tanggal 23 Desember 2020

BIODATA PENULIS

Nama : Muhawarotul Hasanah
Tempat Tanggal Lahir : Demak, 27 Mei 1997
Agama : Islam
NIM : 1502036135
Email : mhawartlh@gmail.com
Jurusan : Hukum Ekonomi Syari'ah/Muamalah
Fakultas : Syari'ah dan Ilmu Hukum
Alamat : Girikusuma RT.08 RW.03 Desa Banyumeneng Kec.
Mranggen Kab. Demak

Pendidikan

- 1. Madrasah Ibtidaiyah (MI) AL-HADI 03 Girikusuma Tahun 2009**
- 2. Madrasah Tsanawiyah (MTs) AL-HADI Girikusuma Tahun 2012**
- 3. Madrasah Aliyah (MA) AL-HADI Girikusuma Tahun 2015**
- 4. Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang Tahun 2021**

Semarang, 28 Mei 2021

Muhawarotul Hasanah
1502036135

LAMPIRAN

1. DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama:

Pekerjaan:

Berapa lama bermain *game online*?

Bagaimana cara mendapatkan item ?

Benda apa saja yang dapat dijual belikan ?

Bagaimana cara menentukan harga ?

Bagaimana Proses pembayaran ?

Bagaimana Proses penyerahan ?

Apakah sering terjadi usur ppenipuan dalam transaksi ?

2. Macam harga item yang ditawarkan

