

**TRANSAKSI *ITEM VIRTUAL* DALAM *GAME ONLINE* DI
TELKOM PLASA KOTA PAREPARE (ANALISIS HUKUM
EKONOMI ISLAM)**



Oleh

MUH. FAHMI HIDAYAT
NIM:15.2200.176

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2020

**TRANSAKSI *ITEM VIRTUAL* DALAM *GAME ONLINE* DI
TELKOM PLASA KOTA PAREPARE (ANALISIS HUKUM
EKONOMI ISLAM)**



Oleh

MUH. FAHMI HIDAYAT

NIM: 15.2200.176

**Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum
(S.H) Pada Program Studi Hukum Ekonomi Islam
Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare**

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2020

**TRANSAKSI *ITEM VIRTUAL* DALAM *GAME ONLINE* DI
TELKOM PLASA KOTA PAREPARE (ANALISIS HUKUM
EKONOMI ISLAM)**



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2020

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Transaksi *Item Virtual* Dalam *Game Online*
di Telkom Plasa Kota Parepare (Analisis
Hukum Ekonomi Islam)
Nama Mahasiswa : Muh. Fahmi Hidayat
NIM : 15.2200.176
Fakultas : Syariah dan Ilmu Hukum Islam
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Dasar Penetapan : B.3953/In.39/PP.00.09/12/2018
Pembimbing

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Badruzzaman, S. Ag., M.H
NIP : 19700917 1998031 002



Pembimbing Pendamping : Hj. Sunuwati. Lc., M.HI
NIP : 19721227 200501 2 004



Mengetahui;
Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam
Dekan,




Dr. Hj. Rusdaya Basri Lc., M.Ag.
NIP: 19711214 2002122 002

SKRIPSI
TRANSAKSI ITEM VIRTUAL DALAM GAME ONLINE DI
TELKOM PLASA KOTA PAREPARE (ANALISIS HUKUM
EKONOMI ISLAM)

Disusun dan diajukan oleh

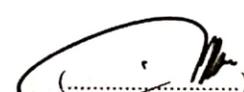
MUH. FAHMI HIDAYAT
NIM 15.2200.176

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Munaqasyah
Pada tanggal 16 Januari 2020
Dinyatakan telah memenuhi syarat

Mengesahkan
Dosen Pembimbing

Pembimbing Utama : **Badruzzaman, S. Ag., M.H** (.....)

NIP : 19700917 1998031 002

Pembimbing Pendamping : **Hj. Sunuwati. Lc., M.HI** (.....)

NIP : 19721227 200501 2 004

Institut Agama Islam Negeri Parepare

Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam



Rektor
Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si.,
NIP 19640427 1987031 002



Dekan
Dr. Hj. Rusdava Basri Lc., M.Ag.
NIP 19711214 2002122 002

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : *Transaksi Item Virtual Dalam Game Online di
Telkom Plasa Kota Parepare (Analisis Hukum
Ekonomi Islam)*

Nama Mahasiswa : Muh. Fahmi Hidayat

Nomor Induk Mahasiswa : 15.2200.176

Fakultas : Syariah dan Ilmu Hukum Islam

Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Rektor IAIN Parepare
B.3953/In.39/PP.00.09/12/2018

Tanggal Kelulusan : 16 Januari 2020

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Badruzzaman, S. Ag., M.H	(Ketua)	(.....)
Hj. Sunuwati. Lc., M.HI	(Sekretaris)	(.....)
Budiman, M.HI	(Anggota)	(.....)
Dr. Hj. Saidah. S.HI., M.H	(Anggota)	(.....)

Mengetahui;
Institut Agama Islam Negeri Parepare
Rektor, *[Signature]*



[Signature]
Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si.
NIP. 19640427 1987031 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Fahmi Hidayat
NIM : 15.2200.176
Tempat/Tgl. Lahir : Makassar, 10 Maret 1997
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Jurusan : Syariah dan Ilmu Hukum Islam
Judul Skripsi : *Transaksi Item Virtual Dalam Game Online di Telkom
Plasa Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam)*

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 25 Oktober 2019

Penulis,



Muh. Fahmi Hidayat
NIM. 15.2200.176

terselesaikan tepat waktu. Untuk itu perkenankan penulis untuk mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si, sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Hj. Rusdaya Basri Lc., M.Ag sebagai Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Hj. Sunuwati, Lc., M.HI sebagai Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan motivasi selama penulis menempuh kuliah berupa ilmu, nasehat, serta pelayanan sampai penulis dapat menyelesaikan kuliah.
4. Ibu Dr. Hj. Rusdaya Basri Lc., M.Ag yang telah menjadi Penasehat Akademik (PA) bagi penulis selama studi di IAIN Parepare.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Hukum Ekonomi Syariah yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
6. Kepala Perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf yang memberikan pelayanan kepada penulis selama menjadi Mahasiswa di IAIN Parepare, terutama dalam penulisan skripsi ini.
7. Keluarga besar Telkom Plasa Parepare yang telah memberikan izin untuk meneliti di lokasi penelitian.
8. Teman-teman *Gamer* khususnya kepada Asgar Pangestu, Algifari Rahmat, Sarip Hidayatullah dan Yusuf Burhanuddin atas kesediaannya memberikan informasi kepada penulis.

9. Seluruh teman seperjuangan penulis Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2015 di IAIN Parepare.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah Swt. Berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya. Aamiin

Parepare, 25 Oktober 2019

Penulis,



Muh. Fahmi Hidayat
NIM. 15.2200.176

ABSTRAK

Muh. Fahmi Hidayat. *Transaksi Item Virtual Dalam Game Online di Telkom Plaza Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam).* (dibimbing oleh Badruzzamandan Andi Bahri).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya masalah-masalah yang terjadi pada fenomena transaksi *item virtual* dalam *game online* yaitu sistem dan akad dalam transaksi ini belum bisa diterangkan secara jelas, karena barang yang diperjualbelikan adalah *item virtual* yang objek tersebut bukanlah barang nyata yang bisa diraba karena objeknya ada didunia maya. Jadi syarat-syarat tersebut harus diketahui secara jelas.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu menjelaskan, memaparkan, menguraikan, dan membandingkan serta menganalisis data yang diperoleh sehingga dapat mudah dipahami dan disimpulkan terkait fakta yang terjadi di lapangan. Skripsi ini menjawab pertanyaan tentang bagaimana sistem transaksi *item virtual* dalam *game online* dan bagaimana tinjauan Hukum Ekonomi Islam terhadap transaksi *item virtual* dalam *game online*.

Hasil yang didapat dalam penelitian ini bahwa sistem transaksi *item virtual* dalam *game online* yang dilakukan memenuhi syarat jual beli dalam Islam dimana pihak game menawarkan *item virtual* dalam *game online* yang disertai harganya. Ijab dan qabul transaksi *item virtual* dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan penentuan metode pembayaran yang ditetapkan. Transaksi dalam hal ini termasuk jual beli salam karena pihak penjual menyerahkan barang setelah adanya pembayaran terlebih dahulu dari pihak pembeli.

Kata kunci: *Item Virtual, Game Online, Hukum Ekonomi Islam*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAM PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	5
2.2 Tinjauan Teoritis	7
2.2.1 Teori Hukum Ekonomi Islam	7
2.2.2 Teori Sistem	12
2.2.3 Teori Transaksi	16
2.2.4 Teori <i>Item Virtual</i>	34

2.2.5 Teori <i>Game Online</i>	38
2.3 Tinjauan Konseptual	43
2.4 Bagan Kerangka Pikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	46
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	46
3.3 Fokus Penelitian.....	46
3.4 Sumber Data.....	46
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.6 Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Sistem Transaksi <i>ItemVirtual</i> Dalam <i>GameOnline</i> Di Telkom Plasa Kota Parepare.....	49
4.1.1 Pelaksanaan Transaksi <i>Item Virtual</i> dalam <i>Game Online</i>	51
4.1.2 Keuntungan Transaksi <i>Item Virtual</i> dalam <i>Game Online</i>	56
4.1.3 Kerugian Transaksi <i>Item Virtual</i> dalam <i>Game Online</i>	60
4.2 Perspektif Hukum Ekonomi Islam Terhadap Transaksi <i>ItemVirtual</i> Dalam <i>GameOnline</i> di Telkom Plasa Kota Parepare	63
4.2.1 Ketentuan Transaksi <i>Item Virtual</i> di <i>Game Online</i> dalam Hukum Ekonomi Islam	67
4.2.2 Syarat-syarat Transaksi <i>Item Virtual</i> di <i>Game Online</i> dalam Hukum Ekonomi Islam	68
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	79

5.2 Saran...80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



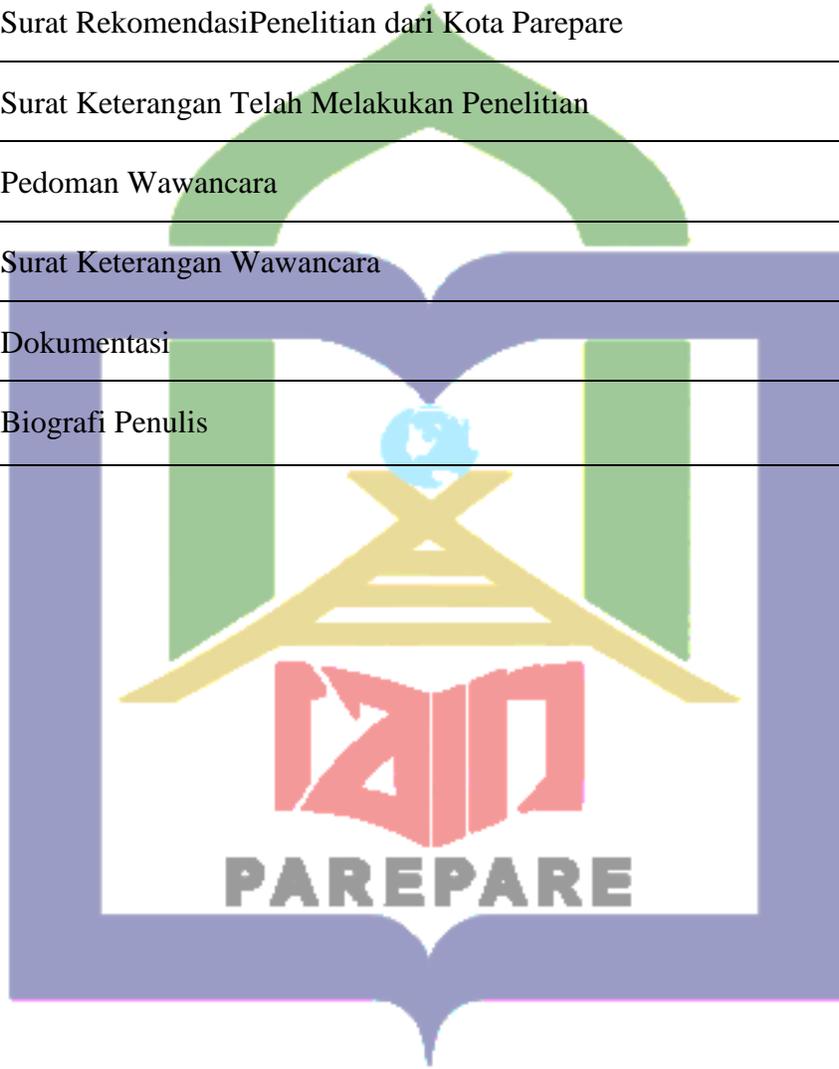
DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
Gambar 1	Bagan Kerangka Pikir	45



DAFTAR LAMPIRAN

NO	Judul Lampiran
1	Surat Permohonan Izin Penelitian
2	Surat Rekomendasi Penelitian dari Kota Parepare
3	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
4	Pedoman Wawancara
5	Surat Keterangan Wawancara
6	Dokumentasi
7	Biografi Penulis



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jual beli (*al-bay'*) secara bahasa artinya memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, dikatakan: "*ba'a asy-syaia*" jika dikeluarkan dari hak miliknya, dan *ba'ahau* jika dibeli dan dimasukkan kedalam hak miliknya, dan ini masuk dalam kategori nama-nama yang memiliki lawan kata jika disebut mengandung makna dan lawannya seperti perkataan al-Qur'an yang berarti haid dan suci.¹ Demikian juga perkataan *syara'* artinya menjual. Defenisi jual beli ini merupakan padanan kata *syira'* (membeli) dan padanan sesuatu yang berbeda dan bergabung dengannya dibawah naungan dalil global. Dengan begitu akan terdiri dari dua bagian yang satunya adalah menjual (*al-bai'a*) dan orang yang menjualnya dinamakan sebagai *ba'i'an* (penjual).

Adapun sebagian ulama memberikan defenisi mengenai jual beli adalah menukar suatu harta dengan harta yang lain dengan cara khusus merupakan defenisi yang bersifat toleran karena menjadikan jual beli sebagai saling menukar, sebab pada dasarnya akad tidak harus ada saling tukar akan tetapi menjadi bagian dari konsekuensinya, kecuali jika dikatakan "akad yang mempunyai sifat saling tukar menukar artinya menuntut adanya satu pertukaran".

Kegiatan usaha ekonomi dalam Islam dibenarkan selama tidak menyakiti orang lain atau masyarakat, usaha yang dilakukan seorang muslim harus berlandaskan keyakinan bahwa semua yang dilakukan bernilai amal ibadah, yaitu kegiatan yang dilakukan dengan landasan dan berpedoman pada peraturan Allah swt. dalam al-Qur'an dan sunnah nabi.

¹Ru'fah Abdulah, *Fikih Muamalah*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 65.

Jual beli ialah memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti atau dapat pula diartikan saling tukar harta melalui cara tertentu atau tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat dan sesuai dengan syariat Islam.

Adapun benda-benda seperti alkohol, babi dan barang terlarang lainnya adalah haram diperjualbelikan, maka jual beli tersebut dipandang batal dan bila dijadikan harga penukar, maka jual beli tersebut dianggap *fasid*.

Ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) telah berkembang sejalan dengan perkembangan kebudayaan manusia, yang hakekatnya untuk memenuhi kebutuhan hidup dan bertujuan untuk kesejahteraan umat manusia itu sendiri. Dengan kemajuan dahsyat yang dilahirkan iptek terutama dalam bidang komunikasi dan transformasi telah memberikan kemudahan bagi manusia dalam menjalani proses kehidupan menuju masyarakat yang meliputi seluruh “bola” dunia. Hal ini, dipertegas oleh Alwi Shihab bahwa dengan system transportasi dan komunikasi menghasilkan ketergantungan antar bangsa yang telah mengakibatkan menciutnya dunia ini sehingga menjelma sebagai desa sejagat (*village global*).²

Sejak bisnis terkait dengan komputer dan sistem jaringan global atau yang disebut dengan internet muncul ke permukaan, maka terjadi suatu momentum perubahan terhadap aspek kehidupan masyarakat terutama di dalam bidang transaksi perdagangan. Transaksi yang dilakukan dengan cara yang konvensional tersisih oleh sistem transaksi dengan cara *online*. Barang yang akan dijual berada didekat pembeli, beralih kepada sistem *online* yang kebalikan dari jual beli yang biasanya (konvensional) dimana pembeli dan penjual tidak bertemu langsung dan barang yang diperjualbelikan hanya berbentuk gambar atau tulisan yang menjelaskan spesifikasi dari barang yang akan dijual. Mengakibatkan transaksi

²Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, Diterjemahkan oleh Kamaluddin A Marzuki, jilid 12 (Bandung: al-Ma’arif, 1996), h. 44.

dapat dilakukan setiap saat dengan cara mengakses sistem produk yang diinginkan dalam jaringan internet.

Jika pemakaian internet disalahgunakan, maka menimbulkan banyak kerugian kepada pembeli. Kebutuhan dan penggunaan akan teknologi informasi yang diaplikasikan dengan internet dalam segala bidang, salah satunya adalah jual beli online. Internet telah menciptakan dunia baru yang dinamakan *cyberspace*, yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk virtual (tidak langsung dan tidak nyata). Maka dari itu dimana perkembangan internet yang semakin meningkat baik teknologi dan penggunaannya. Mempunyai banyak dampak baik positif maupun negatif. Tapi tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi internet membawa dampak negatif yang tidak kalah banyak dengan manfaat yang ada. Internet membuat kejahatan yang semula bersifat konvensional seperti pengancaman pencurian maupun penipuan kini dapat dilakukan dengan menggunakan media komputer secara online dengan resiko tertangkap yang sangat kecil oleh individu maupun kelompok dengan akibat kerugian yang lebih besar baik untuk masyarakat maupun Negara disamping menimbulkan kejahatan-kejahatan baru.

Dengan melihat latar belakang di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian sehubungan dengan *Transaksi Item Virtual*, maka dilakukanlah penelitian dengan judul “*Transaksi Item Virtual Dalam Game Online Di Telkom Plasa Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam)*”.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana sistem transaksi *itemvirtual* dalam *gameonline* di Telkom Plasa kota Parepare?
- 1.2.2 Bagaimana perspektif Hukum Ekonomi Islam terhadap transaksi *itemvirtual* dalam *gameonline* di Telkom Plasa kota Parepare?

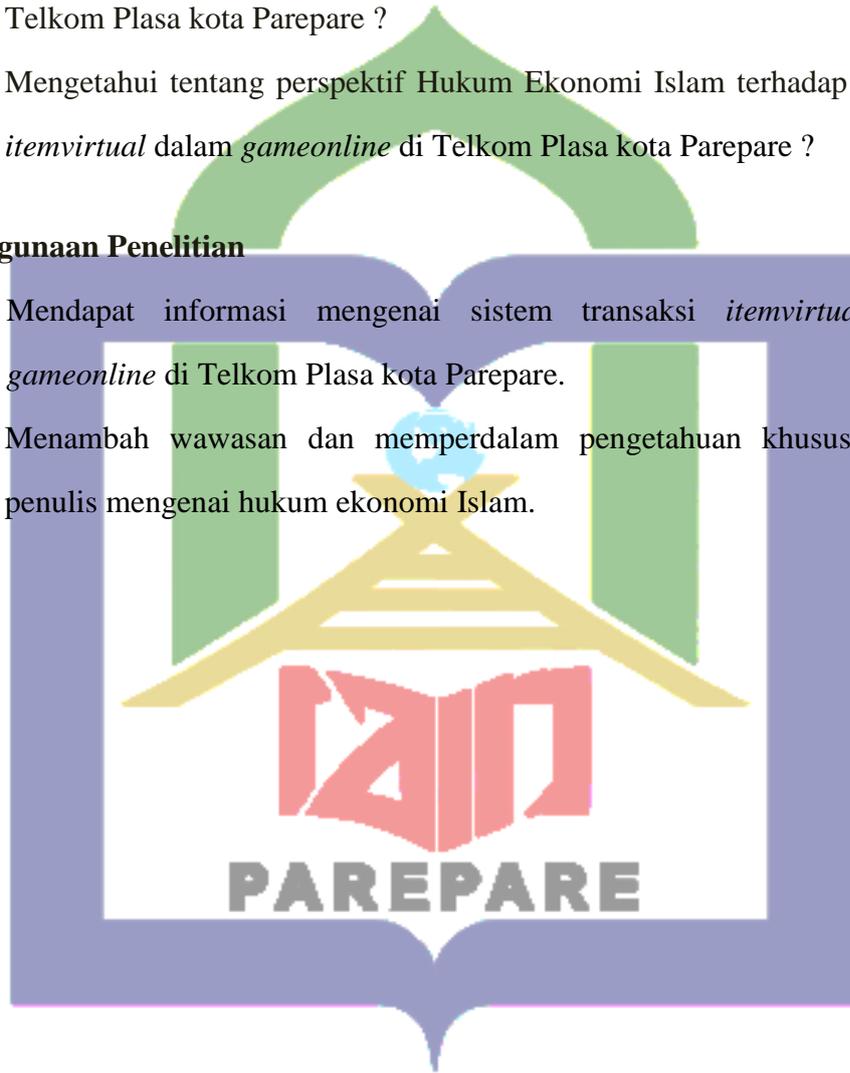
1.3 Tujuan Penelitian

Adapun hal-hal yang penting diharapkan dapat diperoleh setelah pembahasan dilakukan adalah:

- 1.3.1 Mengetahui bagaimana sistem transaksi *itemvirtual* dalam *gameonline* di Telkom Plasa kota Parepare ?
- 1.3.2 Mengetahui tentang perspektif Hukum Ekonomi Islam terhadap transaksi *itemvirtual* dalam *gameonline* di Telkom Plasa kota Parepare ?

1.4 Kegunaan Penelitian

- 1.4.1 Mendapat informasi mengenai sistem transaksi *itemvirtual* dalam *gameonline* di Telkom Plasa kota Parepare.
- 1.4.2 Menambah wawasan dan memperdalam pengetahuan khususnya bagi penulis mengenai hukum ekonomi Islam.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Dalam skripsi Biuty Wulan Octavia mahasiswa Jurusan Muamalah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Walisongo 2011. Hasil penelitiannya yang berjudul “*Tinjauan Hukum Islam terhadap jual beli Akad As-Salam dengan Sistem Online di Pand’s Collection Pandanaran*”.³ Dalam penelitian ini mengarahkan atau lebih memfokuskan pada bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli pesanan benda yang dalam internet khususnya dalam Busana Muslim. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa hubungan para pihak di dalam perjanjian akad salam secara online (melalui electro commerce) sama saja dengan perjanjian akad salam seperti biasanya. Namun, akad salam dalam electro commerce tidak ada temu muka diantara pembeli dan penjual, hanya saja pelaku akad dipertemukan dalam satu situs jaringan internet. Didalam syari’at Islam suatu akad jual beli diperbolehkan untuk melakukan akad dengan menggunakan tulisan (surat) dengan syarat bahwa kedua belah pihak tempatnya saling berjauhan atau pelaku akad bisu, untuk kesempurnaan akad disyaratkan hendaknya orang lain yang dituju oleh tulisan itu mau membaca tulisan itu. Sementara pedagang secara konvensional beralih ke sistem online. Ini hanyalah salah satu cara mempermudah jalannya transaksi jual beli dimana pelaku akad saling berjauhan tempat dan tidak memungkinkan untuk hadir dalam satu majelis. Seperti yang terjadi di Pands Collection Pandanaran yang awal mulanya merupakan sebuah toko konvensional kemudian beralih ke jual beli dengan sistem online, dimana produk-produknya diaplikasikan melalui internet sehingga orang-

³Biuty Wulan Octavia, “*Tinjauan Hukum Islam terhadap jual beli Akad As-Salam dengan Sistem Online di Pand’s Collection Pandanaran*”, (Skripsi Sarjana: IAIN Walisongo).

orang yang berminat dengan produk-produknya dapat secara langsung melihatnya di sebuah situs internet.

