

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama yang menyeluruh, ia memberikan bimbingan dalam setiap sendi kehidupan manusia. hal ini dapat dilihat dari sumber-sumber agama Islam itu sendiri. Syariat Islam tidak hanya mengatur mengenai ibadah (hubungan manusia dengan Allah) akan tetapi mengatur juga dalam muamalah (kehidupan sosial) umat manusia.<sup>1</sup>

Setiap manusia membutuhkan harta untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Allah telah menjadikan harta sebagai salah satu penyebab tegaknya kemaslahatan umat manusia. kegiatan perdagangan dalam Islam sangat mengutamakan keadilan dan keseimbangan sehingga tidak ada yang mendzalimi atau didzalimi. Maka dari itu Islam melarang aktivitas ekonomi yang mengandung unsur gharar, dan melarang riba. Selain itu Islam juga sangat mengutamakan kejelasan dalam status transaksi, timbangan, kualitas, ukuran, harga dan manfaat bagi para pelaku ekonomi.<sup>2</sup>

Dalam perdagangan secara Islam dijelaskan bahwa transaksi ada yang bersifat fisik, yaitu dengan menghadirkan benda atau objek ketika terjadi transaksi atau tanap menghadirkan benda dengan cara memesan, baik diserahkan secara langsung atau dikemudian hari dengan batas waktu tertentu. Menurut fiqih muamalah, transaksi jual beli terjadi karena adanya kehendak antara kedua belah pihak dengan cara tukar menukar, yaitu menyerahkan barang atau objek yang diperjualbelikan dan menerima imbalan sebagai bayaran sesuai dengan rukun dan syarat yang ditentukan dalam fiqih muamalah.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Ida Friatma, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam*, (Banda Aceh:PeNa,2012),1.

<sup>2</sup> Umer Caphra, *Islam dan Tantangan Ekonomi*, (Surabaya: Risalah Gusti),8.

<sup>3</sup> Husain sararah, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, (Jakarta: Visis Insani Publisng, 2005),14.

Jumhur ulama mengatakan bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu: penjual dan pembeli, *shighat* (ijab dan qabul), ada barang atau objek yang dibeli, serta nilai tukar pengganti uang. Sedangkan yang masuk dalam syarat jual beli adalah orang yang bertransaksi harus belakal, diserahkan pada saat akad berlangsung dan dalam waktu yang telah disepakati bersama, barang yang diperjualbelikan dapat dimanfaatkan, serta yang lebih utama ada unsur kerelaan antara kedua belah pihak.

Seiring berkembangnya zaman yang kian hari semakin maju, sangat mungkin seseorang bertransaksi secara langsung dan sangat cepat karena telah didukung oleh teknologi sekarang yang kian canggih. Terbukanya jaringan informasi yang seerba transparan memungkinkan manusia untuk berinteraksi dan bertransaksi secara langsung dan cepat hingga kebelahan dunia. Berbagai keperluan juga dapat diakses dengan menggunakan teknologi yang canggih serta dengan jaringan internet. Dengan memakai internet, seluruh jaringan akan terhubung dan bisa berkomunikasi ke seluruh dunia tanpa mengenal batas geografis dan waktu.

Teknologi internet memberikan perubahan yang cukup besar dalam dunia perdagangan (bisnis). Masyarakat dapat melakukan transaksi dengan mudah tanpa harus berkeliling ditempat perbelanjaan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan mereka hanya bermodalkan *gadget* dan koneksi internet, bisa mendapatkan apa yang diinginkan.

Selain itu, manfaat dari teknologi internet yang juga kerap digunakan oleh masyarakat adalah untuk hiburan seperti, mendengarkan musik, bermain game, juga menonton. Permainan video game dengan menggunakan internet dikenal dengan game online. Bermodalkan koneksi internet, berbagai macam game online dimainkan oleh siapapun dimanapun dan kapanpun. Dalam kehidupan sehari-hari game online ini banyak diminati, mulai dari kalangan guru, pelajar, artis, dokter, bahkan pejabat. Sehingga game online ini tidak hanya menjadi hiburan semata akan tetapi bisa menjadi objek untuk

diperjualbelikan dengan memperoleh keuntungan yang besar.

Seharusnya yang diperjualbelikan adalah benda berharga, atau benda yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sebagaimana yang telah dimaksud oleh Juhur Ulama. Jual beli dilaksanakan atas objek atau benda yang terlihat fisiknya dan dapat dimanfaatkan dalam kebutuhan sehari-hari. Namun di jaman sekarang banyak yang melakukan jual beli objek yang hanya memberikan hiburan semata tanpa memikirkan manfaatnya, bahkan objek tersebut dilalaikan manusia dari kewajibannya.

