

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan seorang muslim selalu disandarkan kepada Allah SWT yang merupakan Dzat Yang Maha Esa. Ia adalah satu-satunya Tuhan Pencipta alam semesta, sekaligus pemilik, penguasa serta mengatur kehidupan seluruh makhluk yang tiada bandingan dan tandingan, baik di dunia maupun akhirat. Manusia merupakan makhluk Allah SWT yang diciptakan dengan bentuk yang paling baik, sesuai dengan hakikat wujud manusia dalam kehidupan di dunia, yakni melakukan tugas ibadah di muka bumi dalam rangka mentaati semua aturan sang Maha Pencipta Allah SWT. Allah SWT memberikan petunjuk melalui para rasul-Nya agar setiap manusia bisa mengetahui dan menjalankan segala keharusan maupun kewajibannya sebagai seorang manusia. Petunjuk tersebut meliputi segala sesuatu yang sangat dibutuhkan manusia yaitu aqidah, akhlak maupun syariah. Aqidah sebagai landasan keimanan manusia (tauhid), syariah sebagai hukum Islam yang harus dijalankan, dan akhlak sebagai aturan-aturan moralitas umat.

Syariah dibagi menjadi dua yaitu bagian ibadah yang bersifat *konstan* yakni tidak akan berubah hukumnya dan bagian muamalah. Bagian muamalah yang merupakan bagian dari syariah yang mengatur tentang berbagai aktivitas perekonomian, salah satunya jual beli. Semua aturan tersebut dibuat agar menciptakan kemaslahatan bagi umat manusia. Bagian muamalah ini senantiasa berubah sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan peradaban umat. Hal ini

menunjukkan bahwa muamalah bersifat *fleksibel* dan berlaku untuk seluruhnya secara *universal*.

Penelitian dalam skripsi ini adalah bidang ekonomi yaitu mengenai jual beli atau perdagangan. Perdagangan merupakan kegiatan sosial dan ekonomi dalam aktivitas kehidupan manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari sebagai manusia untuk terus melanjutkan kelangsungan hidup dengan layak<sup>1</sup>. Perkembangan jenis muamalah yang dilakukan oleh manusia dari zaman dahulu hingga saat ini searah dengan perkembangan kebutuhan dan pengetahuan manusia itu sendiri. Atas dasar ini, seluruh manusia di muka bumi ini pasti saling melakukan interaksi sosial dalam upaya memenuhi kebutuhan masing-masing karena pada dasarnya manusia hidup untuk saling membantu satu sama lain. Dengan demikian pembahasan muamalah menjadi suatu hal yang pokok dan menjadi tujuan yang penting dalam agama Islam upaya memperbaiki kehidupan manusia<sup>2</sup>.

Aktivitas muamalah yang kerap dilakukan bagi semua masyarakat yaitu jual beli. Jual beli ialah perbuatan muamalah yang bertujuan untuk saling bertukar manfaat, dan menjadi dasar ilmu dalam melakukan bisnis, karena awal mula ruang lingkup bisnis merupakan jual beli yang kemudian dipecah menjadi konsep-konsep bisnis yang sesuai dengan kemajuan peradaban<sup>3</sup>. Akad jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-

---

<sup>1</sup> Nawawi Ismail, *Fikih Muamalah Klasik Dan Kontemporer* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), 39.

<sup>2</sup> Haroen Nasrun, *Fiqh Muamalah*, Cet. 1. (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2000), 6.

<sup>3</sup> Harun, *Fiqh Muamalah* (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017), 65.

benda dan pihak lain yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan syara' yang disepakati. Yang dimaksud sesuai dengan ketentuan syara' ialah memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun, dan hal-hal lainnya yang ada kaitannya dengan jual beli, maka bila syarat-syarat, dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara'. Benda atau objek jual beli harus jelas adanya, dapat dinilai, yaitu benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut syara'. Benda tersebut ada yang bisa bergerak (dipindahkan) dan ada yang tetap (tidak dapat dipindahkan), yang dapat dibagi-bagi, ada yang tidak dapat dibagi-bagi, dan yang lain-lainnya, jual beli terhadap barang atau benda tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang syara'<sup>4</sup>.