Yang kedua telah diteliti oleh Muhammad Billah Yuhadian mahasiswa Jurusan Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar 2012 dalam penelitiannya yang berjudul *Jual Beli Secara Online melalui Rekening bersama pada Forum Jual Beli Kaskus*.⁴ Dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui legalitas atau perlindungan hukum dalam transaksi jual beli secara online menggunakan rekening bersama sehingga masyarakat dapat melakukan transaksi jual beli secara online dengan aman. Hasil yang diperoleh peneliti dari penulisan ini antara lain: (1) Perjanjian jual beli secara online melalui rekening bersama pada FJB Kaskus memenuhi syarat sahnya suatu perjanjian yaitu kesepakatan, kecakapan, suatu hal tertentu, dan suatu sebab yang halal. (2) Perlindungan hukum bagi penjual dan pembeli yang menggunakan jasa rekening bersama telah diatur dalam Undang-undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yaitu (a) hak konsumen antara lain mendapatkan barang yang sesuai nilai tukar dan kondisi serta jaminan, mendapatkan informasi mengenai barang, dan mendapatkan ganti rugi; (b) kewajiban konsumen antara lain mengikuti prosedur penggunaan barang, beritikad baik dalam melakukan transaksi pembelian barang, dan membayar sesuai kesepakatan; (c) hak pelaku usaha antara lain menerima pembayaran sesuai kesepakatan, mendapatkan perlindungan hukum dari konsumen yang beritikad buruk, dan hak pembelaan diri sepatutnya; (d) kewajiban pelaku usaha antara lain beritikad baik, memberikan informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai barang, dan memberikan ganti rugi atas kerugian akibat penggunaan barang yang diperdagangkan.

⁴Muhammad Billah Yuhadian, "*Jual Beli Secara Online melalui Rekening bersama pada Forum Jual Beli Kaskus*", (Skripsi Sarjana: UNHAS Makassar)

Kemudian yang ketiga diteliti oleh Herlina mahasiswa Jurusan Syariah dan Ekonomi Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare 2013.⁵ dalam penelitiannya yang berjudul “*Jual Beli E-Commerce (Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif)*” hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa jual beli E-commerce dapat dianalogikan dengan jual beli salam karena terdapat persamaan dalam bentuk pembayaran dan penyerahan objek yang dijadikan transaksi. Adapun prosedur dan pelaksanaannya juga terdapat kesamaan dengan salam di mana pembayaran atas barang dilakukan terlebih dahulu kemudian barangnya diserahkan dikemudian hari sesuai dengan kesepakatan kedua pihak, akan tetapi yang membedakannya adalah tempat dan barang yang diperjualbelikan. Dalam transaksi salam barang yang diperjualbelikan adalah barang yang legal menurut Islam dan barangnya diserahkan dalam satu majlis, sedangkan pada E-Commerce dilakukan melalui media elektronik atau internet dan barangnya dapat berupa barang legal dan ilegal untuk diperjualbelikan menurut Islam.

Dari ketiga hasil penelitian di atas saling memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yang memfokuskan pada jual beli *online*. Namun, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penulis lebih fokus pada transaksi *item virtual* dalam *game online*.

2.2 Tinjauan Teoritis

2.2.1 Teori Hukum Ekonomi Islam

2.2.1.1 Pengertian Hukum Ekonomi Islam

Hukum (hukm: Arab) memiliki arti norma atau kaidah yang ukuran, tolak ukur, patokan, pedoman yang dipergunakan untuk menilai tingkah laku atau perbuatan manusia. Ekonomi Islam berpijak pada landasan hukum yang pasti

⁵Herlina, “*Jual Beli E-commerce (Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif)*”, (Skripsi Sarjana; STAIN Parepare).

mempunyai manfaat untuk mengatur masalah manusia dalam bermasyarakat, maka hukum harus mampu mengakomodasi masalah manusia, baik masalah yang sudah, sedang dan yang akan terjadi dan di hadapi manusia, baik masalah yang besar maupun suatu yang belum dianggap masalah. Karena itu, hukum menjadi alat digunakan untuk mengelola kehidupan manusia dari berbagai sektor, ekonomi, sosial, politik, budaya yang didasarkan atas dasar prinsip kemaslahatan.

Syariah Islam, sebuah kata dalam bahasa Arab, yaitu “hukum Islam”. Kata syariah telah disebutkan dalam Al-Qu’ran, yang berarti jalan yang benar, dimana Allah meminta Nabi Muhammad Saw. untuk mengikutinya dan bukan mengikuti tingkah yang lain yang tidak mengetahui mengenai syariah.⁶

Hukum Ekonomi Islam adalah hukum yang mengatur hubungan manusia dengan sesama manusia berupa perjanjian atau kontrak, berkaitan dengan hubungan manusia dengan objek atau benda-benda ekonomi dan berkaitan dengan ketentuan hukum terhadap benda-benda yang menjadi objek kegiatan ekonomi.⁷

Menurut Muhammad Abdul Manan ilmu ekonomi islam adalah ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari masalah-masalah ekonomi masyarakat yang diilhami oleh nilai-nilai Islam.⁸M. Umer Chapra ekonomi Islam adalah sebuah pengetahuan yang membantu upaya relisasi kebahagiaan manusia melalui alokasi dan distribusi sumber daya yang terbatas yang berada dalam koridor yang mengacu pada pengajaran Islam tanpa memeberikan kebebasan individu atau tanpa perilaku makro ekonomi yang berkesinambungan dan tanpa ketidakseimbangan lingkungan. Sedangkan Menurut Syed Nawab Haider Naqvi,

⁶Veithzal Rivai dkk, *Islamic Financial Management*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h. 105.

⁷Arifin Hamid, *Membumikan Ekonomi Syariah di Indonesia*, (Jakarta: Pramuda Jakarta, 2008), h. 73.

⁸Abdul Mannan, *Hukum Ekonomi Syari’ah Dalam Perspektif Kewenangan Peradilan Agama*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 29.

ilmu ekonomi Islam, singkatnya merupakan kajian tentang perilaku ekonomi orang Islam representatif dalam masyarakat muslim modern.

2.2.1.2 Dasar Hukum Ekonomi Islam

Sebuah ilmu tentu memiliki landasan hukum agar bisa dinyatakan sebagai sebuah bagian dari konsep pengetahuan. Demikian pula dengan penerapan syariah di bidang ekonomi bertujuan sebagai transformasi masyarakat yang berbudaya Islami.

Untuk mengatur hubungan antara individu yang mengandung unsur pemenuhan hak dan kewajiban dalam jangka waktu lama, dalam prinsip syariah diwajibkan untuk dibuat secara tertulis yang disebut akad. ekonomi dalam Islam. Ada beberapa hukum yang menjadi landasan pemikiran dan penentuan konsep ekonomi dalam Islam. Beberapa dasar hukum Islam tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah kalam Allah Swt. yang disampaikan kepada Nabi Muhammad Saw. secara mutawatir melalui malaikat Jibril dari mulai surat AlFatihah diakhiri surat An-Nas dan membacanya merupakan ibadah.⁹ Al-Qur'an merupakan dasar hukum ekonomi Islam yang abadi dan asli, dan merupakan sumber serta rujukan yang pertama bagi syari'at Islam, karena di dalamnya terdapat kaidahkaidah yang bersifat global beserta rinciannya. Misalnya, dalam Q.S. Al-Baqarah/2: 188 terdapat larangan makan harta dengan cara yang tidak sah, antara lain melalui suap yaitu sebagai berikut :



⁹H. Mohammad Daud Ali, *Hukum Islam: Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005) h.79.

menangkap nilai fenomena masyarakat sehingga dalam perjalanannya tanpa meninggalkan sumber teori Ekonomi Islam.

Adapun yang menjadi fungsi hukum ekonomi Islam yaitu:

1. Menyediakan dan menciptakan peluang yang sama dan luas bagi semua orang untuk turutberperan dalam kegiatan ekonomi. Peran serta setiap individu dalam kegiatan ekonomi merupakan tanggung jawab keagamaan. Individu itu harus menyediakan kebutuhan hidupnya sendiri dan orang yang tergantung padanya. Pada saat yang sama seorang muslim diharuskan melaksanakan kewajiban dengan cara terbaik yang paling mungkin, bekerja, efisien, dan produktif merupakan tindakan bijak.
2. Mempertahankan stabilitas ekonomi dan pertumbuhan, untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
3. Menegakkan keadilan sosial dan ekonomi dalam masyarakat. Kegiatan ekonomi yang berteraskan kepada keselarasan serta menghapus penindasan dan penipuan adalah merupakan suatu sistem yang benar-benar dapat menegakkan keadilan sosial dan ekonomi di dalam masyarakat, atas dasar inilah transaksi jual beli dan mengharamkan berbagai jenis segala penipuan dan pelarangan transaksi yang tidak diperbolehkan dalam hukum syara.

Sistem hukum ekonomi Islam merupakan ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari masalah-masalah ekonomi kerakyatan yang berdasarkan prinsip-prinsip Islam. Ilmu ekonomi hukum Islam yaitu ilmu yang menghormati nilai-nilai kemauan hukum pencipta manusia yang tercantum dalam Alquran yang kemudian diimplementasikan oleh Nabi Muhammad Saw dalam kehidupan sosial bermasyarakat, baik ketika hidup di *Makattul Mukarramah* maupun di *Madinatul Munawwarah*.

Namun dalam hukum ekonomi Islam tidak berada dalam kedudukan untuk mendistribusikan sumber-sumber yang bertentangan dengan nilai-nilai hukum Islam. Dalam hal ini ada pembatasan yang serius berdasarkan aturan ketetapan dalam kitab Suci Alquran dan sunnah Nabi Muhammad Saw. Dalam hukum ekonomi Islam, kesejahteraan sosial dapat dimaksimalkan jika sumber daya ekonomi juga dialokasikan sedemikian rupa, hingga dengan pengaturan kembali keadaannya, tidak seorangpun lebih baik dengan menjadikan orang lain lebih buruk. Oleh karena itu, suka atau tidak suka ilmu hukum ekonomi Islam tidak dapat berdiri netral diantara tujuan yang berdeda-beda.

UU No.3 Tahun 2006 tentang perubahan atas UU No. 7 Tahun 1989 tentang Peradilan Agama. Kelahiran Undang-undang ini membawa implikasi besar terhadap perundang-undangan yang mengatur harta benda, bisnis, dan perdagangan secara luas. Pada pasal 49 poin ini disebutkan dengan jelas bahwa Peradilan Agama bertugas dan berwenang memeriksa, memutus dan menyelesaikan perkara tingkat pertama antar orang-orang yang beragama Islam dibidang ekonomi Islam. Dalam penjelasan undang-undang tersebut dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan ekonomi Islam adalah perbuatan atau kegiatan usaha yang dilaksanakan menurut prinsip Islam meliputi, Bank Syariah, Lembaga Keuangan Mikro Syariah, Asuransi Syariah, Reasuransi Syariah, Reksadana Syariah, Obligasi Syariah, Surat Berharga Berjangka Menengah Syariah, Sekuritas Syariah, Pembiayaan Syariah, Pegadaian Syariah, Dana Pensiun Lembaga Keuangan Syariah dan Bisnis Syariah.¹²

2.2.2 Teori Sistem

2.2.2.1 Pengertian Sistem

¹²Zainuddin Ali, *Hukum Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), h. 12-13.

Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani “systema” yang berarti himpunan bagian atau komponen yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan suatu keseluruhan.

Adapun pengertian sistem, pertama adalah suatu kebulatan yang kompleks atau terorganisasi, himpunan perpaduan hal-hal atau bagian-bagian yang membentuk kebulatan (keseluruhan) yang kompleks atau utuh. Kedua sistem merupakan himpunan komponen yang saling berkaitan dan bersama-sama berfungsi untuk mencapai suatu tujuan. Ketiga sistem merupakan himpunan komponen atau subsistem yang terorganisasikan dan berkaitan sesuai rencana untuk mencapai suatu tujuan tertentu.¹³

Adapun menurut para ahli mengenai pengertian sistem. Menurut Mulyadi sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan.¹⁴ Sedangkan menurut Romney sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.¹⁵ Dan Zahra Idris mengemukakan bahwa sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri atas komponen-komponen atau elemen-elemen atau unsur-unsur sebagai sumber-sumber yang mempunyai hubungan fungsional yang teratur, tidak sekedar acak, yang saling membantu untuk mencapai suatu hasil produktif.¹⁶

Jadi, dari ketiga pendapat para ahli mengenai pengertian sistem dapat disimpulkan bahwa sistem adalah serangkaian komponen yang saling terintegrasi dan memiliki tujuan yang sama untuk mencapai tujuan sistem tersebut.

2.2.2.2 Karakteristik Sistem

¹³Sarbini, Neneng Lina, *Perencanaan Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011) h. 25

¹⁴Mulyadi, *Sistem Informasi Akuntansi*, (Jakarta: Salemba Empat, 2008) h.5

¹⁵Marshal B Romney, dkk, *Sistem Informasi Akuntansi*, (Jakarta: Salemba Empat:2004).
h.2

¹⁶Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka, 2010) h. 107

Model umum sebuah sistem adalah input, proses dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana, sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu pula sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa diartikan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik sistem terdiri dari :

- 2.2.2.2.1 Komponen Sistem (*Components*) suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.
- 2.2.2.2.2 Batasan Sistem (*Boundary*) batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.
- 2.2.2.2.3 Lingkungan Luar Sistem (*Environment*) bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut.
- 2.2.2.2.4 Penghubung Sistem (*Interface*) sebagai media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya.
- 2.2.2.2.5 Masukan Sistem (*Input*) masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem.
- 2.2.2.2.6 Keluaran Sistem (*Output*) keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.
- 2.2.2.2.7 Pengolahan Sistem (*Process*) suatu sistem dapat mempunyai satu bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran.
- 2.2.2.2.8 Sasaran Sistem (*Objectives*) suatu sistem mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective). Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali

masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan.¹⁷

2.2.2.3 Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya, karena sistem memiliki sasaran berbeda-beda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, antara lain :

2.2.2.3.1 Sistem Abstrak (*Abstract System*) dan Sistem Fisik (*Physical System*)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide –ide yang tidak tampak secara fisik, misal sistem teologi, yaitu sistem yang berupa tentang pemikiran hubungan antara manusia dan Tuhan. Sedangkan sistem fisik adalah kebalikan dari sistem abstrak yaitu sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem pemasaran, sistem produksi, sistem pembelian, sistem administrasi dan lain sebagainya.

2.2.2.3.2 Sistem Alamiah (*Natural System*) dan Sistem Buatan Manusia (*Human Made System*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang dan malam, pergantian musim, dll. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin atau yang disebut human machine system, karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

¹⁷James A O'Brien, *Pengantar Sistem Informasi*, (Jakarta: Salemba Empat, 2006) h.5

2.2.2.3.3 Sistem Tertentu (*Deterministic System*) dan Sistem Tak Tentu (*Probabilistic System*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan atau diprediksi berdasarkan program-program komputer yang dijalankan. Sedangkan sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas, contoh laporan perkiraan cuaca.

2.2.2.3.4 Sistem Tertutup (*Close System*) dan Sistem Terbuka (*Open System*)

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak berpengaruh dengan lingkungan luarnya, sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luar. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya, sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya.¹⁸

2.2.3 Teori Transaksi

2.2.3.1 Pengertian Transaksi

Di dalam hukum Islam, transaksi termasuk ke dalam lapangan hukum perjanjian/perikatan, atau *'aqd* dalam bahasa Arab. Transaksi adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dan dapat menimbulkan perubahan terhadap harta atau keuangan, baik itu bertambah maupun berkurang. Contoh dari melakukan transaksi diantaranya ialah membeli barang, menjual barang, berhutang, memberi hutang, dan membayar berbagai kebutuhan hidup.

¹⁸Wilkinson, Joseph Williams, *Sistem Akunting dan Informasi*, (Jakarta. Binarupa aksana, 1993) h.18

Adapun pengertian jual beli menurut para mazhab dan jumbuh ulama sebagai berikut :

Menurut Mazhab Syafi'i, yang dimaksud jual beli menurut Syara' ialah suatu akad yang mengandung tukar menukar harta dengan harta dengan syarat yang akan diuraikan nanti untuk memperoleh kepemilikan atas benda atau manfaat untuk waktu selamanya.¹⁹

Menurut mazhab Hambali, Jual beli adalah tukar menukar harta dengan harta, atau tukar menukar manfaat yang mubah dengan manfaat yang mubah untuk waktu selamanya, bukan ribadan bukan utang.²⁰

Menurut mazhab Maliki jual beli adalah akad *Mu'awadhah* (timbang balik) atas selain manfaat dan bukan pula untuk menikmati kesenangan, sedangkan dalam artian khusus jual beli adalah akad *Mu'awadhah* atas selain manfaat dan bukan pula untuk menikmati kesenangan, bersifat mengalahkan salah satu imbalannya bukan emas dan bukan perak, objeknya jelas dan bukan utang.

Menurut mazhab Hanafiyah, jual beli adalah ijab (ungkapan membeli dari pembeli) dan qabul (pernyataan menjual dari penjual), atau juga boleh melalui saling memberikan barang dan harga dari penjual dan pembeli. Selain itu, harta yang diperjualbelikan harus bermanfaat bagi manusia. Sehingga bangkai, minuman keras, dan darah, tidak termasuk sesuatu yang boleh diperjualbelikan, karena benda-benda itu tidak bermanfaat bagi muslim.²¹

Menurut Jumbuh Ulama' dalam kitab majmu', jual beli adalah pertukaran harta dengan harta dengan maksud untuk memiliki.²²

¹⁹Ibnu Mas'ud dan Zaenal Abidin, *Fiqh Mazhab Syafi'i*, (Bandung : Pustaka Setia, 2001) h. 22

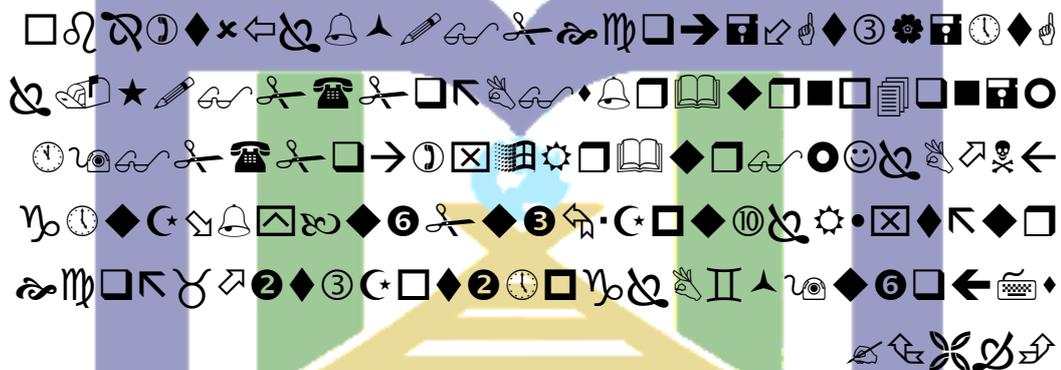
²⁰Muhammad al-Khatib al-Syarbini, *Mughni al-Muhtaj Ila Ma'rifati Ma'ani al-Fadz al-Manhaj, Juz 2*, (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1994) h. 320

²¹Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2000) h. 113

²²Imam Taqiyudin Aby Bakrin Muhammad Al Husaain, *Kifayatul Akhyar*, (Bandung: CV. Alma'arif, 2002) h. 29

Dari beberapa definisi di atas dapat di pahami bahwa inti jual beli ialah akad *Mua'wadhah* yakni akadyang dilakukan oleh dua pihak, dimana pihak pertama menyerahkan barang dan pihak kedua menyerahkan imbalan, baik berupa uang maupun barang. Syaf'iyahdan Hanabillah mengemukakan bahwa objek jual beli bukan hanya barang, tetapi juga manfaat, dengan syarat tukat menukar berlaku selamanya bukan untuk sementara.

Perdagangan atau jual beli menurut bahasa berarti al-bai', al-tijarah dan al-mubadalah, sebagaimana Allah Swt. Dalam Q.S. Fathir/35: 29 berfirman :



Terjemahnya:

“Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca kitab Allah dan mendirikan shalat dan menafkahkan sebahagian dari rezki yang Kami anugerahkan kepada mereka dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi”.²³

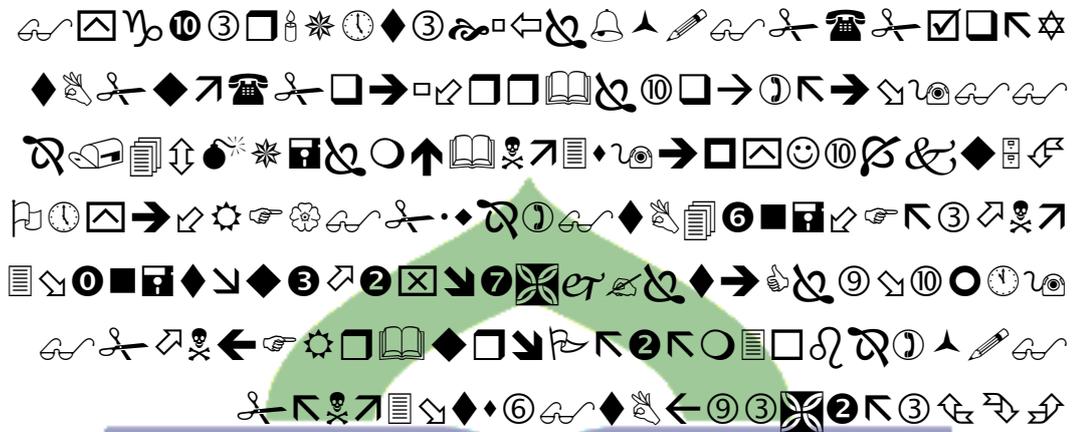
2.2.3.2 Prinsip Pelaksanaan Transaksi Islami

Untuk dapat menerapkan ekonomi islam secara teknis ada beberapa hal prinsip yang harus diperhatikan dan dipegang terus oleh umat islam. Prinsip dasar ini menjadi patokan dalam perkembangan ilmu ekonomi dan transaksinya kapanpun dan dimanapun walau zaman sudah berganti. Perkembangan teknologi dan juga berbagai ilmunya menuntut bahwa manusia harus berpegang pada prinsip.