Harga bisa saja bersifat subjektif sesuai dengan ketertarikan orang. Hal ini berlaku pada jual beli game online. Meskipun harganya sangat fantastis kenyataannya banyak yang melakukan transaksi jual beli game online tersebut. Karena mudahnya untuk melakukan transaksi tersebut tanpa harus berpikir terlebih dahulu untuk memproduksi objeknya. Penjual dan pembeli cukup membuat kesepakatan tawar menawar dan menjelaskan spesifikasi games tersebut dengan *chattingan* tanpa harus tatap muka terlebih dahulu. Setelah harga disepakati maka pembeli mentransfer sejumlah yang telah disepakati ke pihak penjual, dan pihak penjual menyerahkan *id* dan *password* dari akun game yang dijual tersebut dan transaksi sudah selesai. Para gamer sangat senang dengan pekerjaan ini, selain bisa bermain mereka juga mendapatkan cukup banyak uang apalagi mengingat sekarang susahya mencari pekerjaan.

Problematika yang terjadi adalah apakah secara syara' jual beli game online tersebut sah untuk dijadikan objek jual beli atau tidak. Karena, dalam Islam jual beli adalah tukar menukar benda atau barang dengan perjanjian yang telah disepakati oleh syara'.<sup>4</sup> Dalam jual beli game online yang diperjualbelikan tidak berbentuk fisik dimana hanya berbentuk akun yang terdiri dari sebuah *id* dan *password* dari game tersebut, dan akun game online ini bukan milik pribadi sehingga bisa saja hilang sewaktu-

---

<sup>4</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah, Cet. 9*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),69.

waktu apabila perusahaan penyedia game memblokir game tersebut. Sehingga menimbulkan keraguan dikalangan masyarakat yang mayoritas beragama Islam, karena tidak adanya kepastian dari hukum yang mengatur jual beli game online maupun mengenai hala atau tidaknya transaksi jual beli akun game online.

Pembahasan jual beli akun game online ini sangat menarik untuk dikaji, karena sedang menjadi trend di kalangan sebagian besar mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus, karena disamping hobi bisa menghasilkan pendapatan tambahan berupa uang dengan cara jual beli akun game online tersebut. Selain itu, dengan berkembangnya game online banyak dikalangan mahasiswa yang tergiur dengan penghasilannya atau hasil jual beli akun, sehingga dilapangan juga ditemukan terkait penipuan jual beli akun game online, karena barang-barang yang dijual hanya bersifat dunia maya yang bisa terblokir seawaktu-waktu karena menyalahi aturan dan dijadikan ladang untuk berbisnis.

Berdasarkan Dari Latar Belakang diatas maka Penulis ingin Membahas tentang “ Jual Beli Akun Game Online Dalam Persepektif Hukum Islam (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN KUDUS)

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian ini adalah transaksi jual beli game online dalam persepektif hukum islam studi pada mahasiswa fakultas syariah IAIN KUDUS. Karena ada beberapa aspek yang perlu diteliti. Maka untuk memperdalam penelitian difokuskan pada:

1. Mekanisme transaksi pada jual beli game online
2. Pandangan hukum islam terhadap jual beli game online

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun game online (studi pada mahasiswa Fakultas Syariah IAIN KUDUS)?
2. Bagaimana pandangan hukum islam terhadap jual beli akun game online?

**D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana transaksi jual beli game online yang terjadi di kalangan mahasiswa fakultas syariah IAIN Kudus.
2. Untuk mengetahui lebih dalam tentang pandangan hukum islam terhadap jual beli game online.

**E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan baik secara teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dapat menanamkan wawasan dan pengetahuan penulis dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama di bangku kuliah, serta dapat memberikan informasi dan masukan, serta pengetahuan bagi Mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

Dapat memberikan kontribusi tentang pemahaman yang baik, tentang praktik jual beli game online dalam persepektif hukum islam terutama bagi mahasiswa fakultas syariah IAIN KUDUS.

**F. Sistematika Penulisan****BAB I PENDAHULUAN**

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

**BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Berisikan teori-teori yang terkait dengan judul, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan pertanyaan penelitian.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Berisikan jenis dan pendekatan, *setting* penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berisikan deskripsi data.

## BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran-saran, Daftar Pustaka dan Lampiran-lampiran.