Pada prinsipnya, dalam melakukan akad jual beli para pihak harus mengetahui dan memenuhi semua syarat dan rukun jual beli salah satunya adalah obyek atau benda yang diperjual belikan tersebut harus bersih atau suci. Sebagaimana dalam hadis di bawah ini.

إِنَّ اللَّهَ وَرَسُولَهُ حَرَّمَ بَيْعَ الْخَمْرِ وَالْمَيْتَةِ وَالْخَنزِيرِ وَالْأَصْنَامِ

Artinya : “*sesungguhnya Allah dan Rasul-Nya mengharamkan jual beli khamar, bangkai, babi dan patung.*” (HR. Bukhari no. 2236 dan Muslim, no. 4132).

Larangan memperjual belikan barang haram tersebut bukan hanya meliputi barang yang haram karena zatnya tetapi juga karena sifatnya, misalnya jual beli

---

<sup>4</sup> Suhendi Hendi, *Fiqh Muamalah*, Cet. 11. (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2017), 69.

dengan cara undian (untung-untungan). Orang yang terjun ke dunia usaha wajib mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual-beli itu sah atau tidak (*fasid*). Ini dimaksudkan agar kegiatan muamalat berjalan dengan baik dan segala sikap dan tindakannya jauh dari kerusakan yang tidak dibenarkan.

Banyak kaum muslim yang masih menutup mata untuk mendalami ilmu dalam bermuamalat. Mereka melalaikan aspek ini sehingga tidak peduli kalau memakan harta haram meskipun semakin hari usahanya semakin meningkat dan keuntungan semakin banyak. Sikap seperti ini merupakan kesalahan besar bagi seorang muslim dan harus bisa dirubah agar semua orang yang terjun ke dunia usaha dapat membedakan mana yang baik dan boleh serta menjauhkan diri dari segala yang *subhat* sebisa mungkin<sup>5</sup>. Dengan demikian setiap aktivitas perdagangan yang dilakukan oleh orang Islam harus sejalan dengan hukum-hukum yang telah diatur dalam ajaran Islam. Sehubungan dengan ini praktek jual beli dalam kehidupan umat Islam sering terjadi pelanggaran-pelanggaran seperti penipuan dan lain-lain.

Transaksi jual beli ada yang bersifat fisik, dengan menghadirkan benda sebagai objek ketika terjadi transaksi atau tanpa menghadirkan benda tersebut yaitu dengan cara memesan dan harus dinyatakan sifat atau kadar benda tersebut secara konkret, baik diserahkan secara langsung atau dikemudian hari sampai batas tertentu. Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini sangat memungkinkan bagi semua orang untuk bisa bertransaksi secara langsung dengan cepat karena telah didukung oleh teknologi yang sangat canggih.

---

<sup>5</sup> Sabiq Sayyid, *Fikih Sunnah*, Jilid 5. (Jakarta: Cakrawala Publishing, 2008), 43–44.

Salah satu kemajuan teknologi yang paling besar adalah internet, sebagai jendela dunia memberikan kemudahan bagi manusia dalam mengakses berita apapun secara global. Hingga saat ini, teknologi informasi yang begitu praktis juga digunakan oleh masyarakat pada umumnya untuk melakukan perdagangan atau jual beli yang dimana segala aktivitas perdagangan dilakukan dengan mudah dan cepat tanpa harus pergi jauh untuk membeli secara langsung atau mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Hampir semua barang yang dibutuhkan oleh masyarakat bisa didapatkan dari jual beli *online*.

Selain untuk transaksi jual beli, manfaat lainnya sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain game. Permainan *video game* yang terkoneksi dengan internet tersebut dikenal dengan *game online*. Tidak hanya perbisnisan yang dilakukan dengan internet, *game online* yang sampai saat ini marak dikalangan remaja hingga dewasa juga mengalami perkembangan yang sangat pesat.

*Game online* atau sering disebut *Online Game*, adalah sebuah permainan daring (*games*) yang di mainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan atau sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan<sup>6</sup>.

Jika dilihat dari segi “genre” permainannya, ada beberapa jenis *game online* seperti aksi-*Shooting, fighting*, aksi petualangan, *role playing*, strategi, dan lain

---

<sup>6</sup> Wikipedia, “Permainan Daring,” Publikasi Terakhir Tahun 2021, Diakses Tanggal 20 Desember 2021, [https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring).

sebagainya. Seperti halnya *game online* DOTA 2, yang merupakan bagian dari *game teamwork-strategi*. *Game* ini merupakan kategori *Multiplayer Online Battle Arena video games*, artinya sebuah *game multiplayer online* yang bertema pertarungan di dalam arena. Pada umumnya *game MOBA* adalah *game* yang memiliki sistem pertarungan 5 vs 5, dan kerjasama dalam tim sangatlah penting dalam *game* ini.