2.2.3.2.1 Adanya Akad atau Perjanjian

²³Departemen Agama RI, *MushafAl-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Al Huda, 2002) h.

Q.S Al Maidah/5: 1 berfirman:



Terjemahnya:

“Hai orang-orang yang beriman, penuhilah aqad-aqad itu. Dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu. (yang demikian itu) dengan tidak menghalalkan berburu ketika kamu sedang mengerjakan haji. Sesungguhnya Allah menetapkan hukum-hukum menurut yang dikehendaki-Nya.”²⁴

Di dalam ayat tersebut, dijelaskan bahwa manusia harus memenuhi akad. Hal ini juga berlaku dalam hal ekonomi. Akad atau perjanjian juga harus dilaksanakan sebelum adanya transaksi. Untuk itu, dalam proses transaksi pasti akan selalu ada kesepakatan mulai dari penentuan harga, kualitas barang, syarat-syarat penjualan dan pembelian barang dan sebagainya.

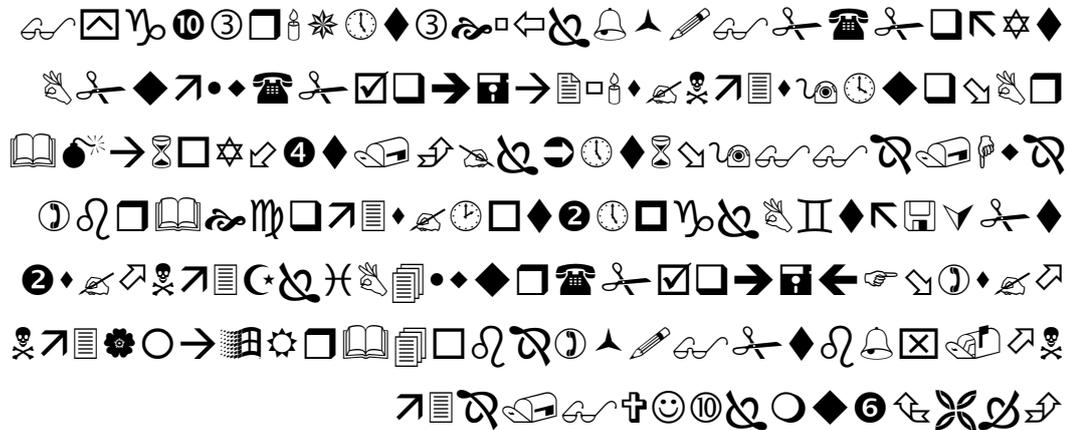
Akad ini dilakukan bukan saja hanya karena untuk formalitas, melainkan menjamin hak-hak dari setiap orang agar transaksi ekonomi tidak ada yang dirugikan sama sekali. Akad ini juga berfungsi agar satu sama lain bisa menjalankan dengan keterbukaan dan transparansi, sehingga di lain waktu tidak ada yang merasa dirugikan atau dibohongi.

2.2.3.2.2 Berniaga dengan Jalan Suka sama Suka

Dalam sebuah transaksi termasuk pada transaksi ekonomi, maka pelaksanaannya harus dilakukan karena suka sama suka. Dalam transaksi tersebut

²⁴Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Al Huda, 2002) h.

tidak boleh ada paksaan ataupun hati yang tidak ikhlas ketika melakukannya. Hal ini didasarkan dalam Q.S An Nisa/4: 29.



Terjemahnya:

“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.”²⁵

Untuk itu, menjalankan transaksi menurut islam harus dilakukan dengan suka sama suka. Tidak ada yang terdzalimi, paksaan, apalagi ancaman dalam melakukannya. Agar suka sama suka, maka transaksi tersebut harus dilakukan oleh orang yang sadar, berakal, dan juga bisa memilah-milih sesuai dengan kebutuhannya.

Selain itu pelaksanaan transaksi pada saat ini mulai berkembang seiring pesatnya kemajuan teknologi. Oleh karena itu jenis pelaksanaan transaksi tersebut dibagi menjadi 5 jenis, yaitu :

1. Transfer Antar Bank

Transaksi dengan cara transfer antar bank merupakan jenis transaksi yang paling umum dan populer digunakan oleh para pelaku usaha dari pihak game. Jenis transaksi ini juga memudahkan proses konfirmasi karena dana bisa dengan

²⁵Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Al Huda, 2002) h.

cepat dicek oleh penerima dana atau penjual. Prosesnya adalah pertama-tama *gamer* mengirim dana yang telah disepakati lalu setelah dana masuk, maka penjual akan mengirimkan barang transaksi yang dijanjikan. Kekurangan transaksi antar bank adalah diperlukannya kepercayaan yang tinggi dari para pembeli sebelum memutuskan mengirim dana. Disini tidak jarang terjadi penipuan, setelah dana terkirim ternyata barang tak kunjung diterima.²⁶

2. *Cash on Delivery* (CoD) atau melakukan transaksi dengan cara bertemu penjual secara langsung

Model transaksi seperti ini biasa dilakukan apabila si pembeli sudah menyetujui perjanjian untuk membeli barang tersebut tetapi pembeli masih meragukan apakah si penjual biasa dipercayai atau tidak. Dalam transaksi *cash on delivery* atau COD biasanya diutamakan penjual dan pembeli masih berada dalam 1 wilayah yang sama. Setelah pembeli dan penjual setuju melakukan transaksi dengan bertemu langsung, biasanya penjual ataupun pembeli memilih tempat atau warnet mana yang dijadikan untuk bertemu.

Sistem transaksi ini sama halnya seperti jual beli pada umumnya. Pembeli melihat barang yang akan dibeli dalam akun si penjual. Apabila ada barangnya, pembeli kemudian masuk ke dalam game untuk membuka akunnya dan memberikan sejumlah uang kepada penjual. Kemudian penjual mengirim barang yang dibeli kepada si pembeli dan si pembeli langsung menyetujuinya.²⁷

3. Kartu Kredit

Kartu kredit merupakan alat pembayaran yang semakin populer, selain memberikan kemudahan dana proses verifikasi, pembeli juga tidak perlu

²⁶Purbo, Onno W, *Buku Pintar Internet Membangun Web-E-Commerce*, (Jakarta: Penerbit Elex Media Komputindo, 2000) h. 77

²⁷Fandi Ahmad Nuraimy, *Perlindungan Hukum Bagi Pembeli Dalam Transaksi Jual Beli Barang Virtual Item Game Online*, <http://etheses.uin-malang.ac.id/12950/1/13220087.pdf>, (15 Oktober 2019)

melakukan semua tahap transaksi. Akan tetapi karena tidak semua pembeli mempunyai kartu kredit sehingga cara pembayaran ini menjadi pilihan kedua. Bahkan pengguna dengan kartu kredit pun akan berusaha memastikan bahwa GM (pihak game) memiliki tingkat keamanan yang tinggi guna menghindari tindakan pencurian data oleh pihak-pihak tertentu.

4. Rekening Bersama

Jenis transaksi ini disebut juga dengan istilah *escrow*. Cara pembayaran ini mempunyai perbedaan dengan proses pembayaran melalui transfer bank. Jika dalam transfer bank pihak ketiganya adalah bank, sedangkan dengan sistem rekening bersama yang menjadi pihak ketiga adalah lembaga pembayaran yang telah dipercaya baik oleh pihak pelaku usaha maupun konsumen.

Prosesnya, yaitu pertama pembeli mentransfer dana ke pihak lembagarekening bersama. Setelah dana dikonfirmasi masuk, lalu pihak rekening bersamameminta pelaku usaha mengirim barang yang sudah disepakati. Jika barang sudahsampai, baru dana tersebut diberikan pada si pelaku usaha dari pihak game.

Dengan sistem ini dana yang diberikan oleh pembeli bisa lebih terjaminkeamanannya karena dananya hanya akan dilepas jika barang benar-benar sudahsampai ditangan pembeli. Jikaterjadi masalah pun dana bisa ditarik oleh sangpembeli. Sistem ini banyak digunakan pada proses jual beli *item virtual* dalam *game online*.²⁸

5. Potongan Pulsa

Metode pemotongan pulsa biasanya diterapkan oleh GM maupun tokoonlineyang menjualproduk-produk digital seperti aplikasi, musik, ringtone,

²⁸Purnama, Bambang Eka, *Membangun Toko Online dengan WP Commerce TTD*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013) h.112

dan permainan. Transaksi ini masih didominasi oleh transaksi menggunakan perangkat seluler atau *smartphone*.

2.2.3.3 Rukun dan Syarat Jual Beli

Disyariatkannya jual beli adalah untuk mengatur kemerdekaan individu dalam melaksanakan aktifitas ekonomi dan tanpa disadari secara spontanitas akan terikat oleh kewajiban dan hak terhadap sesama pelaku ekonomi yang mana semua itu berdasarkan atas ketentuan Al-Qur'an dan hadis sebagai pedoman dalam ajaran Islam.

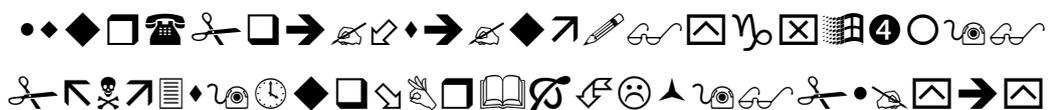
Dengan jual beli, maka aktivitas dalam dunia mu'amalah manusia akan teratur, masing-masing individu dapat mencari rezeki dengan aman dan tenang tanpa ada rasa khawatir terhadap suatu kemungkinan yang tidak diinginkan. Hal tersebut dapat terwujud bila jual beli tersebut sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku yaitu terpenuhinya syarat dan rukun jual beli. Adapun rukun jual beli ada 3, yaitu *Aqid* (penjual dan pembeli), *Ma'qud Alaih* (obyek akad), dan *Shigat* (lafadz ijab qabul).

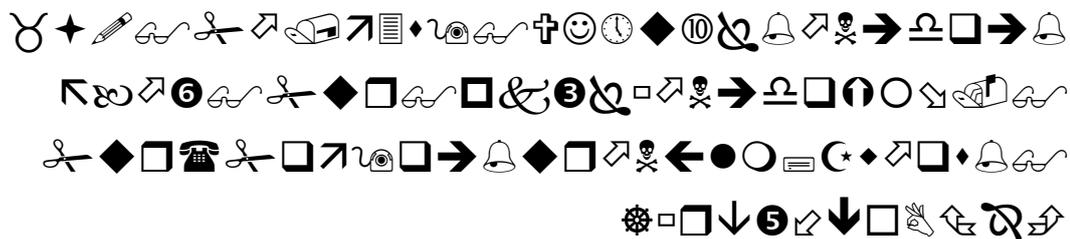
2.2.3.3.1 *Aqid* (penjual dan pembeli)

Yang dalam hal ini dua atau beberapa orang melakukan akad, adapun syarat-syarat bagi orang yang melakukan akad ialah:

1. Baligh dan berakal, disyariatkannya aqidain baligh dan berakal yaitu agar tidak mudah ditipu orang maka batal akad anak kecil, orang gila dan orang bodoh, sebab mereka tidak pandai mengendalikan harta, bisa dikatakan tidak sah. Oleh karena itu anak kecil, orang gila dan orang bodoh tidak boleh menjual harta sekalipun miliknya. Sebagaimana firman Allah Swt.

Dalam Q.S. An-Nisaa/4: 5.





Terjemahnya:

“Dan janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya, harta (mereka yang ada dalam kekuasaanmu) yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan. berilah mereka belanja dan pakaian (dari hasil harta itu) dan ucapkanlah kepada mereka kata-kata yang baik”.²⁹

2.2.3.3.2 *Ma'qud Alaih* (obyek akad)

Syarat-syarat benda yang dapat dijadikan objek akad yaitu: suci, memberi manfaat menurut syara“, tidak digantungkan pada sesuatu, tidak dibatasi waktu, dapat diserahkan, milik sendiri, dan diketahui.

2.2.3.3.3 *Shigat (ijab qabul)*

Jual beli dianggap sah, jika terjadi sebuah kesepakatan (shigat) baik secara lisan (sighat qauliyah) maupun dengan cara perbuatan (shigat fi'liyah). Sighat qauliyah yaitu perkataan yang terucap dari pihak penjual dan pembeli. Sedangkan sighat fi'liyah yaitu sebuah proses serah terima barang yang diperjualbelikan yang terdiri dari proses pengambilan dan penyerahan.³⁰ Akad sendiri artinya ikatan kata antara penjual dan pembeli. Umpamanya: “aku jual barangku kepadamu dengan harga sekian” kata penjual, “aku beli barangmu dengan harga sekian” sahut pembeli. Perkataan penjual dinamakan ijab dan perkataan pembeli dinamakan qabul.³¹

Dalam suatu perjanjian jual beli dapat dilaksanakan dengan ucapan lisan, tulisan atau isyarat bagi mereka yang tidak mampu berbicara atau menulis. Bahkan dapat dilaksanakan dengan perbuatan (*fi'il*) yang menunjukkan kerelaan

115

²⁹Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Al Huda, 2002) h.

³⁰Imam Mustofa, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.27.

³¹Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Gaya Media Pratama. 2007), h. 7.

kedua belah pihak untuk melakukan suatu perjanjian yang umumnya dikenal dengan *al mu'athah*. Tidak ada petunjuk baik dalam Al-Qur'an maupun Al-Hadits yang mengharuskan penggunaan bentuk atau kata-kata tertentu dalam pelaksanaan *ijab qabul* yang dibuat oleh para pihak. *Ijab qabul* dapat dilaksanakan menurut kebiasaan (*'urf*) sepanjang tidak bertentangan dengan syara.

Dalam transaksi online proses *ijab qabul* ini dilakukan dengan membaca syarat atau prosedur saat pembelian. Penjual memberikan beberapa prosedur dalam melakukan pembelian, seperti dengan menuliskan spesifikasi barang yang dijual sesuai dengan realitas, pembeli wajib mengisi formulir pembelian, dan membaca syarat dan ketentuan yang telah penjual berikan. Jika pembeli paham akan prosedur pembelian yang diberikan oleh penjual dan menyetujuinya, maka proses *ijab qabul* tersebut telah dilaksanakan karena telah memenuhi kesepakatan antara pihak penjual dan pembeli. Setelah mengikuti semua prosedur tersebut, pihak pembeli wajib membayar sejumlah uang sesuai dengan harga barang, ditambah biaya pengiriman. Jika proses transaksi tersebut telah berjalan, pembeli telah mengirimkan bukti pembayaran yang dilakukan di ATM, mini market atau menggunakan *e-pay*, maka pihak penjual harus segera mengemas dan mengirimkan barang yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Proses jual beli konvensional maupun *online*, keduanya tidak diperkenankan untuk memberatkan salah satu pihak. Proses *ijab qabul* dalam Islam dikatakan sah, apabila tidak ada unsur keterpaksaan atau ada yang dirugikan dari salah satu pihak. Oleh karena itu walaupun proses *ijab qabul* tersebut tidak dan ketentuan yang telah dipahami atau disetujui oleh pembeli. Dalam hal tersebut ada kerelaan pembeli untuk terikat pada ketentuan tata cara pembelian, pembayaran dan pengiriman barang.

Berikut ini rukun dan syarat jual beli menurut para mazhab dan jumhur ulama adalah sebagai berikut :³²

1. Mazhab Syafi'i

a. *Aqid* (penjual dan pembeli)

Syaratnya harus *ithlaq al-tasharruf* (memiliki kebebasan pembelanjaan), tidak ada paksaan, muslim (jika barang yang dijual semisal mushaf), bukan musuh (jika barang yang dijual alat perang).

b. *Ma'qud 'alaih* (barang yang dijual dan alat pembelian)

Syaratnya harus suci, bermanfaat (menurut kriteria syariat), dapat diserahkan, dalam kekuasaan pelaku akad, dan teridentifikasi oleh penjual akad.

c. *Shigat (Ijab dan Qabul)*

Syaratnya tidak diselingi oleh pembicaraan lain, tidak terdiam di tengah-tengah dalam waktu lama, terdapat kesesuaian antara pernyataan *ijab* dan *qabulnya*, tidak digantungkan kepada sesuatu yang lain, dan tidak ada batasan masa.

Di kalangan madzhab Syafi'i jual beli dengan *mu'athah* (tanpa pernyataan *ijab qabul*) tidak sah, namun menurut ulama' Syafi'iyah adalah sah untuk barang-barang di mana tanpa *ijab qabul* sudah dianggap sebagai jual beli atau untuk barang-barang dengan harga kecil.

2. Mazhab Hanafi

a. *Ijab*

b. *Qabul*

Menurut mazhab Hanafi, jual beli dapat terjadi (*in'iqad*) hanya dengan *ijab* dan *qabul*. Jadi *in'iqad* adalah keterikatan pembicaraan salah satu dari dua

³²T.M. Hasbi Ash-Shiddieq, *Hukum-Hukum Fiqh Islam*, (Jakarta : Bulan bintang, 1952) h.360

pihak yang berakad dengan lainnya menurut syari'at atas suatu cara yang tampak hasilnya pada sasaran jual beli.

Maka, jual beli menurut mazhab ini merupakan *atsar syari'* (hasil nyata secara syari'at) yang tampak pada sasaran (jual beli) ketika terjadi *ijab qabul*, sehingga pihak yang berakad memiliki kekuasaan melakukan *tasharruf*. Untuk mencapai *atsar* yang nyata melalui ketersambungan *ijab qabul*, maka pihak pelaku (*aqid*) disyaratkan harus sehat akalnya dan mencapai usia *tamyiz*.

Pada sasaran *ijab qabul* harus berupa harta yang dapat diserahterimakan. Mengenai jual beli dengan cara *mu'athah*, mazhab Hanafi memperbolehkan secara mutlak baik itu pada barang berharga besar maupun kecil, kecuali menurut pendapat al-Karkhi yang hanya memperbolehkan pada barang-barang yang kecil.

3. Mazhab Maliki

a. *Shigat*

Harus merupakan sesuatu yang dapat menunjukkan *ridha* (saling setuju) dari pihak *aqid*, baik berupa perkataan atau isyarat dan tulisan. Madzhab Maliki memperbolehkan jual beli dengan cara *mu'athah*.

b. *Aqid*

Syaratnya harus *tamyiz* (sudah dapat memahami pertanyaan dan mampu menjawabnya). Dalam madzhab ini *aqid* tidak disyaratkan muslim walaupun barang yang dijual berupa *mushaf*.

c. *Ma'qud 'alaih*

Syaratnya harus suci, dapat diserahterimakan, teridentifikasi, tidak terlarang penjualannya, dan dapat diambil manfaatnya.

4. Mazhab Hambali

a. *Aqid*

Syaratnya harus memiliki kepatutan melakukan *tasharruf*, yaitu harus sempurna akalinya, baligh, mendapat izin, kehendak sendiri, dan tidak sedang tercegah *tasharruf*.

b. Ma'qud 'alaih

Syaratnya memiliki manfaat menurut syari'at, boleh dijual oleh pihak aqid, dimaklumi bagi kedua belah pihak yang melakukan akad dan bisa diserahterimakan, dan di samping semua itu harus tidak bersamaan dengan sesuatu yang menghalanginya, yaitu larangan syara'.

c. Ma'qud bih

Syaratnya harus berupa perkataan yang dapat menunjukkan persetujuan dan suka sama suka antara dua belah pihak. Tentang *mu'athah*, dalam madzhab Hambali terdapat tiga pendapat, yaitu membolehkan, tidak membolehkan, dan membolehkan hanya pada barang yang berharga kecil.

5. Jumhur Ulama'

- a. Orang yang berakad atau *al-muta'qidan* (penjual dan pembeli).
- b. *Shigat* (lafal *ijab* dan *qabul*).
- c. *Ma'qud 'alaih* (barang yang dibeli).
- d. Nilai tukar pengganti barang.³³

Dari uraian diatas, rukun jual beli menurut empat mazhab kecuali mazhab Hanafi adalah sama, yaitu aqid, ma'qud 'alaih, dan shigat/ ma'qud bih. Sementara dalam madzhab Hanafi rukunnya yaitu shigat (*ijab dan qabul*). Sedangkan Jumhur Ulama menambahkan nilai tukar pengganti barang untuk mengetahui standar ukuran nilai barang yang diperjualbelikan.

2.2.3.4 Macam-Macam Jual Beli

Jual beli dapat ditinjau dari beberapa segi :

³³Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar) h. 69.

a. Ditinjau dari segi hukumnya

Ditinjau dari segi hukumnya jual beli dibedakan menjadi tiga yaitu jual beli *shahih*, *bathil* dan *fasid*.³⁴

1. Jual beli *shahih* dikatakan sebagai jual beli karena sesuai dengan ketentuan *syara'*, yaitu terpenuhinya syarat dan rukun jual beli yang telah ditentukan, barangnya bukan milik orang lain dan tidak terikat *khiyar* lagi.
2. Jual beli *bathil* yaitu jual beli yang salah satu rukunnya tidak terpenuhi atau jual beli itu pada dasarnya dan sifatnya tidak disyari'atkan. Misalnya, jual beli yang dilakukan oleh anak-anak, orang gila atau barang-barang yang diharamkan *syara'* (bangkai, darah, babi dan khamar).
3. Jual beli *fasid* ulama Hanafi yang dikutip dari bukunya Gemala Dewi yang berjudul Hukum Perikatan Islam di Indonesia bahwa jual beli *fasid* dengan jual beli batal itu berbeda. Apabila kerusakan dalam jual beli terkait dengan barang yang dijualbelikan, maka hukumnya batal, misalnya jual beli benda-benda haram. Apabila kerusakan kerusakan itu pada jual beli itu menyangkut harga barang dan boleh diperbaiki, maka jual beli dinamakan *fasid*. Namun jumbuh ulama tidak membedakan antara kedua jenis jual beli tersebut.³⁵

Fasid menurut jumbuh ulama merupakan sinonim dari batal yaitu tidak cukup dan syarat suatu perbuatan. Hal ini berlaku pada bidang ibadah dan muamalah. Sedangkan menurut Ulama mazhab Hanafi yang dikutip dalam bukunya Gemala Dewi yang berjudul Hukum Perikatan Islam di Indonesia, bahwa *fasid* dalam ibadah dengan muamalah itu berbeda. Pengertian dalam ibadah sama pendirian mereka dengan ulama-ulama lainnya (jumbuh ulama). Sedangkan dalam

³⁴M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Pesada, 2003), h. 128.

³⁵Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*, (Jakarta : Kencana, 2005), h 108.

bidang muamalah, *fasid* diartikan sebagai tidak cukup syarat pada perbuatan. Ketika para gamer melakukan transaksi, banyak cara yang digunakan untuk memasarkan item game yang akan dijual. Bisa langsung memasarkan didalam game tersebut ataupun lewat media sosial dan lainnya. Setelah itu mereka memasarkan barang dagangannya dan apabila ada seseorang yang berminat ingin membeli barang tersebut maka pembeli akan menghubungi si penjual itu. Seperti halnya jual beli pada umumnya pasti ada tawar-menawar antara pembeli dan penjual. Apabila sudah terjadi kesepakatan antara penjual dan pembeli maka tahap selanjutnya adalah si pembeli mentransfer sejumlah uang ke rekening si penjual. Apabila sudah ditransfer kepada penjual, si pembeli menkonfirmasi ke penjual dengan cara mengirim foto bukti transfer tersebut. Maka si penjual akan menyuruh si pembeli untuk login kedalam game guna mentransfer item yang dijual kepada si pembeli.³⁶

Para ulama mazhab fiqh saling berbeda-beda dalam pembagian bentuk atau jenis dari jual beli. Berikut adalah pandangan jual beli menurut para mazhab dan jumbuh ulama :

1. Mazhab Syafi'i

Jual beli dalam pandangan Madzhab Syafi'i terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- a. Jual beli yang berdasarkan pada bertambah dan berkurangnya modal, yaitu:
 - 1) *Murabahah* yaitu transaksi dimana terdapat keuntungan pada harga barang daripada harga awal.
 - 2) *Muhathah* atau *Mukhasarah* yaitu kedua belah pihak (penjual dan pembeli) yang melakukan akad masing-masing memberikan barteran (alat tukar) kepada yang lain.

³⁶Bayu Indra Pratama, Entografi Dunia Maya Internet, (Cet. 1;Malang : UB Media, 2017) h. 125

- 3) *Tauliyyah* yaitu memberikan wewenang, menurut fuqoha' adalah seorang penjual menjualkan barangnya kepada pembeli sebagaimana harga ketika membeli.
 - 4) *Musawamah* yaitu jual beli dengan cara tawar menawar pada barang untuk menentukan suatu harga, tanpa menanyakan harga barang tersebut.
- b. *Salam* yaitu jual beli yang mengakhirkan penyerahan barang yang dibelinya. Oleh penduduk Hijaz dinamakan *salam* sedangkan penduduk Iraq menamakannya *salaf*.
 - c. *Sharf* yaitu jual beli emas dan perak baik antara sejenis seperti emas dan emas ataupun berbeda jenis seperti emas dengan perak.
 - d. *Bay' khiyar* yaitu jual beli yang berdasarkan pada *al-luzum* dan *al-jawaz*.
 - e. Jual beli berdasarkan kesahihannya yaitu:
 - 1) *Shahih*.
 - 2) *Fasid*.
 - f. *Bay' al-ushul wa ats-tsimar* yaitu jual beli buah-buahan dan pepohonan.
2. Mazhab Hanafiyah
- Para Fuqaha Mazhab Hanafi membagi jual beli menjadi beberapa jenis, yaitu pembagian berdasarkan objek penjualannya, pembagian berdasarkan harga barang yang dijual, pembagian berdasarkan peristiwa pada waktu jual beli dan terakhir pembagian berdasarkan sifat dari harga penjualan. Berikut rincianya:
- a. Pembagian jenis jual beli berdasarkan objek penjualan terbagi menjadi 4 (empat) bagian, yaitu:
 - 1) *Muqayadhah* yaitu apabila objek penjualannya berupa pertukaran barang yang satu dengan barang lainnya.

- 2) *Sharf* yaitu apabila objek penjualannya berupa pertukaran emas atau perak;
 - 3) *Salam* yaitu apabila objek penjualannya berupa harga yang ditukarkan dengan barang.
 - 4) *Bay' muthlaq* yaitu apabila objek penjualannya berupa barang ditukarkan dengan harga.
- b. Pembagian jenis jual beli berdasarkan harga penjualan terbagi menjadi 4 (empat) bagian, yaitu:
- 1) *Tauliyyah* yaitu apabila menjual barang sesuai harga pertama kali membelinya tanpa penambahan ataupun pengurangan.
 - 2) *Murabahah* yaitu apabila menjual barang dengan penambahan harga dari harga awal kali membelinya.
 - 3) *Wadhi'ah* yaitu apabila menjual barang kurang dari harga awal.
 - 4) *Musawamah* apabila menjual barang tanpa melakukan penambahan dan pengurangan pada harga awal.
- c. Pembagian jenis jual beli berdasarkan kejadian perkara terbagi menjadi 4 (empat) bagian, yaitu:
- 1) *Nafidz* yaitu apabila hukum jual beli sesuai dengan kejadian perkara.
 - 2) *Mauquf* yaitu apabila hukum jual beli terjadi ketika pemberian kewenangan jual beli.
 - 3) *Fasid* yaitu apabila hukum jual beli terjadi setelah barang ada pada pembeli.
 - 4) *Bathil* yaitu apabila hukum jual beli tidak terjadi dan tidak ada kewenangan dalam jual beli.

d. Pembagian jenis jual beli berdasarkan sifat harga terbagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu:

- 1) *Hall* yaitu jual beli yang dilaksanakan pada waktu itu juga.
- 2) *Mu`ajjal* yaitu jual beli yang ditempokan.

3. Mazhab Maliki

Jual beli dalam pandangan Madzhab Maliki terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. *A'am* yaitu transaksi penukaran barang (barter) tanpa kaidah manfaat dan kesenangan. Jual beli yang bermakna *a'am* ini terbagi lagi menjadi 4 (empat) bagian, yaitu:

- 1) *Sharf* yaitu transaksi pertukaran antara emas dan perak.
- 2) *Murathalah* yaitu transaksi pertukaran emas dan emas atau perak dan perak dengan memakai alat berupa timbangan.
- 3) *Mubadalah* yaitu transaksi pertukaran emas dan emas atau perak dan perak dengan menghitung jumlah satuannya.
- 4) *Salam* yaitu transaksi penyerahan harga tanpa barang yang dibelinya.

Dari pengertian jual beli *a'am* di atas, keluarlah 2 (dua) transaksi ini dari definisi tersebut:

- 1) *Ijarah* adalah jual beli manfaat hewan yang berakal.
- 2) *Kira* yaitu jual beli manfaat barang yang tidak berakal.

b. *Akhas* yaitu transaksi pertukaran (barter) barang yang terukur, salah satu barang barternya bukan merupakan emas atau perak, dan ditentukan hal yang selain bendanya. Keluar dari definisi ini transaksi berikut:

- 1) *Sharf, murathalah, mubadalah*; dikarenakan benda yang dijadikan objek transaksi merupakan emas atau perak;

- 2) *Salam*, dikarenakan hal yang bukan barangnya adalah objek dari akad salam tersebut.

Berdasarkan pada kesahihannya, jual beli terbagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu:

- 1) *Shahih* adalah jual beli yang memenuhi ketentuan syara', baik rukun maupun syaratnya.
- 2) *fasid* atau dinamakan juga dengan *bathil*.

4. Mazhab Hambali

Mazhab Hanafi membagi bentuk dari jual beli menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. *Bay' khiyar* yaitu jual beli yang berdasarkan pada *faskh* (pembatalan) akad atau perpanjangan akad tersebut.
- b. *Bay' al-makilat* atau *al-mauzunah* yaitu jual beli yang berdasarkan pada pertukaran jenis barang dengan jenis barang yang sama atau dengan barang lainnya.
- c. *Bay' al-ushul wa ats-tsimar* yaitu jual beli yang berdasarkan pada siklus, kebun dan pertanian.
- d. *Sharf* yaitu jual beli yang berdasarkan pada pertukaran harga dan harga, atau jual beli antara emas dengan perak atau sebaliknya; Sedangkan jual beli emas dengan emas atau perak dengan perak dinamakan *murathalah*.
- e. *Salam* yaitu jual beli yang berdasarkan memberikan harga terlebih dahulu dan mengakhirkan penyerahan barang. Bisa dinamakan juga dengan *salaf*.
- f. Jual beli yang berdasarkan bertambah dan berkurangnya modal ada 3 (tiga), yaitu:
 - 1) *Tauliyyah* yaitu apabila menjual barang sesuai harga pertama kali membelinya tanpa penambahan ataupun pengurangan.

2) *Murabahah* yaitu jual beli dengan penambahan keuntungan dari modal awal. Pada *tauliyyah* dan *murabahah* disyaratkan agar disebutkan kepada pembeli modal awalnya berapa.

3) *Muwadha'ah*.

5. Jumhur Ulama

Dalam hal ini Jumhur Ulama sepakat membagi jual beli menjadi dua macam yaitu;

- a. Jual beli yang dikategorikan sah (*shahih*) adalah jual beli yang memenuhi ketentuan syara', baik rukun maupun syaratnya.
- b. Jual beli tidak sah adalah jual beli yang tidak memenuhi salah satu syarat dan rukun sehingga jual beli menjadi rusak (*fasid*) atau batal. Dengan kata lain, menurut jumhur ulama, rusak dan batal memiliki arti yang sama.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa ke 4 mazhab dan para jumhur ulama sependapat tentang jual beli tersebut. Hal ini dikarenakan dari beberapa macam-macam jual beli yang dijelaskan di atas sama, hanya yang membedakan pada objek jual belinya.

2.2.4 Teori Item Virtual

2.2.4.1 Pengertian Item Virtual

Item virtual dapat didefinisikan sebagai suatu objek atau benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjualbelikan guna digunakan dalam komunitas online atau permainan online. *Item virtual* dapat merujuk ke suatu objek seperti karakter, item(barang), dan mata uang yang biasanya berada di dalam suatu permainan online ataupun komunitas online yang mana merupakan suatu

sumber pendapatan baru bagi para pemakai atau pengguna permainan online dan atau komunitas online tersebut.³⁷

Item virtual dibuat dan diproduksi oleh perusahaan *game online* atau komunitas online untuk pelanggan mereka, dan sepenuhnya hak dan juga unsur-unsur di dalam *item virtual* tersebut telah dikontrol oleh desainer permainan onlinetersebut yang biasanya dikenal sebagai *game gods*.³⁸

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam dunia siber meskipun bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Kegiatan siber adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata.

Dalam kehidupan sehari-hari, orang-orang mengatakan bahwa virtual world sebagai dunia non fisik yang berbeda dengan dunia nyata. Dalam hal ini Bartle mencoba mendefinisikan bagaimana virtual property muncul. Ia mengatakan bahwa virtual property berasal dari dan dapat ditemukan di dunia virtual. Dunia virtual yang dikembangkan Bartle bahwa dunia virtual adalah melakukan sesuatu dengan bantuan media komputer, sehingga antar individu dapat berinteraksi satu sama lain. Dalam komputer ini ada objek virtual yang digunakan oleh individu untuk saling berinteraksi.

Item virtual ini bagi para pengguna dianggap memiliki fungsi dan kegunaan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, namun tentunya fungsi dan kegunaanya itu hanya berlaku pada dunia siber. Para pengguna internet seperti para gamers bahkan menggunakan situs jual-beli yang telah digunakan pada dunia

³⁷Vili Lehdonvirta, *Virtual item sales as revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions*, (Finland: Helsinki Institute for Information Technology, 2009) h. 3

³⁸Sean F. Kane dan Benjamin T. Duranske, *Virtual Worlds, Real World Issues*, (Landslide: American Bar Association, 2009) h. 2

nyata seperti eBay untuk melakukan transaksi atas objek-objek virtual ini. *Item virtual* merupakan sebuah barang didalam game yang dibuat sedemikian rupameniru objek-objek yang ada pada dunia nyata. Hal tersebut dikarenakan objek-objek virtual ini hanya muncul pada sebuah dunia yang juga diciptakan melalui teknologi komputer yaitu dunia siber.

2.2.4.2 Perkembangan *Item Virtual*

Pada saat ini banyak manusia mulai menggunakan e-mail atau website dalam berkomunikasi dengan sesama manusia lainnya yang berbeda tempat kedudukan dan dalam kegiatan ekonomi seperti perjanjian jual-belibahkan kegiatan perbankan. Semuanya dilakukan pada dunia siber dengan menggunakan objek-objek virtual tersebut, bahkan dunia siber pun seakanakan memiliki sebuah perpustakaan yang berisi informasi-informasi mengenai apapun yang ada di bumi ini layaknya buku-buku yang ada pada dunia nyata namun berbentuk virtual sehingga berwujud seperti buku-buku yang virtual, dan tentu saja itu merupakan objek-objek virtual.

Objek-objek virtual tidak memiliki wujud yang dapat dirasakan oleh beberapa indera manusia. Objek-objek tersebut tidak dapat dilihat oleh indera penglihatan manusia secara nyata dan tidak dapat pula dirasakan bentuknya dengan menggunakan indera perasa manusia. Meskipun tidak memiliki wujud nyata, pada kenyataannya objek-objek virtual banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomi. Penggunaan objek-objek virtual ini terbatas hanya pada dunia virtual juga yaitu dunia siber. Objek-objek virtual ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena objek-objek ini merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun objek-objek virtual ini dapat memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan manusia terlepas dari

eksistensinya yang tidak nyata. Dampak-dampak tersebut menyentuh pada aspek sosial, ekonomi, dan bahkan budaya.

Menurut Erlank, Untuk mengenali *item virtual* yang dijelaskan oleh Bartle, perlu dipecah menjadi 5 (lima) elemen dasar.³⁹

2.2.4.2.1 Bantuan Komputer

Dengan bantuan komputer ini berarti bahwa komputer mengendalikan segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia virtual. Hal ini bisa dilakukan dengan cara program atau kode program. Ini berarti bahwa semua aspek dalam game yang ada hubungannya dengan benda virtual dikelola secara otomatis oleh komputer tanpa perlu orang-orang yang nyata untuk memiliki semacam keterlibatan pribadi dalam kerja dunia virtual.

2.2.4.2.2 Listrik dan Konektivitas Jaringan

Jika dunia virtual menjadi tidak aktif atau dimatikan tentu itu bukan lagi dunia virtual tapi dunia yang benar-benar tidak ada. Ini akan menjadikan pemain dalam benda virtual tidak dapat melakukan hal apapun di dalam dunia virtual tersebut jika komputer dimatikan atau di nonaktifkan.

2.2.4.2.3 Lingkungan Hidup

Dalam keadaan normal dunia virtual akan menjadi wakil dari dunia nyata seseorang. Ini agar dunia virtual dan dunia nyata menjadi mendalam dan mengajak pemain untuk lebih dekat pada dunia virtual. Pada intinya pemilihan lingkungan bergantung pada permasalahan/subyek permainan.

2.2.4.2.4 Mengacu Pada Interaksi.

Jika seseorang tidak dapat berinteraksi dengan dunia virtual maka dunia nyata akan kehilangan statusdunia virtual dan hanya menjadi sebuah karya seni abstrak atau film. Interaksi ini biasanya dilakukan dengan menggambarkan atau

³⁹W Erlank, *Introduction to Virtual Property*, (P.E.R, 2015) h. 25

menciptakan identitas dalam bentuk virtual contohnya adalah avatar, sehingga dapat berinteraksi dengan avatar lain atau benda virtual lainnya.

2.2.4.2.5 Partisipasi Dari Individu Lain

Ini adalah syarat penting dari dunia maya dan juga penting untuk keberadaan benda virtual. Jika tidak ada partisipasi dari individu lain untuk berpartisipasi di dunia maya pada saat yang sama, itu berarti bahwa hanya permainan normal yang dimainkan oleh diri sendiri, seperti playstation. Dengan demikian individu-individu yang bergandung untuk berpartisipasi dalam dunia maya bertindak dengan berbagai macam cara sama seperti yang mereka lakukan di kehidupan nyata.

2.2.5 Teori Game Online

2.2.5.1 Pengertian

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.⁴⁰ Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diketahui bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

2.2.5.2 Sejarah

Teknologi *game online* berawal dari penemuan metode *networking computer* tahun 1970-an di militer Amerika. Pada *game online* ini pertama kali menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) tetapi sesuai perkembangan

⁴⁰Jhon C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: PT Grasindo. 2007) h.92

teknologi akhirnya *game online* menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti *www* dan *world wide web* atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses menggunakan nirkabel.

Game online dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*. Yang disebut *plato*, dibuat untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul *plato IV* dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan yang banyak pemain (*multiplayer games*).⁴¹

Awalnya *game online* hanya berbasis *game* simulasi perang dan pesawat untuk kepentingan militer. *Sony*, *microsoft*, dan *nitendo* mereka merancang suatu interaksi atau sesuatu yang telah diperkirakan oleh pakar pada saat *game ultima online* keluar pada tahun 1997. Permainan *game online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu *cever* dan *client*. Fungsi *cever* yaitu melakukan administrasi permainan untuk menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah orang yang mengguna atau memakai kemampuan server *games*.

Fenomena *game online* mulai merebak sejak beberapa tahun yang lalu, dan sudah menyangkut semua kalangan. Sudah begitu banyak jenis *game* yang tersebar di Indonesia melalui beragam konsol, dan yang paling banyak orang mainkan adalah *game mobile* yang dapat dimainkan di *smartphone*, baik secara *online* maupun *offline*. Pandangan Islam mengenai game dalam Q.S. Adz-Dzariyaat/51: 56.

⁴¹AL. Tridhonanto & Beranda Agency, *Optimalkan potensi anak dengan game*, (Jakarta, PT Elex Media Komputindo, 2011), h.14



Terjemahnya :

“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku”.⁴²

Allah SWT. Juga memerintahkan kita untuk selalu bertawakal dan melaksanakan perintah-Nya dalam Q.S. Asy-Syu'ara/26: 108.



Terjemahnya :

“Maka bertakwalah kepada Allah dan taatlah kepadaku”.⁴³

Namun demikian, Islam adalah agama yang menghormati kodratnya manusia yang menyukai keindahan, kecantikan, dan lainnya dianggap dapat menghibur. Jadi Islam tidak mengharamkan hal tersebut dengan syarat bahwa hal tersebut haruslah didapatkan dan dilakukan dengan cara baik dan benar menurut Islam.

2.2.5.3 Jenis-jenis Game Online

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan

1. *First Person Shooter* (FPS)

FPS merupakan jenis permainan tembak-menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh

⁴²Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Al Huda, 2002) h. 862

⁴³Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Al Huda, 2002) h. 581

karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, dan reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Pemain ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim yang bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Ciri utama lain adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh. Contoh game jenis ini antara lain; CounterStrike yaitu permainan yang terdiri dari 2 kelompok dimana kelompok yang satu berperan sebagai teroris dan yang satu berperan sebagai polisi yang terdiri atas 5 orang atau kelompoknya. Jadi di dalam permainan ini pertama pemain memilih apakah dia masuk kelompok teroris atau polisi dan setelah itu mereka akan berperang di sebuah gedung tua dan apabila team yang satu bisa lebih cepat membunuh semua anggota team yang lain maka team tersebut menang.

2. *Real Time Strategy*(RTS)

Adalah suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang tiap pemainnya memiliki suatu Negara-Negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumber daya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan Negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari Negara primitif menuju peradaban modern. RTS dibedakan dari turn-based strategy dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap pemain dapat mengatur atau memerintah pasukannya dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan dapat berupa sejarah. Contohnya: misalnya age of empire yaitu pertama pemain memilih kerajaan yang mau ia mainkan, kemudian pemain membangun instruktur kota seperti rumah, sekolah, alat pertanian, perkebunan dan tambang, tempat ibadah, perpustakaan, pagar pertahanan serta barak yang bisa membentuk prajurit (prajurit berkuda, prajurit berpanah dan prajurit biasa), dan

setelah jumlah prajuritnya banyak maka bisa menyerang kerajaan tetangga dan siapa yang bisa menghancurkan kerajaan musuh terlebih dahulu maka dia yang menang.

3. *Role Playing Game (RPG)*

Adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan akhir permainan ini. Contohnya yaitu DOTA yaitu permainan pertarungan yang tokohnya berupa manusia yang mempunyai kepala hewan seperti tokoh yang mempunyai kepala harimau, babi dan serigala dan di dalam permainan ini terdiri dari dua kelompok yang tiap kelompoknya terdiri dari masing-masing 5 orang. Di dalam permainan ini pertama pemain memilih tokoh atau hero yang akan dimainkannya setelah itu pemain akan bertarung di hutan menggunakan berbagai strategi team untuk bisa membunuh hero lawan dan apabila hero lawan ada yang mati maka hero yang membunuh bisa naik level dan memperoleh emas yang bisa dijadikan alat untuk membeli senjata tambahan di barak untuk meningkatkan kemampuan hero tersebut.

4. *Adventure games*

Permainan ini yang menggunakan tokoh karakter fiksi yang bertugas mengeksplorasi memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, maupun menyelamatkan tokoh karakter buatan. Banyak dari game ini diangkat dari sebuah novel populer maupun film bioskop. Contohnya yaitu Indiana Jones yaitu permainan petualangan yang dimana pemain dituntut untuk menjalankan

misi seperti mencari harta karun dengan cara memecahkan teka-teki dan apabila misi tersebut telah selesai dilaksanakan maka dilanjutkan dengan misi berikutnya.

2.3 Tinjauan Konseptual

Proposal skripsi ini berjudul "Transaksi *Item Virtual* Dalam *Game Online* Di Telkom Plaza Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam)", judul tersebut mengandung unsur-unsur pokok kata yang perlu dibatasi pengertiannya agar pembahasannya dalam proposal skripsi ini lebih fokus dan lebih spesifik. Selain itu, tinjauan konseptual memiliki pembatasan makna yang terkait dengan judul tersebut akan memudahkan pemahaman terhadap isi pembahasan serta dapat menghindari dari kesalah pahaman. Oleh karena itu, di bawah ini akan diuraikan tentang pembatasan makna dari judul tersebut.

2.3.1 Teori Hukum Ekonomi Islam

Hukum ekonomi Islam adalah hukum yang mengatur hubungan manusia dengan sesama manusia berupa perjanjian atau kontrak, berkaitan dengan hubungan manusia dengan objek atau benda-benda ekonomi dan berkaitan dengan ketentuan hukum terhadap benda-benda yang menjadi objek kegiatan ekonomi.