*Game online* DOTA 2 hingga kini masih banyak player (pemain) yang aktif, dengan angka 700.000± orang terbagi menjadi 6 bagian wilayah, yaitu *North America, South America, Europe, CIS, China, dan Southeast Asia*. Banyaknya player DOTA 2 di Indonesia, sekitar 10.000-15.000, ini mempengaruhi berapa banyaknya transaksi jual beli *virtual item* DOTA 2 di Indonesia.

DOTA 2 merupakan *game free-to-play* yang artinya kita hanya perlu untuk *men-download* saja dan bisa langsung bermain. Namun tidak sedikit juga player DOTA 2 terutama di Indonesia, yang menggunakan uang untuk memperbagus tampilan *character hero* di dalam *game*. Berbeda dengan *game* lainnya, terdapat banyak *game online* yang jika kita membeli *item* maka itu akan berpengaruh terhadap skill atau jadi lebih mudah menang, namun di dalam *game* DOTA 2 ini tidak seperti itu, *item* atau *virtual item* dalam *game* DOTA 2 ini hanya sebagai gaya saja, sebagai aksesoris dalam *character hero*, sama sekali tidak berpengaruh terhadap *gameplay*.

Umumnya *gamer* bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas. Tetapi, sekarang ini tidak jarang pula *gamer* yang

memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.

Ada beberapa macam cara untuk meraih penghasilan dari *game* yaitu seperti jasa joki, jual beli akun, jual beli *virtual item* dalam *game*, dan lain sebagainya. Seperti halnya dalam *game online* DOTA 2, didalam *game* ini tidak jarang *gamer* melakukan transaksi jual beli *virtual item* yang terdapat di *game* ini. Para *gamer* menjual *item* tersebut dengan mata uang yang ada dalam *game*, ataupun mata uang di dunia nyata (rupiah). Jual beli di dalam *game* tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya penjual, pembeli, obyek yang di perjual belikan maupun dari akadnya. Hanya saja yang membedakan dari segi transaksi dan segi obyeknya. Dalam dunia nyata model transaksi yang sering di gunakan yaitu *face to face* atau bertatap muka antara penjual dan pembeli. Berbeda dengan model transaksi yang ada dalam dunia *game* yaitu dilakukan secara *chatting (online)*. Lalu obyeknya berupa *virtual item* (tidak ada fisiknya di dunia nyata).

Dalam berbagai *game online*, uang bisa di dapat dari hasil penjualan *item-item* (benda-benda), *set* atau biasa disebut *skin*, aksesoris karakter, senjata, dll.

Namun dalam Islam transaksi jual beli dapat dikatakan sah apabila rukun dan syaratnya terpenuhi. Syarat dan rukun jual beli merupakan pokok utama yang perlu diketahui dan di terapkan, agar para pihak baik penjual dan pembeli tidak terjerumus dalam transaksi yang haram maupun dilarang oleh syariat, sehingga dalam transaksi jual beli suatu transaksi harus terjadi secara halal.

Dalam rukun dan syarat jual beli, diantaranya yaitu adanya barang yang di perjual belikan. Sedangkan syarat sah barang yang di perjual belikan tersebut diantaranya, yaitu barang yang di perjual belikan harus jelas dan dapat di ketahui ciri-cirinya, barang yang di perjual belikan harus mempunyai manfaat yang di benarkan syariat, barang yang di perjual belikan harus dimiliki sepenuhnya oleh penjual.

Jual beli di halalkan hukumnya serta dibenarkan oleh agama apabila telah memenuhi syarat-syarat serta rukun-rukunnya. Ditegaskan dalam Al-Qur'an bahwa menjual itu halal, sedangkan riba di haramkan<sup>7</sup>.

*Virtual item* dalam *game online* DOTA 2 terdapat berbagai macam harga, dimulai dari harga Rp. 2000 hingga item termahal dalam *game online* DOTA 2 itu mencapai harga \$38.000 atau setara dengan Rp. 500.000.000.