2.3.2 Teori Sistem

Sistem merupakan suatu kebulatanyang kompleks atau terorganisasi, himpunan perpaduan hal-hal ataubagian-bagian yang membentuk kebulatan (keseluruhan) yang kompleks atau utuh. Keduasistem merupakan himpunan komponenyang saling berkaitan dan bersama-sama berfungsi untuk mencapaisuatu tujuan. Ketigasisitem merupakan himpunan komponen atausubsystem yang terorganisasikan dan berkaitan sesuai rencana untukmencapai suatu tujuan tertentu

2.3.3 Teori Transaksi

Di dalam hukum Islam, transaksi termasuk ke dalam lapangan hukum perjanjian/perikatan, atau *'aqd* dalam bahasa Arab. Transaksi adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dan dapat menimbulkan perubahan terhadap harta atau keuangan, baik itu bertambah maupun berkurang. Contoh dari melakukan transaksi diantaranya ialah membeli barang, menjual barang, berhutang, memberi hutang, dan membayar berbagai kebutuhan hidup.

2.3.4 Teori *Item Virtual*

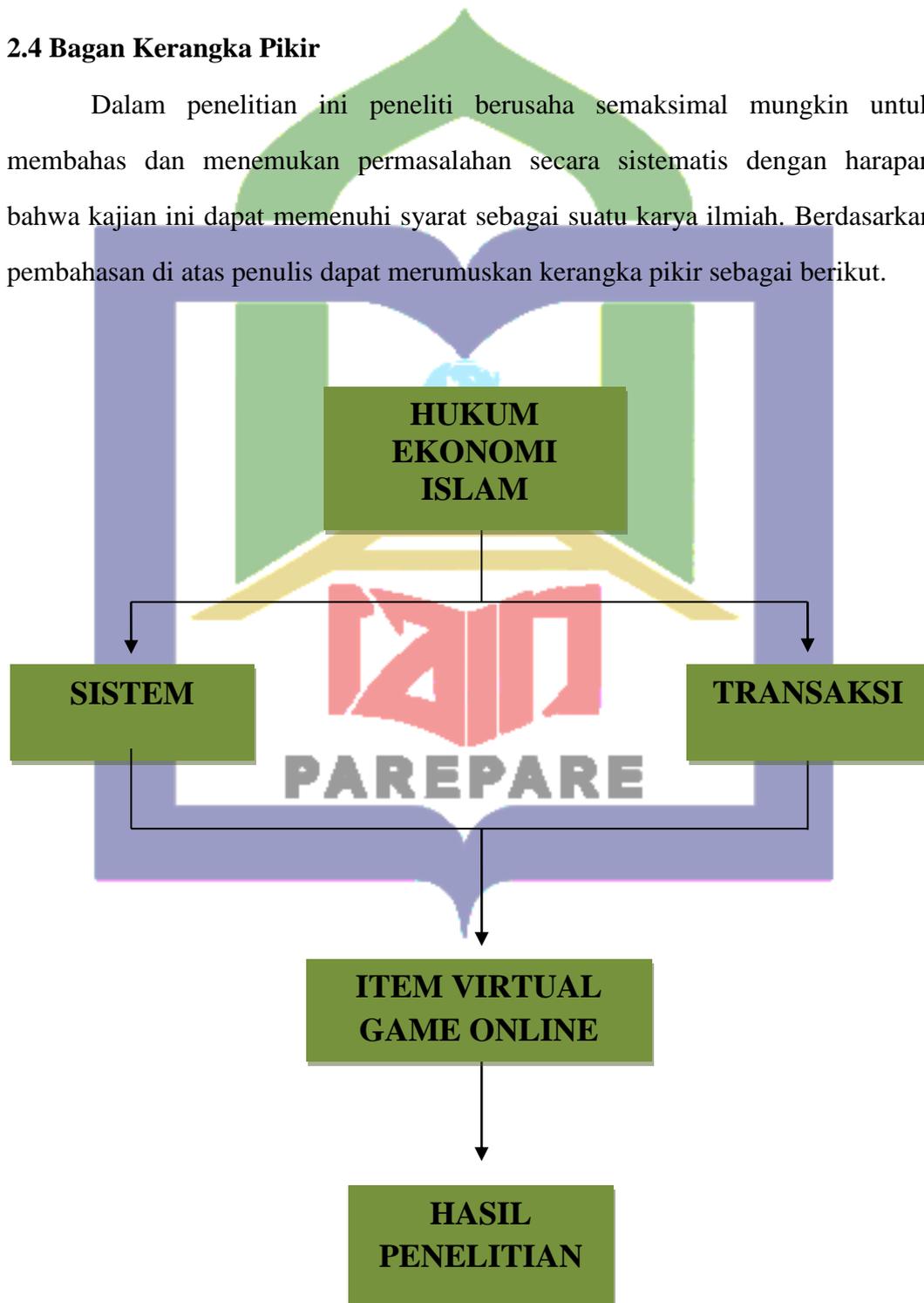
Item virtual dapat didefinisikan sebagai suatu objek atau benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjualbelikan guna digunakan dalam komunitas online atau permainan online. *Item virtual* dapat merujuk ke suatu objek seperti karakter, item(barang), dan mata uang yang biasanya berada di dalam suatu permainan online ataupun komunitas online yang mana merupakan suatu sumber pendapatan baru bagi para pemakai atau pengguna permainan online dan atau komunitas online tersebut.

2.3.5 Teori *Game Online*

Games online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat di ketahui bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

2.4 Bagan Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk membahas dan menemukan permasalahan secara sistematis dengan harapan bahwa kajian ini dapat memenuhi syarat sebagai suatu karya ilmiah. Berdasarkan pembahasan di atas penulis dapat merumuskan kerangka pikir sebagai berikut.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penelitian kualitatif bersifat deskriptif yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan realitas yang ada. Inti dari penelitian ini berupaya menggambarkan kondisi faktual yang diperoleh dari hasil pengolahan data secara kualitatif melalui observasi wawancara penelitian di Telkom Plasa Kota Parepare.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana transaksi *Item Virtual* dalam *Game Online* maka penulis melakukan penelitian di Telkom Plasa Kota Parepare. Adapun waktu penelitian yang dilakukan penulis selama kurang lebih dua bulan.

3.3 Fokus Penelitian

Agar tidak terlalu luas dalam pembahasannya, maka diperlukan fokus penelitian. Maka dari itu penelitian ini hanya berfokus pada transaksi *Item Virtual* dalam *Game Online* yang terjadi di Telkom Plasa Kota Parepare. ditinjau dari Hukum Ekonomi Islam.

3.4 Sumber Data

Adalah semua keterangan yang diperoleh dari informen maupun yang berasal dari dokumen-dokumen baik dalam bentuk statistik atau dalam

bentuklainnya guna keperluan penelitian tersebut.⁴⁴ Sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari informen melalui wawancara dan observasi langsung dilapangan. Informen adalah orang yang dikategorikan sebagai sampel dalam penelitian yang merespon pertanyaan-pertanyaan peneliti.⁴⁵ Data primer yang termasuk dalam penelitian ini yakni, pemilik pengguna *Game Online* yang ada di Telkom Plasa Kota Parepare.
2. Data Sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung serta melalui media perantara. Dalam hal ini data sekunder yang dimaksud penulis yakni dokumentasi-dokumentasi yang diharapkan sebagai informasi pelengkap dalam penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain:

1. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai kondisi yang terjadi di lokasi penelitian. Dalam observasi ini yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati serta mencatat semua fenomena yang terjadi. Pengamatan akan fenomena itu dikhususkan kepada masalah tentang bagaimana transaksi *Item Virtual* dalam *Game Online* di Telkom Plasa Kota Parepare.
2. Wawancara (*interview*) Penulis mengadakan wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang pembahasan secara lisan antara narasumber atau informen dengan penulis selaku pewawancara dengan cara tatap muka

⁴⁴Joko Sobagyo, *Metode Penelitian dalam Teori Prakrek* (Jakarta: Rineka Cipta: 2006), h.

⁴⁵Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung, CV. Alfabeta: 2002), h. 34

3. Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data berupa dokumen penting yang diperlukan untuk penelitian, seperti catatan, data arsip, serta catatan lain yang berkaitan dengan objek penelitian di lapangan.

3.6 Teknik Analisis Data

Adalah sebuah proses mengatur urutan data dan mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan rumusan kerja seperti yang disarankan oleh data. Pekerjaan analisis data dalam hal ini mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode dan mengategorikan data yang terkumpul baik dari catatan lapangan-lapangan, gambar, foto atau dokumen berupa laporan.⁴⁶

Analisis data yaitu menarik kesimpulan yang bersifat khusus atau berangkat dari kebenaran yang bersifat umum mengenai suatu fenomena dan mengeneralisasikan kebenaran tersebut pada suatu peristiwa atau data yang berindikasi sama dengan fenomena yang bersangkutan.⁴⁷

⁴⁶ Lexy J. Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cet. 4; Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), h. 103.

⁴⁷ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Cet. 2; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000), h. 40

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Sistem Transaksi *Item Virtual* Dalam *Game Online* Di Telkom Plasa Kota Parepare

Game online memang menjadi primadona saat ini dimata para *gamer* (pengguna game) di tanah air. Berbeda dengan games pc, playstation atau sejenisnya *game online* dapat terhubung puluhan orang sekaligus yang memungkinkan mereka dapat chatting langsung dengan para *gamer* lainnya. Ditambah dengan tampilan 3D dan fitur penuh warna, *game online* terasa amat sempurna. Selain itu untuk memanjakan para *gamer*, pihak pengelola terus meng-update disetiap event (seperti natal dan tahun baru). Tingkat level setiap karakter menunjukkan hebat tidaknya seorang *gamer*, selain itu untuk mendapatkan item-item yang lebih tinggi (pedang atau pakaian) ia harus menaikkan levelnya pula. Ini mengakibatkan para *gamer* kecanduan game online.⁴⁸

Maraknya permainan *game online* menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan stress (baik itu datang dari diri sendiri, orang tua,

⁴⁸Henry, Samuel, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2005)
h. 2

guru, maupun orang lain) dapat mengurangi bahkan dapat menghilangkan rasa stress tersebut, sehingga *gameryang* baru pemula merasakan dampak yang positif akibat bermain *game online*.⁴⁹

Perkembangan *game online* yang signifikan menjadikan industri *game online* menjadi salah satu jenis bisnis *e-commerce* yang menguntungkan. Berdasarkan data yang diperoleh dari DFC *Intelligence*, perusahaan konsultan yang mengkaji pasaran strategis, pemain game online di seluruh dunia mencapai 124 juta pada tahun 2005 dan berkembang hampir tiga kali lipat menjadi 376 juta pada tahun 2009. DFC *Intelligence* memperkirakan pendapatan yang diperoleh dari game online di seluruh dunia senilai \$1,9 milyar pada tahun 2003 dan meningkat menjadi \$15,7 milyar pada tahun 2010 dan akan terus berkembang menjadi \$29 milyar pada tahun 2016. Sementara itu, khusus di Indonesia, berdasarkan data dari *e-Marketer* yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebutkan bahwa pada tahun 2014 pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 83,7 juta pengguna. Jumlah ini terus bertambah hingga melewati milestone 100 juta di tahun 2016. Diperkirakan tahun 2017 terdapat 112,6 juta pengguna internet di tanah air (Kominfo, 2014).⁵⁰

Data statistik APJII (Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia) menyatakan bahwa, jumlah dan penetrasi pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 mencapai 34,9% dan diperkirakan penggunaan internet di Indonesia akan terus meningkat pada setiap tahunnya (APJII, 2015). Pesatnya perkembangan internet tentunya turut meningkatkan peluang bisnis *game online*

⁴⁹Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2004) h. 107

⁵⁰Rina Yulius, "*Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online*", https://www.researchgate.net/publication/323395671_Analisis_Perilaku_Pengguna_dalam_Pembelian_Item_Virtual_pada_Game_Online, (26 September 2019).

di Indonesia.⁵¹ Mengenai perkembangan *game online* ini, sebagaimana hasil wawancara dengan beberapa *gamer* memulai pembelian *item virtual* sebagai berikut :

Saya beli tahun lalu, kebetulan ada event, eventnya itu semacam skin (pakaian di dalam game). Begitupun harganya juga lumayan murah dan disitu saya membelinya untuk pertama kali.⁵²

Sejak saya masih SMP. Berawal dari situ mulai membeli *item virtual* untuk pertama kalinya sampai sekarang.⁵³

Pertama kali mungkin sebelum tahun baru ini karena diajak teman tetapi dia berhenti main.⁵⁴

Dari analisis wawancara saya dengan Algi, bahwa menurutnya pertama kali dia membeli *item virtual* sewaktu tahun lalu pada saat adanya event skin (pakaian di dalam game) yang membuatnya tertarik untuk membeli dan juga faktor harganya yang murah.

Sedangkan analisis wawancara saya dengan Asgar, bahwa menurutnya pada saat SMP dia sudah membeli *item virtual* yang dimana hal tersebut adalah awal pembeliannya hingga sampai saat ini.

Dan yang terakhir analisis wawancara saya dengan Yusuf, bahwa menurutnya sejak akhir bulan tahun lalu dia mulai membeli *item virtual* tersebut karena ajakan dari temannya.

Hasil dari ketiga analisis wawancara diatas dapat dipahami bahwa perkembangan *game online* khususnya dalam pembelian *item virtual* banyak diminati oleh para *gamer* sejak lama. Karena beberapa tawaran menarik oleh pihak game sehingga hal tersebut menjadi motivasi bagi *gamer* di berbagai kalangan untuk melakukan pembelian *item virtual* ini.

⁵¹Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2005) h. 189

⁵²Algi Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 28 September 2019.

⁵³Asgar Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

⁵⁴Yusuf Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 30 September 2019.

4.1.1 Pelaksanaan Transaksi *Item Virtual* dalam *Game Online*

Ketika para gamer melakukan transaksi, banyak cara yang digunakan untuk memasarkan item game yang akan dijual. Bisa langsung memasarkan didalam game tersebut ataupun lewat media sosial dan lainnya. Setelah itu mereka memasarkan barang dagangannya dan apabila ada seseorang yang berminat ingin membeli barang tersebut maka pembeli akan menghubungi si penjual itu. Seperti halnya jual beli pada umumnya pasti ada tawar-menawar antara pembeli dan penjual. Apabila sudah terjadi kesepakatan antara penjual dan pembeli maka tahap selanjutnya adalah si pembeli mentransfer sejumlah uang ke rekening si penjual. Apabila sudah ditransfer kepada penjual, si pembeli menkonfirmasi ke penjual dengan cara mengirim foto bukti transfer tersebut. Maka si penjual akan menyuruh si pembeli untuk login kedalam game guna mentransfer item yang dijual kepada si pembeli.⁵⁵ Dalam hal ini, jenis pelaksanaan transaksi ada 5, yaitu

4.1.1.1 Transfer Antar Bank⁵⁶

Jenis transaksi ini sesuai dengan yang praktekkan oleh Algi, Asgar dan Sarip. Seperti hasil wawancara berikut ini :

Saya biasa beli *item virtual* ini melalui link dan membayar dengan transferan bank.⁵⁷

Biasanya saya beli dan membayar dengan ditransfer melalui bank.⁵⁸

Pernah membeli dengan membayarnya lewat transfer di bank.⁵⁹

Dari analisis wawancara saya dengan Algi, bahwa menurutnya pembelian yang dia gunakan terlebih dahulu dia masuk di dalam link game yang dimainkan dan membayarnya melalui transfer antar bank.

⁵⁵Bayu Indra Pratama, Entografi Dunia Maya Internet, (Cet. 1;Malang : UB Media, 2017) h. 125

⁵⁶Lihat, bab 2, h. 15

⁵⁷Algi Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 28 September 2019.

⁵⁸Asgar Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

⁵⁹Sarip Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

Sedangkan analisis wawancara saya dengan Asgar, bahwa menurutnya setiap pembelian *item virtual* yang dia beli melalui transfer antar bank.

Dan yang terakhir analisis wawancara saya dengan Ari, bahwa menurutnya dia pernah membeli *item virtual* ini dengan membayarnya melalui transfer antar bank.

Hasil dari ketiga analisis wawancara diatas dapat diketahui bahwa sebelum pembelian *item virtual* dalam *game online* ini terlebih dahulu para *gamer* masuk kedalam link pembelian item tersebut dan dapat memilih metode pembayaran melalui transfer antar bank.

4.1.1.2 *Cash on Delivery*(CoD) atau melakukan transaksi dengan cara bertemu penjual secara langsung⁶⁰

Jenis transaksi ini sesuai dengan yang praktekkan oleh Yusuf, Asgar dan Algi. Seperti hasil wawancara berikut ini :

Pembelian secara langsung yang saya lakukan itu dengan mengirim pesan ke penjual dan meminta untuk bertemu langsung supaya tetap aman.⁶¹

Ini pernah saya coba, bertemu langsung ke penjual agar bisa langsung mengirim item yang saya beli.⁶²

Bisa juga kita membeli langsung dari penjualnya dengan mengirimkan pesan dan menentukan tempat untuk bertemu.⁶³

Dari analisis wawancara saya dengan Yusuf, bahwa menurutnya dalam pembelian yang dilakukan dia mengirim pesan agar pembeliannya tersebut tetap aman dari unsur penipuan.

Sedangkan analisis wawancara saya dengan Asgar, bahwa menurutnya bertemu langsung ke pihak penjual pernah dia lakukan dengan tujuan item yang dia beli dapat langsung terkirim.

⁶⁰Lihat, bab 2, h. 15

⁶¹Yusuf Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 30 September 2019.

⁶²Asgar Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

⁶³Algi Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 28 September 2019.

Dan terakhir analisis wawancara saya dengan Algi, bahwa menurutnya membeli *item virtual* ini bisa pula bertemu langsung dengan pihak penjual dengan mengirimkan pesan kepadanya dan menentukan tempat transaksi.

Hasil dari ketiga analisis wawancara diatas dapat dipahami bahwa pembelian *item virtual* dalam *game online* ini bisa juga dilakukan dengan cara *Cash on Delivery*(CoD) atau melakukan transaksi dengan cara bertemu penjual secara langsung dengan mengirimkan pesan ke pihak penjual dan menentukan tempat untuk melakukan transaksi tersebut agar terhindar dari kasus penipuan online dan item yang dibeli pun langsung dapat terkirim.

4.1.1.3 Kartu Kredit⁶⁴

Jenis transaksi ini sesuai dengan yang praktekkan oleh Sarip, Yusuf dan Asgar. Seperti hasil wawancara berikut ini :

Bisa juga membeli *item virtual* dengan menggunakan kartu kredit apabila tidak membawa uang cash.⁶⁵

Kalau dengan pembayaran melalui kartu kredit jujur jarang saya lakukan tapi fungsinya pengganti uang cash dan dijamin aman.⁶⁶

Setiap saya membeli *item virtual*, saya biasa menggunakan kartu kredit karena kebetulan saya punya jadi saya pakai saja.⁶⁷

Dari analisis wawancara saya dengan Sarip, bahwa menurutnya pada saat membeli *item virtual* bisa menggunakan kartu kredit jika tidak membawa uang cash.

Sedangkan analisis wawancara saya dengan Yusuf, bahwa menurutnya pembelian dengan menggunakan kartu kredit dia jarang gunakan akan tetapi fungsinya sama seperti yang dijelaskan Sarip dan cara tersebut dapat dijamin keamanannya.

⁶⁴Lihat, bab 2, h. 16

⁶⁵Sarip Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

⁶⁶Yusuf Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 30 September 2019.

⁶⁷Asgar Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

Dan yang terakhir analisis wawancara saya dengan Asgar, bahwa menurutnya penggunaan kartu kredit tersebut biasa dia gunakan untuk membeli *item virtual*.

Hasil dari ketiga analisis wawancara diatas dapat dijelaskan bahwa menggunakan kartu kredit ini para *gamer* dapat menggantikan uang cash pada saat pembelian *item virtual* dan hal inipun sudah terjamin aman oleh GM atau pihak game sehingga tidak perlu khawatir lagi apabila membeli dengan cara tersebut.

4.1.1.4 Rekening Bersama⁶⁸

Jenis transaksi ini sesuai dengan yang praktekkan oleh Asgar, Algi dan Yusuf. Seperti hasil wawancara berikut ini :

Kalau saya beli di link yang menyediakan pembayaran melalui rekening bersama.⁶⁹

Bagus juga karena saya biasa menggunakan rekening karena bisa dijamin item yang dibeli sampai ke orang yang membelinya.⁷⁰

Cara ini aman kalau saya pakai dan saya tidak khawatir juga barang saya hilang karena dijamin akan sampai ke pembeli.⁷¹

Dari analisis wawancara saya dengan Asgar, bahwa menurutnya cara yang dia gunakan untuk membeli *item virtual* tersebut ditempat yang menyediakan pembayaran melalui rekening bersama.

Sedangkan analisis wawancara saya dengan Algi, bahwa menurutnya cara tersebut bagus digunakan karena dijamin item yang dibeli sampai ke orang yang membelinya.

⁶⁸Lihat, bab 2, h. 16

⁶⁹Asgar Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

⁷⁰Algi Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 28 September 2019.

⁷¹Yusuf Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 30 September 2019.

Dan yang terakhir analisis wawancara saya dengan Yusuf, bahwa menurutnya tidak perlu khawatir apabila membeli dengan menggunakan cara ini karena dijamin aman sampai ke pembeli.

Hasil dari ketiga analisis wawancara diatas dapat diuraikan bahwa para *gamer* yang menggunakan rekening bersama ini merupakan salah satu cara aman untuk membeli *item virtual* dalam *game online* dan mengurangi rasa kekhawatiran terhadap adanya penipuan karena item tersebut dijamin sampai ke pembeli.

4.1.1.5 Potongan Pulsa⁷²

Jenis transaksi ini sesuai dengan yang praktekkan oleh Yusuf, Sarip dan Algi. Seperti hasil wawancara berikut ini :

Saya memakai cara ini karena simpel dan ini sering saya gunakan untuk membeli *item virtual* karena mudah dilakukan.⁷³

Cara ini mudah karena hanya mengisi pulsa sesuai harga pembelian *item virtual* kita bisa membelinya kapan saja.⁷⁴

Sering saya membeli dengan cara ini karena mudah dan bisa dilakukan kapan saja asalkan pulsanya ada.⁷⁵

Dari analisis wawancara saya dengan Yusuf, bahwa menurutnya dia memakai cara ini untuk membeli *item virtual* karena tidak merepotkan dan mudah dilakukan.