Penentuan harga dalam transaksi jual beli itu harus sesuai dengan kualitas dan manfaatnya. Jual beli dengan penentuan harga yang kurang jelas, misalnya dalam hal ini jual beli *virtual item* harga setiap barangnya pasti berbeda bahkan hingga jutaan rupiah, meskipun objek/bentuk dan pemanfaatan dari barang tersebut bisa dibilang sama, maka jual beli seperti ini bisa/diragukan terdapat unsur *gharar*.

Sementara itu, barang yang di jadikan obyek dalam akad jual beli dalam penelitian ini adalah "*Virtual Item*" (benda maya) dalam *game online* DOTA 2.

---

<sup>7</sup> Shiddiqi Hasbi Ash, *Hukum-Hukum Fiqh Islam, Tinjauan Antar Mazhab*, Cet. Ke-2. (Semarang: PT Pustaka Rizqi Putra, 2001), 328.



Maka berdasarkan syarat sah barang yang dituliskan penulis diatas, jual beli *Virtual Item* dalam *game online* DOTA 2 ini masih diragukan hukumnya.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis memandang perlu untuk meneliti dan membahas secara mendalam agar memperoleh kejelasan mengenai Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli *Virtual Item* Dalam *Game Online* Dota 2.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah meliputi hal-hal tersebut dibawah ini :

1. Bagaimana praktik jual beli *virtual item* dalam *game online* DOTA 2?
2. Bagaimana praktik jual beli *virtual item* dalam *game online* DOTA 2 ditinjau dari hukum ekonomi syariah?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui praktik jual beli *virtual item* dalam *game online* DOTA 2.
2. Untuk mengetahui praktik jual beli *virtual item* dalam *game online* DOTA 2 ditinjau dari hukum ekonomi syariah.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Harapan penulis agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca yang lainnya:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran permasalahan mengenai hukum jual beli di dalam *game online* DOTA 2 dalam perspektif syariah. Diharapkan dapat memberikan kontribusi

ilmiah dan pengembangan *khazanah* kepustakaan Islam. Dan juga dapat menjadi salah satu referensi baik bagi mahasiswa, dosen, maupun masyarakat umum.

## 2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai acuan untuk pihak-pihak yang terkait terutama masyarakat yang melakukan transaksi semacam ini yang dapat memberikan informasi mengenai tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap jual beli *virtual item* (benda maya) khususnya dalam *game online* DOTA 2 ini dalam penyelesaian masalah-masalah yang berkaitan dengan bidang muamalah pada umumnya dan jual beli pada khususnya.

## E. Studi Terdahulu

Pertama, penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Nur Khasanah (CO2205079) mahasiswi UIN Sunan Ampel Surabaya, dengan judul skripsinya “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Benda Maya Dalam *Game Online*”. Yang membahas jual-beli benda maya dalam *game online* menurut perspektif syariah. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya jual beli benda maya dalam permainan *game online* hukumnya tidak boleh. Karena tidak sesuai dengan rukun-rukun maupun syarat-syarat yang harus ada dalam setiap transaksi jual beli menurut hukum Islam, maupun cara bertransaksi yang dibenarkan menurut hukum Islam.

Kedua, penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Ahmad Aufa (1153020013) mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dengan judul

skripsinya “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli *Item* Dalam *Game Seal Blade Of Destiny*. Yang membahas jual beli *item* dalam *game seal blade of destiny* menurut perspektif syariah. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya jual beli *item* dalam *game seal blade of destiny* belum sesuai dengan hukum ekonomi syariah, karena terdapat ketidakjelasan wujud barang, yang mana barang tersebut adalah merupakan benda maya yang terdapat dalam *game* sehingga tidak diketahui wujud dan kadarnya. Dari segi kemanfaatannya benda yang diperjualbelikan kurang begitu mendatangkan manfaat bagi pembelinya.

Ketiga, penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Wahyi Brilianti Pamungkas (208301252) mahasiswi UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dengan judul skripsinya “Jual Beli *Item* Dalam *Game Online* Rohan Oleh Anak Dihubungkan Dengan Pasal 1320 KUH Perdata dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”. Yang membahas bagaimana keabsahan jual beli dalam *game online* Rohan yang dilakukan oleh anak yang belum dewasa di tinjau dari syarat sah perjanjian menurut kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya jual beli dalam *game* Rohan yang dilakukan oleh anak yang belum dewasa menurut KUH Perdata adalah tidak sah dan dapat dibatalkan.