Sedangkan analisis wawancara saya dengan Sarip, bahwa menurutnya dengan cara ini dia gunakan hanya mengisi pulsa sesuai dengan harga *item virtual* dan bisa dilakukan kapan saja.

Dan yang terakhir analisis wawancara saya dengan Algi, bahwa menurutnya selama pulsanya ada pembelian ini sering dilakukan karena mudah dan bisa dilakukan kapan saja.

⁷²Lihat, bab 2, h. 17

⁷³Yusuf Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 30 September 2019.

⁷⁴Sarip Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

⁷⁵Algi Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 28 September 2019.

Hasil dari ketiga analisis wawancara diatas dapat dipahami bahwa beberapa *gamer* yang melakukan jenis pelaksanaan transaksi dengan potongan pulsa untuk membeli *item virtual* ini sering digunakan karena hal tersebut mudah dan bisa dilakukan setiap saat.

4.1.2 Keuntungan Transaksi *Item Virtual* dalam *Game Online*

Ada beberapa item yang dapat diperjualbelikan kepada para *gamer*. Diantara item-item yang diperjualbelikan, kebanyakan berupa pakaian dan senjata yang dapat digunakan oleh *gamer* untuk mempermudah melewati tahapan-tahapan selanjutnya. Apabila seorang *gamer* memiliki kepentingan untuk meningkatkan kinerja karakter sesuai dengan motivasi *Achievement*(prestasi)maka *gamer* (pemain game) akan membeli item berjenis senjata atau kartu yang dapat meningkatkan kemampuan tambahan. Apabila seorang *gamer* memiliki kepentingan untuk memperhatikan penampilan, *gamer* akan membeli pakaian yang ada didalam game. Beberapa keuntungan transaksi *item virtual* dalam *game online* antara lain sebagai berikut:⁷⁶

4.1.2.1 Adanya item limited yang hanya tersedia pada saat itu

Hal ini dipercaya bahwa ketika ada barang yang bersifat tidak akan di rilis pada event selanjutnya (limited) menyebabkan Seseorang untuk membeli *item virtual* dalam *game online*. Mereka beranggapan barang virtual yang dibeli akan menjadi mahal dikemudian hari, atau bisa dikatakan mereka menggunakan konsep investasi.

4.1.2.2 *Lifestyle*(gaya hidup)

Sebagian orang beranggapan bahwa pembelian *item virtual* dalam *game online* dapat meningkatkan *lifestyle* dan gengsi seseorang pada sebuah game. Adapun dengan pembelian tersebut seseorang dapat membeli *skin*

⁷⁶Dodick Zulaimi Sudirman, *Cloud Gaming; Masa Depan Industri Game*, (jurnal ULTIMATICS, edisi no. 2 Vol.V, 2013) h. 67

(pakaian) karakter yang mana dapat memperbagus tampilan didalam game. Skin karakter sendiri merupakan sebuah item kosmetik yang kegunaan dari item tersebut adalah untuk memperbagus karakter. Penampilan seseorang di dalam game sangat berpengaruh pada gengsi yang ada. Seseorang akan lebih percaya diri ketika karakter di game tersebut berbentuk menarik kurang lebih sama halnya ketika membeli pakaian untuk digunakan.

4.2.2.3 Adanya efek tambahan ketika membeli item dalam game

Adanya hadiah tambahan yang menjadi pendorong seseorang untuk melakukan pembelian *item virtual* dalam *game online*. Hal ini pun yang menarik minat seseorang untuk melakukan pembelian secara berkala dan terus menerus, dengan tujuan untuk mengaktifkan hadiah tambahan yang sewaktu waktu bisa diambil.

4.1.2.4 Jenis item yang beraneka ragam

Banyaknya jenis item yang ditawarkan didalam *game online* akan memberikan suatu pengalaman yang menyenangkan bagi *gamer* sehingga membangkitkan gairah belanjanya ketika mencari item yang diinginkan.⁷⁷

4.1.2.5 Spesifikasi item yang mempermudah *gamer* untuk membandingkan item yang ditawarkan

Dengan membandingkan suatu item dengan item yang lain, *gamer* berharap untuk mendapatkannya dengan harga terbaik dari semua item yang dijual.

4.1.2.6 Keleluasaan dalam memilih item di dalam game

Ketika membeli item didalam game, *gamer* cukup hanya dengan duduk didepan Komputer, Laptop atau dengan menggunakan Handphone.

⁷⁷Setiadi, Nugroho J., *Perilaku Konsumen*, (Jakarta: Kencana, 2003), h. 64

Gamer tidak harus berurusan dan berdesakan dengan orang lain, baik ketika memilih item maupun ketika membayar.

Adapun para *gamer* yang melakukan pembelian *item virtual* bahwa karakteristik pemain berpengaruh terhadap niat untuk membeli jenis item yang akan dibeli. Seperti hasil wawancara oleh para *gamer* tentang hal tersebut sebagai berikut:

Alasan saya membeli *item virtual* didalam game itu banyak. Biasa saya beli untuk memperindah game yang saya mainkan sehingga membuat saya senang melihatnya.⁷⁸

Karena item-itemnya menarik membuat saya ingin terus membelinya.⁷⁹

Untuk hiburan dan adu penampilan karakter sesama player didalam game.⁸⁰

Dari analisis wawancara saya dengan Algi, bahwa menurutnya tujuannya membeli *item virtual* tersebut untuk memperindah game yang dia mainkan karena dengan hal itu bisa membuatnya lebih senang dalam bermain game.

Sedangkan analisis wawancara saya dengan Sarip, bahwa menurutnya hal yang membuatnya membeli *item virtual* karena banyaknya item yang menarik di dalam game sehingga dia sering membelinya.

Dan yang terakhir analisis wawancara saya dengan Yusuf, bahwa menurutnya pembelian *item virtual* yang dia lakukan tujuannya untuk hiburan dan saling adu penampilan ke sesama player lain yang ada di dalam game.

Hasil dari ketiga analisis wawancara diatas dapat diketahui bahwa *gamer* yang membeli *item virtual* ini selain hanya mencari hiburan dan kepuasan semata juga bisa saling beradu penampilan bagi *gamer* yang memiliki tampilan yang menarik dan tentunya akan meningkatkan motivasi dalam bermain game.

⁷⁸ Algi Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 28 September 2019.

⁷⁹ Sarip Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

⁸⁰ Yusuf Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 30 September 2019.

Selain itu pentingnya membeli *item virtual* di dalam *game online* disebabkan oleh beberapa faktor. Seperti hasil wawancara dengan beberapa *gamer* adalah sebagai berikut:

Penting bagi saya karena sebuah keharusan untuk memaksimalkan dalam bermain game. Karena *game online* itu menyediakan barang yang bisa dibeli untuk meningkatkan kualitas game yang kita mainkan.⁸¹

Pentingnya itu saya main gamenya lebih bersemangat dan lebih termotivasi lagi dalam bermain game karena kalau begitu-begitu saja bisa jenuh.⁸²

Bagi saya penting karena untuk tampilan digame agar terlihat bagus dan lebih bersemangat untuk memainkannya.⁸³

Dari analisis wawancara saya dengan Yusuf, bahwa menurutnya dalam pembelian *item virtual* ini menjadi sebuah keharusan dimana hal tersebut dapat meningkatkan kualitas game yang dimainkan.

Sedangkan analisis wawancara saya dengan Algi, bahwa menurutnya yang menjadi faktor pentingnya sebuah pembelian *item virtual* di dalam game karena dapat lebih bersemangat untuk bermain game dan tidak cepat bosan.

Dan yang terakhir analisis wawancara saya dengan Sarip, bahwa menurutnya memainkan *game online* dengan melakukan pembelian *item virtual* tersebut membuat tampilan di dalam game agar terlihat lebih bagus dari biasanya.

Hasil dari ketiga analisis wawancara diatas dapat diuraikan bahwa pentingnya pembelian *item virtual* bagi para *gamer* dapat memberi motivasi lebih untuk bermain game dan juga tentunya meningkatkan kualitas tampilan di dalam game yang berbeda dari biasanya.

4.1.3 Kerugian Transaksi *Item Virtual* dalam *Game Online*

Selain itu terkenalnya suatu *game online* juga dapat meningkatkan motif seorang player untuk memainkan game tersebut. Semakin banyak *gamer* yang

⁸¹Yusuf Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 30 September 2019.

⁸²Algi Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 28 September 2019.

⁸³Sarip Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

memainkan sebuah *game online*, tentunya game tersebut sudah terkenal. Dalam hal ini *game online* yang memiliki banyak player dapat meningkatkan persaingan yang ada didalam game tersebut. Banyaknya jumlah player ini juga memungkinkan adanya tindakan penipuan yang dilakukan oleh player lain yang tidak ingin mengeluarkan modalnya dalam permainan tersebut. Beberapa kerugian transaksi *item virtual* dalam *game online* sebagai berikut:

4.1.3.1 Penipuan⁸⁴

4.1.3.1.1 Nama karakter yang hampir sama dengan karakter lain

Penipu akan menyamar menjadi teman korban. Mulai dari membuat nama karakter yang mirip dengan nama karater teman korban. Begitu pula dengan tampilan karakternya.

4.1.3.1.2 Penipuan menggunakan Transaksi

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

4.1.3.1.3 Penipuan dengan modus penjualan voucher dengan item di dalam game

Penipu akan menawarkan untuk menukar Voucher miliknya dengan item di dalam game. Setelah transaksi selesai, biasanya yang terjadi ada 2 macam penipuan, bisa antara kode voucher yang diberikannya salah, atau ternyata kode voucher yang berhasil dimasukkan bukan voucher seperti yang dijanjikan sebelumnya.

⁸⁴Adi Purwanta, *Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*, (Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012) h. 122

4.1.3.1.4 Penipuan menggunakan nama *Game Master* atau GM (sebutan bagi penyedia atau operator game)

Penipu akan berpura-pura menjadi GM. Lalu penipu akan menghubungi korban baik melalui game atau langsung telepon (terkadang si penipu sudah tahu user name atau ID dari si korban). Pada akhirnya penipu akan meminta data-data korban mulai dari Password, kode Pin dan kode Bank.

Untuk mengantisipasi hal ini, GM memberlakukan sistem *banned* (skorsing) kepada orang yang dinilai curang atau menipu. Karena itu, dibutuhkan kerjasama antara *gamer* dengan GM dalam mengantisipasi hal ini. GM akan melakukan hukuman bagi yang melanggar aturan tersebut.

4.1.3.2 Jaringan tidak stabil⁸⁵

Adapun masalah pada saat pembelian *item virtual* yang biasa dikeluhkan oleh para pemain pada saat melakukan transaksi di link resmi dari GM yang ada di internet. Sebagaimana hasil wawancara dengan beberapa *gamer* yang pernah mengalami hal tersebut sebagai berikut:

Kendala utamanya itu masalah jaringan. Apabila jaringan tidak stabil kita tidak dapat membeli item yang kita inginkan.⁸⁶

Masalahnya cuma jaringannya saja. Kalau kita sudah beli terus jaringannya tidak bagus itu tidak akan bisa.⁸⁷

Kalau dalam pembelian saya selama ini cuma di masalah jaringan. Kalau saya ingin membeli harus bergantung dengan jaringan, karena saya pakai pulsa yang mesti membutuhkan jaringan yang stabil.⁸⁸

Dari analisis wawancara saya dengan Asgar, menurutnya bahwa yang menjadi kendala utama pada saat pembelian yaitu masalah jaringan yang tidak

⁸⁵Ridwan Khairandy, *Teknologi dan Alih Teknologi dalam Perspektif Hukum*, (Cet: 1, Total Media, Yogyakarta, 2009) h. 81

⁸⁶Asgar Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

⁸⁷Sarip Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 29 September 2019.

⁸⁸Yusuf Selaku Pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*, Wawancara Dilakukan di Parepare, Tanggal 30 September 2019.

stabil. Hal ini menyebabkan pembelian tidak dapat dilakukan pada saat hal tersebut terjadi.

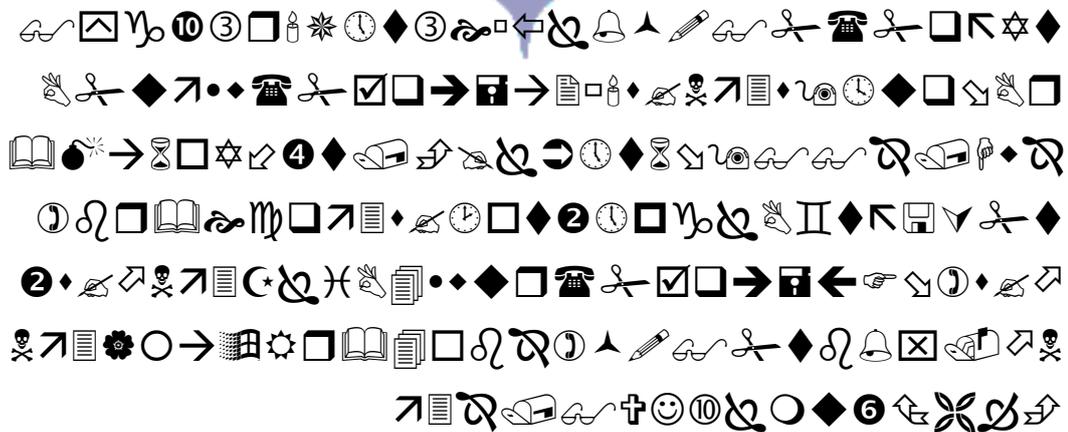
Sedangkan analisis wawancara saya dengan Sarip, menurutnya bahwa pembelian tidak dapat dilakukan pada saat jaringan tidak stabil dan hal tersebut yang menjadi masalah dalam pembelian.

Dan yang terakhir analisis wawancara saya dengan Yusuf, menurutnya bahwa pada saat pembelian masalahnya ada pada jaringan karena pembayaran yang dilakukannya melalui pulsa dan hal tersebut memerlukan jaringan yang stabil.

Hasil dari ketiga analisis wawancara diatas dapat dipahami yang biasa dikeluhkan oleh para *gamer* pada saat melakukan transaksi *item virtual* yaitu masalah jaringan yang tidak stabil. Inilah yang menjadi kendala utamanya, jadi apabila ingin melakukan pembelian *item virtual* perlu dilihat kembali kualitas jaringan yang digunakan agar dalam melakukan transaksi ini berjalan dengan lancar.

4.2 Perspektif Hukum Ekonomi Islam Terhadap Transaksi *Item Virtual* Dalam *Game Online* di Telkom Plasa Kota Parepare

Jual Beli dalam Islam diperbolehkan hukumnya secara Ijma. Dijelaskan dalam Q.S an-Nisa 4/29 sebagai berikut:



Terjemahnya:

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.⁸⁹

Selain itu adapun peraturan transaksi elektronik di Indonesia mensyaratkan bahwa para pelaku wajib mempunyai itikad baik dalam melakukan transaksinya tersebut. Prinsip itikad baik ini telah diformulasikan dalam *fiqh* modern sebagai *Mabda` Husn An-Niyyah* atau prinsip itikad baik, dalam *fiqh* Islam berhubungan langsung dengan akhlak atau tingkah laku yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kaidah-kaidah Syariat Islam. Jadi prinsip itikad baik bukan hanya perbuatan batin saja, tetapi merupakan cerminan dan tingkah laku dalam perbuatan yang sesuai dengan hukum-hukum *syari`at*.⁹⁰

Prinsip itikad baik terdapat pada semua hukum, baik hukum ibadah atau *muamalah*. Maka berdasarkan *hadits* di bawah batalnya suatu akad apabila terdapat niat atau itikad yang tidak baik di dalamnya. Seperti jual beli dengan maksud riba dan menikah dengan niat untuk menjadi penyela bagi yang cerai dengan tiga talak. *Hadits* dimaksud adalah: “Sesungguhnya sahnya perbuatan tergantung niatnya. Dan sesungguhnya perbuatan manusia tergantung niatnya. Barangsiapa hijrahnya menuju Allah dan rasul-Nya, maka hijrahnya menuju Allah dan Rasul-Nya. Dan barangsiapa hijrahnya agar mendapatkan hal duniawi atau agar perempuan menikahinya, maka hijrahnya hanya kepada hal tersebut. (HR. Al-Bukhari)

⁸⁹Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Al Huda, 2002) h. 122

⁹⁰Retno Dyah Pekerti, *Transaksi Jual Beli Online dalam Perspektif Syariah Madzhab Asy-Syafi'i*, <http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/jeba/article/viewFile/1108/1256> (18 Oktober 2019)

Muhammad Rizki Romdhon dalam bukunya *Jual Beli Online Madzhab Asy-Syafi'i* mengatakan, prinsip itikad baik dalam Islam menyatakan bahwa tertanggung wajib menginformasikan kepada penanggung mengenai suatu fakta dan hal pokok yang diketahuinya, serta hal-hal yang berkaitan dengan risiko terhadap pertanggung yang dilakukan.⁹¹ Keterangan yang tidak benar dan informasi yang tidak disampaikan dapat mengakibatkan batalnya perjanjian. Hal terpenting dalam prinsip ini adalah kejujuran peserta atas objek yang dipertanggung. Dalam perjanjian Islam, kejujuran dianggap sebagai hal pokok terwujudnya rasa saling rela. Kerelaan (*an taradlin*) merupakan hal yang paling esensi dalam perjanjian Islam. Sebab dalam perdagangan Islam dinyatakan bahwa perdagangan harus dilakukan dengan penuh kesepakatan dan kerelaan, sehingga jauh dari unsur memakan harta pihak lain secara bathil.

Rukun jual beli dalam Madzhab Asy-Syafi'i hanya mencakup 3 (tiga) hal yaitu pihak yang mengadakan akad, *shigat* (ijab qabul) dan barang yang menjadi objek akad. Namun beberapa ahli fiqih madzhab membolehkan jual beli tanpa mengucapkan *shigat* apabila dalam hal barang yang tidaklah mahal dan berharga. Menurut jumhur ulama dari kalangan sahabat dan *tabi'in* jual beli yang tidak dapat disaksikan langsung, jual belinya tidak sah karena mengandung unsur penipuan yang membahayakan salah satu pihak. Namun madzhab Asy-Syafi'i membolehkan jual beli tersebut dengan syarat barang telah disaksikan terlebih dahulu. Ataupun hanya memperjual belikan barang yang diketahui ciri-ciri dan sifatnya dan barang ada dalam jaminan penjual. Jualbeli ini diperbolehkan selama barang yang diperjual belikan sesuai dengan ciri-ciri yang telah ditentukan atau telah diketahui jenis dan sifat dan barang yang akan dibelinya. Dengan kemajuan informasi teknologi spesifikasi barang bisa dilihat terlebih dahulu baik secara

⁹¹ Romdhon, *Jual Beli Online Menurut Madzhab Asy-Syafi'i*, (Pustaka Cipasung: Tasikmalaya, 2015), h.58

gambar dan video. Jika barang tidak sesuai dengan ciri-ciri yang telah disepakati, pembeli boleh melakukan *khiyar*.

Disyaratkan juga ketika melakukan transaksi elektronik hendaknya para pelaku memperhatikan prinsip kehati-hatian, transparansi, akuntabilitas dan kewajaran. Terkait masalah kehati-hatian, transparansi, akuntabilitas dan kewajaran, para ulama Madzhab Syafi'i mensyaratkan bahwa jual beli hendaklah barangnya dapat diserahkan. Artinya barang tersebut haruslah ada dan bisa dihitung atau barang yang diperjual belikan tersebut bisa diukur. Selain itu pula pernyataan barang bisa diserahkan berarti barang yang dijual haruslah barang yang bisa diperjual belikan sesuai kewajaran, tidak diperbolehkan misalnya menjual salah satu dari tiang rumah yang ada atau menjual burung yang sedang terbang di angkasa.

Sesuai rukun Jual Beli yang telah disebutkan di atas, transaksi jual beli dalam Madzhab Asy-Syafi'i terjadi ketika 3 (tiga) rukun tersebut ada, maka perbuatan jual beli tersebut terikat dalam akad jual beli. Hal ini berkesesuaian dengan peraturan Indonesia yang menyebutkan bahwa transaksi elektronik yang dituangkan ke dalam kontrak elektronik mengikat para pihak.

Transaksi elektronik terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim pengirim telah diterima dan disetujui penerima. Kesepakatan terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim oleh Pengirim telah diterima dan disetujui oleh penerima. Persetujuan tersebut dinyatakan dalam penerimaan secara elektronik. Dalam Madzhab Asy-Syafi'i ditegaskan pula bahwa Jual beli terjadi karena ada rasa kerelaan antar penjual dan pembeli. Menurut Al-Ghazali, penjual boleh memiliki uang hasil penjualan *mu'athah* jika nilainya sebanding dengan harga yang diserahkan.

An-Nawawi dan ulama lainnya memutuskan keabsahan jual beli *mu'athah* dalam setiap transaksi yang menurut *urf* (adat) tergolong sebagai jual beli karena tidak ada ketetapan yang mensyaratkan pelafazhan akad. An-Nawawi berpendapat juga bahwa jual beli *mu'athah* bisa dilaksanakan dalam semua transaksi jual beli, baik jual beli barang murah ataupun bukan. Kecuali dalam jual beli tanah dan ternak. Sebagaimana ulama Madzhab Asy-Syafi'i lainnya seperti Ibn Suraij dan Ar-Ruyani mengkhususkan bahwa dibolehkannya jual beli *mu'athah* dalam barang yang murah, seperti sekerat roti dan lainnya. Penerimaan akad secara tertulis lebih kuat daripada hanya dengan isyarat, malah lebih utama karena lebih kuat dalam menunjukkan keinginan dan kerelaan.

4.2.1 Ketentuan Transaksi *Item Virtual* di *Game Onlinedalam* Hukum Ekonomi Islam

Dalam transaksi jual beli online, penjual menyerahkan barangnya tidak secara langsung kepada pembeli. Ada pihak ketiga yaitu kurir atau *service delivery* yang menjadi perwakilan penjual untuk menyerahkan barangnya kepada pembeli. Dalam madzhab Asy-Syafi'i jual beli bisa diwakilkan kepada orang lain untuk berjualan atau membeli suatu barang. Setiap perkara boleh dilakukan sendiri, oleh seseorang boleh ia mewakilkan kepada orang lain, dan boleh menerima perwakilan dari orang.⁹² Maka oleh karena itu transaksi melalui kurir atau *delivery service* secara hukum boleh dilakukan. Namun dengan catatan bahwa kurir atau *delivery service* tersebut memiliki surat tugas atau surat kuasa dalam melakukan penjualannya. Karena jual beli *fudhuli* (menjual harta milik orang lain tanpa surat kuasa atau perwakilan) hukumnya adalah batal. Seorang wakil tidak boleh melakukan transaksi jual beli kecuali dengan tiga syarat:

⁹²Hediana, Ahmad Dasuki, *Transaksi Jual Beli Online Perspektif Ekonomi Islam*, (Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam), h.19

- 4.2.1.1 Hendaklah ia menjual barang yang diamanatkan dengan harga yang berlaku berdasarkan perhitungan uang yang beredar di daerahnya;
- 4.2.1.2 Ia tidak menjual untuk dirinya sendiri;
- 4.2.1.3 Ia tidak boleh mengatasnamakan orang yang mewakilkan kecuali dengan izin.

Transaksi melalui kurir ini dalam Fiqh Madzhab Asy-Syafi'i dinamakan jual beli dengan *wakalah* (perwakilan). *Wakalah* menurut istilah adalah penyerahan kepada seseorang atas apa yang harus dikerjakannya yang diperbolehkan diwakili kepada orang lain dengan *shighat* untuk dikerjakan orang lain semasa hidup pemberi kuasa. *Wakalah* diperbolehkan oleh syariat berdasarkan *hadits*: “*Dari ‘Urwah sesungguhnya Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam memberinya satu dinar, agar membelikan bagi beliau seekor kambing. Maka ‘Urwah membelikan dua kambing untuk beliau, lalu ‘Urwah menjual salah seekor kambingnya seharga satu dinar. Dan ‘Urwah memberikan satu dinar dan seekor kambing kepada Rasulullah. Maka beliau mendoakan ‘Urwah dengan keberkahan dalam jual belinya. Padahal jikalau ‘Urwah membeli tanah maka dia akan sangat untung.*” (HR. Bukhari)

Madzhab Asy-Syafi'i memperbolehkan *wakalah* (perwakilan) dalam setiap hak-hak urusan manusia yaitu segala hal yang berkaitan dengan individunya bukan komunitasnya. Seperti mewakili jual beli, pernikahan, perceraian, *syirkah*, perdamaian dan lainnya. *Wakalah* adalah akad yang tidak mengikat, artinya seorang wakil atau orang yang mewakilkan tidak wajib meneruskan akad *wakalah*. Setiap pihak boleh membatalkan akad tersebut kapan saja mereka inginkan, dan akad itu menjadi gugur dengan meninggalnya salah satu pihak.

4.2.2 Syarat-syarat Transaksi *Item Virtual* di *Game Online* dalam Hukum Ekonomi Islam

Salah satu dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah teknologi dunia maya yang dikenal dengan istilah internet. Melalui internet seseorang dapat melakukan berbagai macam kegiatan tidak hanya terbatas pada lingkup lokal atau nasional tetapi juga secara global bahkan internasional, sehingga kegiatan yang dilakukan melalui internet ini merupakan kegiatan yang tanpa batas, artinya seseorang dapat berhubungan dengan siapapun yang berada di manapun dan kapanpun.

Dengan maraknya *game online* banyak pihak yang memanfaatkan untuk mengambil keuntungan baik oleh perusahaan penyedia *game online* dan game center tetapi para pemain *game* atau *gamer*. Awalnya para *gamer* yang bermain *game online* hanya bermain *game* untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas. Akan tetapi, sekarang ini sudah banyak *gamer* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan dengan menjual *account game* milik mereka. Ada juga *gamer* kreatif yang mencari atau bahkan membuat sendiri *chat room* transaksi *game online* untuk kemudian diperjualbelikan.

Cara pemasaran dalam jual beli dalam *game online* berbeda-beda karena dalam menawarkan item atau barang di dalam *game* penjual dan pembeli belum tentu bertemu dalam satu waktu. Penjual memasang papan pengumuman dalam *game* tersebut (*chat room*) dan menyebutkan apa yang dijualnya ke *gamer* lain. Lalu mereka meminta bagi *gamer* yang membutuhkan untuk meninggalkan alamat atau nomor telepon yang dapat dihubungi.

Selain cara yang dijelaskan di atas ada juga *gamer* yang berbisnis dengan cara menggelar dagangannya melalui link yang ada di internet dari forum *game*

tersebut. Dengan cara menuliskan apa yang dijualnya dan nomor teleponnya yang ada link itu dan tentunya dengan meninggalkan spesifikasi *game online* yang akan di jual tersebut. Kesepakatan harga dilakukan oleh kedua belah pihak saat mereka bertemu secara langsung.

Syarat dan rukun jual beli merupakan pokok utamayang perlu diketahui dan diterapkan, agar para pihak penjual dan pembeli tidak terjerumus dalam transaksi yang dilarang oleh syariat, sehingga dalam transaksi jual beli terjalin suatu transaksi yang memenuhi syariatnya. Dalam menganalisis kedudukan transaksi jual beli *item virtual* dalam *game online* hukum ekonomi Islam sebagai berikut

4.2.2.1 Penjual dan pembeli:

4.2.2.1.1 Adanya penjual dan pembeli dalam transaksi jual beli *item virtual* dalam *game online*.

4.2.2.1.2 Berakal. Penjual dan pembelinya mempunyai akal karena dalam memainkan *game online* butuh kreativitas dan keterampilan.

4.2.2.1.3 Transaksi jual beli *item virtual* dalam *game online* dengan kehendaknya sendiri (bukan dipaksa) atau suka sama suka.

4.2.2.1.4 Kebanyakan pemain *game online* adalah dewasa secara tidak langsung sudah baligh

4.2.2.2 Barang yang dijual: barang yang dijual harus merupakan yang diperbolehkan dijual, bersih, bisa diserahkan kepada pembeli, dan bisa diketahui pembeli meskipun hanya dengan ciri-cirinya seperti yang dijelaskan dalam hukum Islam sebagai berikut.⁹³

4.2.2.2.1 Bersih barangnya

⁹³ Andul Ghofur Anshori, *Hukum Perjanjian Islam di Indonesia*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010), h. 41 -44

Dalam transaksi *item virtual* dalam *game online* yang diperjualbelikan yang diketahui barangnya itu bersih, hal ini dikarenakan yang diperjualbelikan berupa barang atau benda yang bersifat maya. Sebagaimana terdapat dalam kaidah *fiqh* telah disebutkan bahwa “asal sesuatu adalah mubah selama tidak terdapat dalil yang menunjukkan keharamannya.”⁹⁴

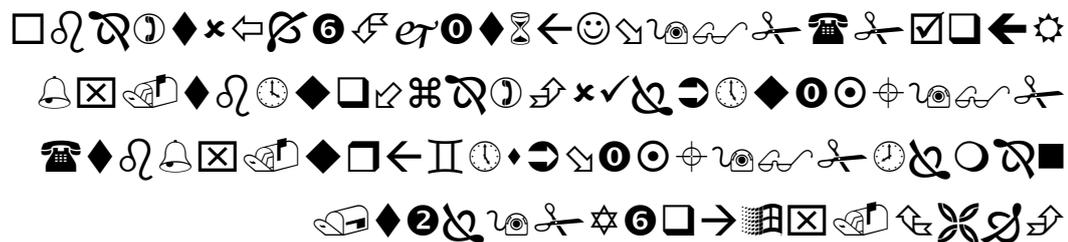
Benda tersebut suci dan halal dalam benda yang diperjualbelikan dalam *game online*. Suci karena benda yang tidak suci yaitu barang tidak boleh menjual barang yang diharamkan seperti miras, bangkai, babi dan patung

4.2.2.2.2 Dapat dimanfaatkan

Barang yang diperjualbelikan harus mempunyai manfaat, sehingga yang membeli tidak merasa dirugikan. Pengertian manfaat ini, tentu saja bersifat relatif. Karena pada dasarnya setiap barang mempunyai manfaat, sehingga untuk mengukurnya kriteria manfaat ini hendaknya memakai kriteria agama. Pemanfaatan barang jangan sampai bertentangan dengan agama, peraturan perundang-undangan, kesusilaan, maupun ketertiban umum yang ada di dalam masyarakat.

Dari segi manfaat barang atau benda tersebut harus dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Oleh sebab itu, bangkai, *khamr*, darah, tidak sah menjadi objek jual beli, karena pandangan syarat barang-barang seperti itu tidak bermanfaat bagi muslim. Untuk harga barang yang dijual dengan harga yang sangat mahal dan memiliki sedikit manfaat merupakan pemborosan karena mengeluarkan uang dengan jumlah yang sangat besar. Sebagaimana firman Allah Swt. Dalam Q.S. Al Israa’/17: 27 :

⁹⁴Imam Musbikin, *Qawa'id Al-Fiqhiyyah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), h. 58



Terjemahnya :

“Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.”⁹⁵

Maksud ayat diatas adalah orang-orang yang mengambur-hamburkan harta secara berlebihan (boros) adalah saudara-saudara setan. Mereka menerima godaan maka setan-setan memperdaya mereka agar terjerumus dalam kerusakan dan membelajankan harta secara tidak benar. Kebiasaan setan adalah selalu kufur terhadap nikmat Tuhan. Demikian pula kawannya, akan sama seperti setan.

4.2.2.2.3 Milik orang yang melakukan akad

Bahwa barang yang menjadi objek perjanjian jual beli harus benar-benar milik penjual secara sah dan apabila barang yang diperjualbelikan bukan milik penjual maka jual belinya batal.⁹⁶Dalam fenomena transaksi *item virtual* dalam *game online* barang yang diperjualbelikan yaitu senjata dan skin (pakaian) tersebut merupakan milik pihak game atau GM.

4.2.2.2.4 Kejelasan

Dalam artian barang harus ada. Diketahui wujud dan jumlahnya pada saat perjanjian jual beli tersebut diadakan, atau sudah ada sesuai dengan waktu penyerahan yang telah dijanjikan. Seperti halnya item dan skin dalam *game online* bentuknya hanya virtualhanya dapat dilihat saja, tidak dapat dirasakan, dan dipegang akan tetapi barang tersebut jelas.

4.2.2.2.5 Kesepakatan

⁹⁵Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Al Huda, 2002) h. 428

⁹⁶Abdul Ghofur Anshori, *Hukum Perjanjain Islam Di Indonesia*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2010), h. 43

Dalam jual beli harus ada kesepakatan antara penjual dan pembeli sesuai dengan harga barang yang diperjualbelikan. Dalam transaksi jual beli *item virtual* dalam *game online* pengguna game dapat melakukan transaksi melalui link yang ada didalam internet yang disediakan oleh GM (pihak game) dan membayar sesuai dengan harga yang ditetapkan didalam link tersebut.⁹⁷

4.2.2.3 Ikrar atau akad : penyerahan (ijab) dan penerimaan (qabul) dengan perkataan atau ijab qabul dengan perbuatan.⁹⁸ Dalam akad jual beli telah mengucapkan ijab dan kabul maka kepemilikan barang berpindah tangan dari tangan penjual ke tangan pembeli dan untuk nilai uang berpindah sebaliknya. Dalam transaksi jual beli *item virtual* dalam *game online* terpenuhi syarat ijab dan kabul sebagai berikut :

4.2.2.3.1 Jelas dan terang dalam pernyataannya.

4.2.2.3.2 Bersesuaian antara pernyataan ijab dan dan kabul.

4.2.2.3.3 Memperhatikan kesungguhan dari pihak yang bersangkutan.

4.2.2.3.4 Jangan diselingi dengan kata-kata lain antara ijab dan kabul.⁹⁹

4.2.2.3.5 Tidak ada jeda diam yang panjang antara ijab dan kabul.

4.2.2.4 Kerelaan kedua belah pihak, penjual dan pembeli atau adanya unsur suka sama suka. Jadi jual beli tidak sah dengan ketidakrelaan salah satu dari dua pihak.

Adapun kriteria objek transaksi menurut syarat *in'iqad* adalah sebagai berikut:

4.2.2.4.1 Objek transaksi harus ada ketika akad dilakukan, tidak sah melakukan transaksi atas barang yang tidak wujud (*ma'dum*), seperti menjual

⁹⁷ Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, Alih Bahasa Oleh Kamaluddin A. Marzuki, Jilid 12 (Bandung: Alma'arif, 1988), h. 50

⁹⁸ Abdul Fatah Idris dan Abu Ahmadi, *Fiqh Islam Lengkap* (Jakarta: Rineka, 1990), h.135

⁹⁹ Khosyi'ah Siah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), h. 78

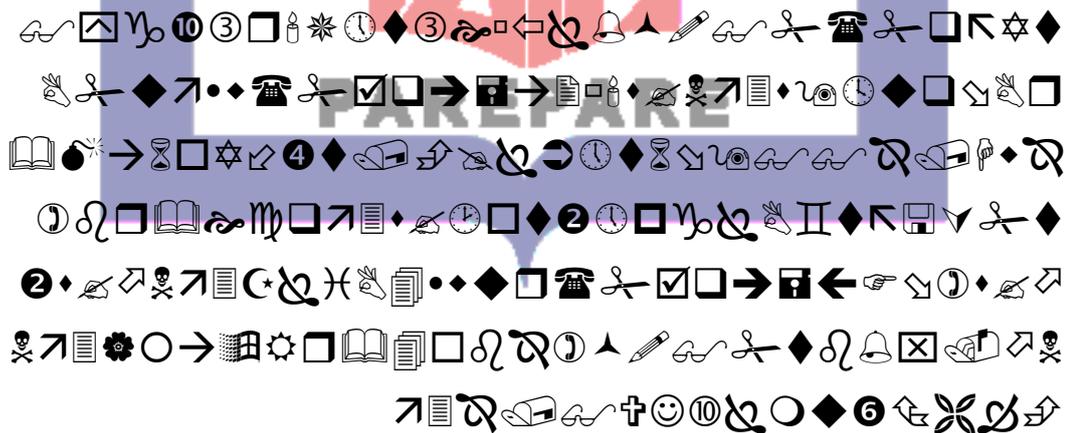
susuyang masih berada dalam perahan, dan lainnya. Berbeda dengan jual beli salam dan *istishna*’.

4.2.2.4.2 Objek transaksi merupakan harta yang diperbolehkan oleh syara’ (*mal mutaqawwim*) yakni harta yang memiliki nilai manfaat bagi manusia dan memungkinkan untuk disimpan. Tidak boleh melakukan perdagangan atas manusia merdeka, bangkai, darah, miras, narkoba, babi dan lainnya.

4.2.2.4.3 Objek transaksi berada dalam kepemilikan penjual, tidak boleh menjual barang yang berada dalam kepemilikan orang lain.

4.2.2.4.4 Objek transaksi bisa diserahkan terimakan ketika atau setelah akad berlangsung. Tidak boleh menjual barang yang berada dalam kepemilikan penjual tapi tidak bisa diserahkan terimakan.

Oleh karena itu, jika sifat yang disyaratkan itu memang ada maka jual beli sah, dan jika tidak ada maka tidak sah. Pemsyaratan manfaat khusus dalam jual beli jugadiperbolehkan, misalnya penjual hewan mensyaratkan ia menaiki hewan yang akan dijualnya kesalah satu tempat. dalam surat an-Nisa’/4: 29 :



Terjemahnya:

“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.”¹⁰⁰

Penggunaan kata makan untuk melarang memperoleh harta secara batil, dikarenakan kebutuhan pokok manusia adalah makan. Kalau makan yang merupakan kebutuhan pokok itu terlarang memperolehnya dengan batil, maka tentu lebih terlarang lagi, bila perolehan dengan batil menyangkut kebutuhan sekunder maupun tersier.

Kata (لكمأوا) yang dimaksud adalah harta yang beredar dalam masyarakat. Menurut Quraisy Syihab, kata *amwalakum* menunjukkan bahwa harta anak yatim dan harta siapapun sebenarnya merupakan milik bersama. Dalam arti harta harus beredar dan menghasilkan manfaat bersama.¹⁰¹

Sedangkan kata (بينكم) menurut Thabathaba'i mengatakan kata mengandung makna adanya semacam himpunan di antara mereka atas harta, dan harta itu berada di tengah mereka yang terhimpun itu.

Ayat di atas menekankan, juga keharusan mengindahkan peraturan-peraturan yang ditetapkan dan tidak melakukan apa yang di istilahkan oleh ayat di atas dengan (طلأنا) yakni pelanggaran terhadap ketentuan agama atau persyaratan yang disepakati. Maksudnya yaitu melalui usaha yang tidak diakui oleh syari'at, seperti dengan cara riba, dan judi serta cara-cara lainnya yang termasuk dalam kategori tersebut dengan menggunakan berbagai macam tipuan dan pengelabuan sekalipun pada lahiriahnya cara-cara tersebut memakai cara yang diakui oleh hukum syara', tetapi Allah lebih mengetahui bahwa sesungguhnya para pelaku tersebut hanyalah semata-mata menjalankan riba, tetapi dengan cara *hailah* (tipu muslihat).¹⁰² Dalam konteks ini, Nabi Saw bersabda “kum muslimin sesuai

¹⁰⁰Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Al Huda, 2002) h. 122

¹⁰¹M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2016), h. 412

¹⁰²Imam Abul Fida Ismail Ibnu Kasir Ad-Dimasyqi, *Tafsir Ibnu Katsir* (Pustaka Imam Asy Syafi'i), h, 37

dengan (harus menepati) syarat-syarat yang mereka sepakati, selama tidak menghalalkan yang haram atau mengharamkan yang halal”.

Selanjutnya ayat di atas menekankan juga keharusan adanya kerelaan kedua belah pihak, atau yang diistilahkan dengan (منكم ضرائع). Walaupun kerelaan adalah sesuatu tersembunyi di lubuk hati, tetapi indikator dan tandatandanya dapat terlihat. Ijab dan kabul, atau apa aja yang dikenal adatkebiasaan sebagai serah terima adalah bentuk-bentuk yang digunakan hukum untuk menunjukkan kerelaan.

Jual beli yang ada pada dunia maya tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya penjual, pembeli, obyek yang di perjualbelikan maupun dari akadnya. Hanya saja yang membedakan mungkin dari segi transaksinya. Dalam dunia nyata model transaksi yang sering digunakan yaitu *face to face* atau bertatap muka antara penjual dan pembeli. Berbeda dengan model transaksi yang ada dalam dunia maya, kebanyakan orang melakukan suatu transaksi misalnya jual beli tanpa mengetahui bagaimana obyek yang diperjual belikan tersebut baik atau tidak dalam artian keadaannya maupun keberadaannya. Dan juga antara penjual dan pembeli tidak secara langsung melakukan transaksi tersebut. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman, tidak sedikit orang memilih cara bertransaksi secara maya dengan alasan menghemat waktu, biaya dan lain sebagainya. Padahal hal tersebut sangat berbahaya karena sering sekali terjadi penipuan.

Jual beli dalam *game online* sama halnya dengan jual beli yang ada dalam dunia maya. Yaitu jual beli yang dilakukan oleh seorang penjual dan pembeli dengan cara online. Yang mana penjual mempromosikan barang yang akan dijual lewat karakter yang dimilikinya dalam permainan tersebut, sedangkan si pembeli menawarnya juga melalui karakter yang dimiliki dalam permainan tersebut juga.

Meskipun dari situ para penjual dan pembeli kemudian melakukan transaksinya secara langsung atau mengadakan pertemuan berikutnya secara langsung.

Dalam *game online*, uang bisa didapat dari hasil penjualan *skin* (pakaian), item-item (benda-benda), dan mata uang yang berlaku di game tersebut. Biasanya para gamer bertransaksi melalui telepon dengan gamer lain atau melalui link dari internet yang disediakan oleh GM (pihak game). Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah atau bisa juga mentransfer lewat bank. Tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut.

Transaksi juga bisa dilakukan kedua gamer melalui *character* yang mereka pertemukan di arena *hunting* (arena permainan). Di sana mereka dapat memanfaatkan fasilitas *chatting* untuk bertransaksi. Melalui *chatting*, mereka memperbincangkan harga hingga lokasi tempat mereka dapat bertemu (kopi darat) atau nomor rekening tabungan sebagai tujuan transfer uang.

Mengenai hak kepemilikan barang dalam *game online* barang yang diperjualbelikan yaitu senjata dan *skin* (pakaian) tersebut merupakan milik *gamer*. Pemain telah dapat menggunakan dan mendapatkan item tersebut dari pihak game yang telah didapatkan dalam memainkan *game online*. Walaupun hak milik tidak sepenuhnya akan tetapi pihak game telah memberi izin kepada pemain untuk diperjualbelikan.

Dari Hakim Bin Hizam ia berkata, “Aku Berkata, Wahai Rasulullah, seseorang meminta kepadaku untuk menjual, padahal aku tidak memiliki, apakah aku menjual kepadanya?”

Beliau menjawab:

لَا تَبِعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ

Terjemahnya:

“Jangan engkau jual suatu barang yang tidak engkau miliki”.

Seperti dalam *hadist* diatas larangan menjual barang apabila barang tersebut bukan milik si penjual. Berbeda halnya didalam *game online* barang tersebut diperjualbelikan oleh GM (pihak game) yang mempunyai hak milik terhadap item yang ada didalam game sehingga GM dapat menentukan harga sesuai dengan yang ditetapkan.

Transaksi jual beli *item virtual* dalam *game online* dari segi akad, penentuan harga, proses penyerahan barang maupun dari aspek kepemilikan barang semuanya jelas. Hal ini pun sesuai dalam hukum ekonomi Islam kecuali syarat-syaratnya tidak terpenuhi maka jual beli tersebut dilarang. Karena dapat merugikan salah satu pihak sebagaimana diterangkan dalam al-Qur'an maupun hadis.

Dari Abu Hurairah R.A ia berkata:

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ وَبَيْعِ الْحَصَاةِ

Terjemahnya:

“Rasulullah Saw melarang *bai'ul hashaat* dan *bai'ul gharar* (menjual barang yang ada unsur penipuan).”

Dilihat dari segi kemanfaatan barang, barang yang diperjualbelikan dalam *game online* mempunyai beberapa manfaat, selain hanya untuk kepuasan sesaat bermain *game online* bisa juga menghasilkan keuntungan. Sedangkan dalam syarat barang yang diperjualbelikan dalam *fiqh* muamalah adalah barang atau benda tersebut harus dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagimanusia. Oleh sebab itu, bangkai, *khamr*, darah, tidak sah menjadi objek jual beli, karena pandangan syarat barang-barang seperti itu tidak bermanfaat bagi muslim. Jadi hal ini terbukti bahwa tidak selamanya dalam bermain game itu merugikan tetapi bisa juga memberi keuntungan bagi orang yang dapat memanfaatkan hal tersebut.



5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis pembahasan dan hasil penelitian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

5.1.1 Berdasarkan penjelasan mengenai sistem transaksi *item virtual* dalam *game online*, dapat disimpulkan bahwa transaksi tersebut proses awalnya adalah

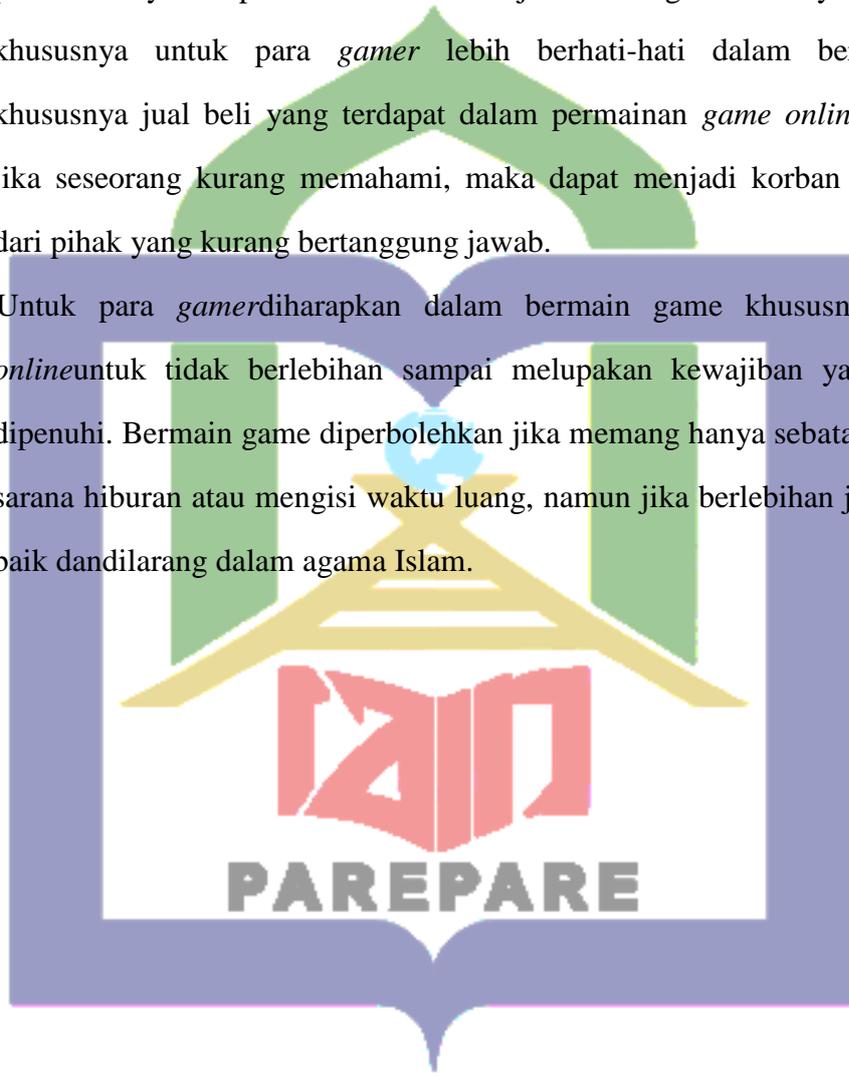
adanya dua orang (penjual dan pembeli) yang bertransaksi dengan akad jual beli atas barang yang terdapat dalam permainan tersebut melalui secara langsung maupun tidak langsung. Dimana para *gamer* dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini untuk melakukan transaksi tersebut. Seperti membelinya di link pembelian *item virtual* dari GM (pihak game) dengan membayarnya melalui nomor rekening tabungan sebagai tujuan untuk mentransfer uang, sehingga hal ini dapat memudahkan untuk pembelian *item virtual* dalam *game online*. Atau bisa juga melalui *chatting*, para pemain dapat memperbincangkan harga hingga lokasi dimana dapat bertemu. Dalam transaksi ini objek barang yang diperjualbelikan yaitu *item virtual* yang merupakan benda maya yang bernilai di dalam *game online*. Yang dimana barang tersebut milik si penjual (pihak game) dan setelah selesai transaksi, objek harus dipindahtangankan dari pihak penjual dan pembeli dengan mengirim *item virtual* tersebut didalam game.

- 5.1.2 Dilihat dari Hukum Ekonomi Islam bahwasanya transaksi *item virtual* dalam *game online* memiliki hukum sah, karena penjual dan pembeli telah memenuhi rukun dan syarat jual beli menurut hukum ekonomi Islam. Adanya orang yang berakad, sighthat atau ijab qabul, dan jenis barang jelas. Sedangkan syaratnya yakni adanya barang yang diperjualbelikan dilihat dari pelaksanaan transaksi *item virtual* dalam *game online*, transaksi tersebut termasuk dalam jual beli salam karena transaksi yang digunakan memakai sistem online dimana pembeli tersebut membeli *item virtual* setelah adanya pembayaran terlebih dahulu. Dan dalam akadnya, rukun serta syarat jual beli salam pada transaksi *item virtual* dalam *game online* pun telah terpenuhi.

5.2 Saran

5.2.1 Untuk para *gamer* diharapkan lebih teliti dalam membeli *item virtual* di *game online* agar tidak tertipu. Karena banyaknya tempat pembelian yang menawarkan dengan harga murah hanya untuk menarik minat *gamer* dan pada akhirnya tertipu setelah transfer sejumlah uang. Hendaknya pembaca khususnya untuk para *gamer* lebih berhati-hati dalam bertransaksi khususnya jual beli yang terdapat dalam permainan *game online*, karena jika seseorang kurang memahami, maka dapat menjadi korban penipuan dari pihak yang kurang bertanggung jawab.

5.2.2 Untuk para *gamer* diharapkan dalam bermain game khususnya *game online* untuk tidak berlebihan sampai melupakan kewajiban yang harus dipenuhi. Bermain game diperbolehkan jika memang hanya sebatas sebagai sarana hiburan atau mengisi waktu luang, namun jika berlebihan juga tidak baik dan dilarang dalam agama Islam.



DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Data

- Abdul Mannan. 2011. *Hukum Ekonomi Syari'ah Dalam Perspektif Kewenangan Peradilan Agama*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Arifin Hamid, 2008, *Membumikan Ekonomi Syariah di Indonesia*, Jakarta: Pramuda Jakarta.
- AL. Tridhonanto & Beranda Agency. 2011. *Optimalkan potensi anak dengan game*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Amiruddin dan Zainal Asikin. 2012. *Pengantar Metode Penelitian Hukum* Jakarta: Rajawali Press.
- Abdul Ghofur Anshori, 2010. *Hukum Perjanjian Islam di Indonesia*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Abdul Fatah Idris dan Abu Ahmadi. 1990. *Fiqih Islam Lengkap* Jakarta: Rineka.
- Andersen, 2004, *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Adi Purwanta, 2012, *Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*, Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok.
- Bayu Indra Pratama, 2017, *Entografi Dunia Maya Internet*, Cet. 1; Malang : UB Media.
- Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 2002, Jakarta: Al Huda.
- Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Desmita, 2005, *Psikologi Perkembangan*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Dodick Zulaimi Sudirman, 2013, *Cloud Gaming; Masa Depan Industri Game*, Jurnal ULTIMATICS, edisi no. 2 Vol.V.
- Fuad Ihsan, 2010, *Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta: Rineka.
- Gemala Dewi, 2005, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*, Jakarta : Kencana.
- Hoetomo. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Pelajar.
- H. Mohammad Daud Ali. 2005. *Hukum Islam: Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hediana, Ahmad Dasuki, *Transaksi Jual Beli Online Perspektif Ekonomi Islam*, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam

- Henry, Samuel, 2005, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, Yogyakarta, Graha Ilmu.
- Imam Mustofa. 2016. *Fiqih Muamalah Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Imam Musbikin. 2001. *Qawa'id Al-Fiqhiyyah*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Imam Abul Fida Ismail Ibnu Kasir Ad-Dimasyqi, *Tafsir Ibnu Katsir*, Pustaka Imam Asy Syafi'i.
- Imam Taqiyyudin Aby Bakrin Muhammad Al Husaain, 2002, *Kifayatul Akhyar*, Bandung: CV. Alma'arif.
- Ibnu Mas'ud dan Zaenal Abidin, 2001, *Fiqih Mazhab Syafi'i*, Bandung: Pustaka Setia.
- Joko Sobagyo, 2006, *Metode Penelitian dalam Teori Prakrek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- James A O'Brien, 2006, *Pengantar Sistem Informasi*, Jakarta: Salemba Empat.
- Jhon C. Beck, 2007, *Gamer Juga Bisa Sukses*, Jakarta: PT Grasindo.
- Khosyi'ah Siah, 2014, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Kotler, Philip dan Gary Armstrong, 2006, *Principles of Marketing Eleventh Edition*, Pearson Prentice Hall , New Jersey.
- Lexy J. Moloeng, 1993, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet. 4; Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad al-Khatib al-Syarbini, 1994, *Mughni al-Muhtaj Ila Ma'rifati Ma'ani al-Fadz al-Manhaj, Juz 2*, Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah.
- M. Abdul Mannan, 1997, *Teori dan Praktek Ekonomi Islam*, Yogyakarta: Dana Bhakti Prima Yasa.
- Melwin Syafrizal, 2005, *Pengantar Jaringan Komputer*, Yogyakarta, andi.
- M. Ali Hasan. 2003, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Pesada.
- M. Quraish Shihab, 2016. *Tafsir Al-Misbah*, Jakarta: Lentera Hati.
- Mulyadi, 2008, *Sistem Informasi Akuntansi*, Jakarta: Salemba Empat.
- Marshal B Romney,dkk, 2004, *Sistem Informasi Akuntansi*, Jakarta: Salemba Empat.
- Nasrun Haroen, 2007, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Nasrun Haroen, 2000, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Gaya Media Pratama.

- Purbo, Onno W, 2000, *Buku Pintar Internet Membangun Web-E-Commerce*, Jakarta: Penerbit Elex Media Komputindo.
- Purnama, Bambang Eka, 2013, *Membangun Toko Online dengan WP Commerce TTD*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ru'fah Abdulah. 2011. *Fikih Muamalah*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Romdhon, 2015. *Jual Beli Online Menurut Madzhab Asy-Syafi'i*, Pustaka Cipasung: Tasikmalaya.
- Ridwan Khairandy, 2009, *Teknologi dan Alih Teknologi dalam Perpektif Hukum*, Cet: 1, Total Media, Yogyakarta.
- Sayyid Sabiq, 1996 *Fiqh Sunnah*, Diterjemahkan oleh Kamaluddin A Marzuki, jilid 12, Bandung: al-Ma'arif.
- Sugiyono, 2002, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung, CV. Alfabeta.
- Setiadi, Nugroho J., 2003, *Perilaku Konsumen*, Jakarta: Kencana
- Sean F. Kane dan Benjamin T. Duranske, 2009, *Virtual Worlds, Real World Issues*, Landslide: American Bar Association.
- Sarbini, Neneng Lina, 2011, *Perencanaan Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.
- T.M. Hasbi Ash-Shiddieq, 1952, *Hukum-Hukum Fiqh Islam*, Jakarta : Bulan bintang.
- Vili Lehdonvirta, 2009, *Virtual item sales as revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions*, Finland: Helsinki Institute for Information Technology.
- Veithzal Rivai dkk, 2010, *Islamic Financial Management*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wilkinson, Joseph Williams, 1993, *Sistem Akunting dan Informasi*, Jakarta. Binarupa aksana.
- W Erlank, 2015, *Introduction to Virtual Property*, P.E.R.
- Zainuddin Ali, 2009, *Hukum Ekonomi Syariah*, Jakarta: Sinar Grafika.

2. Sumber Internet

- Fandi Ahmad Nuraimy, *Perlindungan Hukum Bagi Pembeli Dalam Transaksi Jual Beli Barang Virtual Item Game Online*, <http://etheses.uin-malang.ac.id/12950/1/13220087.pdf>
- Suryono, Ryan Randy “*Perilaku Pemain Game Online Terhadap Pembelian Virtual Item*”. <http://repository.its.ac.id/1245/>

Rina Yulius, “*Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada GameOnline*”, https://www.researchgate.net/publication/323395671_Analisis_Perilaku_Pengguna_dalam_Pembelian_Item_Virtual_pada_Game_Online

Retno Dyah Pekerti, *Transaksi Jual Beli Online dalam Perspektif Syariah MadzhabAsy-Syafi'i*,
<http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/jeba/article/viewFile/1108/1256>

3. Sumber Skripsi

Biuty Wulan Octavia. *Tinjauan Hukum Islam terhadap jual beli Akad As-Salam dengan Sistem Online di Pand's Collection Pandanaran*. Skripsi Sarjana: IAIN Walisongo.

Muhammad Billah Yuhadian. *Jual Beli Secara Online melalui Rekening bersama pada Forum Jual Beli Kaskus*. Skripsi Sarjana: UNHAS Makassar.

Herlina, *Jual Beli E-commerce (Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif)*, Skripsi Sarjana; STAIN Parepare.





LAMPIRAN-LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 01132 Telpun (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 009 Parepare 01100, website www.iainpare.ac.id, email mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.136/In.39.6/PP.00.9/08/2019

Lamp. :-

Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE

Di
PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr.wb,

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare:

Nama : MUH. FAHMI HIDAYAT
Tempat/ Tgl. Lahir : Ujung Pandang, 10 Maret 1997
NIM : 15.2200.176
Fakultas/ Program Studi : Syariah dan Ilmu Hukum Islam/ Hukum Ekonomi Syariah
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : BTN LAPADDE MAS BLOK LH NO.30 PAREPARE

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah KOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul:

"Transaksi Item Virtual dalam Game Online di Telkom Plasa Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam)"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Agustus sampai selesai.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr.wb.



Parepare, 26 Agustus 2019

Dekan,

Muliati



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jalan Veteran Nomor 28, Parepare Telp. (0421) 23504, Fax (0421) 27719, Kode Pos 91111
 Email : dpmptsp@pareparekota.go.id; Website : www.dpmptsp.pareparekota.go.id
PAREPARE

717/IPM/DPM-PTSP/9/2019
 :
 : Izin Penelitian

Parepare, 30 Agustus 2019
 Yth. Pimpinan Telkom Witel Sulselbar Kota Parepare

Di - Parepare

DASAR :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
 3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
 4. Peraturan Daerah Kota Parepare No. 8 Tahun 2019 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah.
 5. Peraturan Walikota Parepare No. 39 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Wewenang Pelayanan Penzinan dan Non Penzinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Parepare
 6. Surat Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Nomor : B 1360/In. 39.6/PP.00.9/08/2019 tanggal 26 Agustus 2019 Perihal Izin Melaksanakan Penelitian.
- Setelah memperhatikan hal tersebut, Pemerintah Kota Parepare (Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Parepare) dapat memberikan Izin Penelitian kepada :

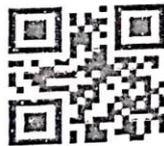
N a m a : Muh. Fahmi Hidayat
Tempat/Tgl. Lahir : Makassar / 10-03-1997
Jenis Kelamin : Pria
Pekerjaan / Pendidikan : Mahasiswa / S1
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
A l a m a t : BTN Lapadde Mas
 Kel. Lapadde & Kec. Ujung
 Kota Parepare
 91112

Bermaksud untuk melakukan Penelitian/Wawancara di Kota Parepare dengan judul :
TRANSAKSI ITEM VIRTUAL DALAM GAME ONLINE DI TELKOM PLASA KOTA PAREPARE (ANALISIS HUKUM EKONOMI ISLAM)

Selama : TMT 30/08/2019 S/D 30-09-2019
Pengikut/Peserta : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera dibelakang Surat Izin Penelitian ini.

Demikian izin penelitian ini diberikan untuk dilaksanakan sesuai ketentuan berlaku.



Kepala Dinas Penanaman Modal
 Dan Pelayanan Terpadu Satu
 Pintu Kota Parepare



H. ANDRUSIA, SH., MH
 Panskat : Pembina Utama Muda
 NIP.19620915 198101 2 001

USAN : Kepada Yth.
 Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan Cq. Kepala BKB Sulsel di Makassar
 Kota Parepare di Parepare
 dan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam Institut Agama
 Islam Negeri (IAIN) Parepare di Parepare
 dan Kepala Muh. Fahmi Hidayat

Nomor : C.Tel. 128-PS000/R7W-PRE/2019

Parepare, 30 Agustus 2019

Kapada Yth,
Saudara Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Parepare

Di -

Jl. Jend. Ahmad Yani Km. 6 Telp. 0421 - 22757

Perihal : *Jawaban Persetujuan Permohonan Penelitian*

Dengan Hormat,

Menunjuk surat Saudara nomor : 717/IPM/DPM-PTSP/9/2019 tanggal 30 Agustus 2019 perihal
tentang *Izin Penelitian*.

Sehubungan hal tersebut diatas bahwa pada perinsipnya, permohonan Saudara kami menyetujui
kegiatan dimaksud sesuai data mahasiswa terlampir mulai tanggal 30 Agustus 2019 s/d. 30
September 2019 sesuai data surat permohonan Saudara sebagai berikut :

NO	NIM	NAMA
1	15.2200.176	Muh. Fahmi Hidayat

Dengan ketentuan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di Perusahaan PT. Telkom Witel
Sulselbar selama mengikuti kegiatan penelitian.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih

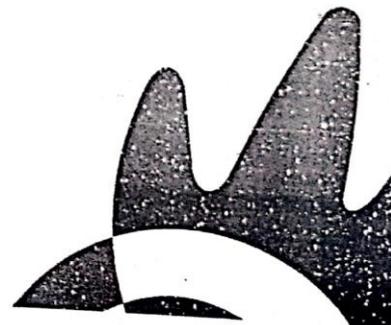
Dengan hormat kami,

H. SARTONO, SE

POH. MGR. HR & CDC. WITEL SULSELBAR

Telekomunikasi, Tbk
Community Development Centre
Area Witel Sulsel Barat
Jl. Andi Isa No.7 Parepare 91111
Telp. : 0421-21111, 3381847



PEDOMAN WAWANCARA

Daftar pertanyaan bagi pembeli *Item Virtual* dalam *Game Online*:

1. Apa alasan anda dalam membeli *item virtual*?
2. Sejak kapan anda melakukan pembelian *item virtual* dalam *game online* ?
3. Menurut anda, apa pentingnya pembelian *item virtual* di dalam *game online* ?
4. Bagaimana proses pembelian *item virtual* yang anda lakukan melalui transfer antar bank ?
5. Bagaimana proses transaksi langsung yang anda lakukan pada saat bertemu pihak penjual *item virtual* ?
6. Bagaimana proses pembelian *item virtual* dalam *game online* melalui pembayaran kartu kredit ?
7. Bagaimana proses transaksi melalui rekening bersama untuk pembelian *item virtual* dalam *game online* ?
8. Jelaskan proses pembelian *item virtual* melalui pulsa yang anda lakukan ?
9. Apakah ada kendala yang anda alami selama pembelian *item virtual* dalam *game online* ?

PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yusuf Burhanuddin
Tempat/ Tanggal Lahir : Purung 19 Juni 1992
Agama : Islam
Pekerjaan : Teknisi Komputer

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Muh. Fahmi Hidayat yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Transaksi Item Virtual Dalam Game Online di Telkom Plaza Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam)".

Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 30 Oktober 2019


Yusuf Burhanuddin

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : SariP Hidayatullah
Tempat/ Tanggal Lahir : Parepare, 7 November 1997
Agama : Islam
Pekerjaan : Pedagang

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Muh. Fahmi Hidayat yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Transaksi Item Virtual Dalam Game Online di Telkom Plaza Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam)".

Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 29 Oktober 2019



SariP Hidayatullah

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alghani Rahmat
Tempat/Tanggal Lahir : 03 Juni 1997 / Makassar
Agama : Islam
Pekerjaan : Pelajar

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Muh. Fahmi Hidayat yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Transaksi Item Virtual Dalam Game Online di Telkom Plaza Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam)".

Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 28 Oktober 2019


Alghani Rahmat

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

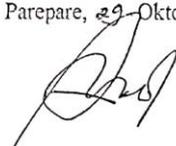
Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : *Anbi Angar pangestu*
Tempat/ Tanggal Lahir : *Makassar, 20 Maret 1995*
Agama : *Islam*
Pekerjaan : *Mahasiswa*

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Mh. Fahmi Hidayat yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Transaksi Item Virtual Dalam Game Online di Telkom Plaza Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam)".

Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, ~~29~~ Oktober 2019


Anbi Angar pangestu

DOKUMENTASI



Permohonan melaksanakan penelitian dengan pimpinan Telkom Plasa Kota
Parepare pada Tanggal 16 September 2019.

DOKUMENTASI



Wawancara bersama Algifari Rahmat di Telkom Plasa Kota Parepare pada
Tanggal 28 September 2019.



Wawancara bersama Sarip Hidayatullah di Telkom Plasa Kota Parepare pada
Tanggal 29 September 2019.

DOKUMENTASI



Wawancara dengan salah seorang *Gamer* di Telkom Plasa Kota Parepare pada Tanggal 29 September 2019.



Wawancara bersama Yusuf Burhanuddin di Telkom Plasa Kota Parepare pada Tanggal 30 September 2019.

BIOGRAFI PENULIS



Muh. Fahmi Hidayat, lahir di Kota Makassar pada tanggal 10 Maret 1997. Merupakan anak ke-2 (Kedua) dari 3 bersaudara. Anak dari pasangan Sabri M. Idris dan Musdalifah, S.Sos.I, M.A. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat di BTN Lapadde Mas, Kec. Ujung, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan.

Adapun riwayat pendidikan Penulis, yaitu pada tahun 2009 lulus dari SD Negeri 82 Kec. Soreang, Kota Parepare. Pada tahun 2012 lulus dari SMP Negeri 4 Kec. Ujung, Kota Parepare, dan melanjutkan ke tingkat SMK yakni pada SMK Negeri 3 Kec. Ujung, Kota Parepare dan lulus pada tahun 2015.

Setelah itu Penulis melanjutkan studinya di IAIN Parepare pada Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah). Pada akhir Semester 9 tahun 2019 Penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul *“Transaksi Item Virtual Dalam Game Online di Telkom Plasa Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam)”*.