Keempat, penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwaly (112111011) mahasiswa IAIN Surakarta, dengan judul skripsinya “Jual Beli *Account Game Online Clash of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam”. Yang membahas bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual

beli *account game online Clash of Clans*. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya jual beli *account game Clash of Clans* mempunyai 2 hukum, yaitu hukumnya sah apabila terpenuhi rukun dan syarat jual beli menurut hukum islam, yakni adanya para pihak yang berakad, sighthat akad, barang yang di perjual belikan, dan adanya nilai tukar tukar pengganti barang. Sedangkan hukumnya tidak sah apabila tidak terpenuhinya rukun dan syarat jual beli dalam islam.

Kelima, penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Ahmad Muzakki Aditya (C92215145) mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya, dengan judul skripsinya “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Mobile Legends*”. Yang membahas jual beli dengan sistem *real money trading* di *game Mobile Legends* menurut perspektif syariah. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya Menurut hukum Islam, praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* tidak sesuai dengan hukum Islam dikarenakan mengandung unsur gharar didalamnya yang diakibatkan karena ketidakjelasan atas kepemilikan barang dan juga masa waktu hingga *Game Mobile Legends* tutup.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pada skripsi yang pertama membahas bagaimana perspektif hukum Islam terhadap jual-beli benda maya dalam *game online*, skripsi yang kedua membahas bagaimana perspektif hukum ekonomi syariah terhadap jual beli *item* dalam *game seal blade of destiny*, skripsi ketiga membahas bagaimana keabsahan jual beli dalam *game online* Rohan yang dilakukan oleh anak yang belum dewasa di tinjau dari syarat

sah perjanjian menurut kitab Undang-Undang Hukum Perdata, skripsi keempat membahas bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli *account game online Clash of Clans*, kemudian skripsi kelima membahas bagaimana perspektif hukum islam terhadap jual beli dengan sistem *real money trading* di *game Mobile Legends*.

Dari sini jelas bahwa skripsi yang dibahas oleh kelima penulis diatas sangatlah berbeda. Adapun penelitian dalam skripsi ini yang berjudul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli *Virtual Item* Dalam *Game Online DOTA 2*”, penulis lebih memfokuskan pada bagaimana tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli *virtual item* dalam *game online DOTA 2*.

NO	Nama	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	Nur Khasanah	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Benda Maya Dalam <i>Game Online</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas jual beli benda maya dalam <i>game online</i></li> <li>• Menggunakan metode kualitatif</li> </ul>	Dalam penelitian ini membahas jual beli benda maya dalam <i>game online</i> secara umum, sedangkan yang sekarang lebih spesifik kepada <i>game online DOTA 2</i> .
2	Ahmad Aufa	Tinjauan Hukum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas jual beli <i>item</i></li> </ul>	Dalam penelitian ini

		<p>Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli <i>Item</i> Dalam <i>Game Seal Blade Of Destiny</i></p>	<p>dalam sebuah <i>game online</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode kualitatif</li> </ul>	<p>membahas jual beli <i>item</i> dalam <i>game Seal Blade Of Destiny</i>, sedangkan yang sekarang membahas jual beli <i>virtual item</i> dalam <i>game online DOTA 2</i> dengan sistem atau pola transaksi yang berbeda.</p>
3	<p>Wahyi Brilianti Pamungkas</p>	<p>Jual Beli <i>Item</i> Dalam <i>Game Online</i> Rohan Oleh Anak Dihadirkan Dengan Pasal 1320 KUHPerdata dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas jual beli <i>item</i> dalam sebuah <i>game online</i></li> </ul>	<p>Dalam penelitian ini membahas jual beli <i>item</i> dalam <i>game online</i> Rohan oleh Anak dihadirkan dengan pasal 1320 KUHPerdata dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang</p>

		Transaksi Elektronik		Informasi dan Transaksi Elektronik, sedangkan yang sekarang membahas jual beli <i>virtual item</i> dalam <i>game online</i> DOTA 2 ditinjau dari perspektif syariah.
4	Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwaly	Jual Beli <i>Account Game Online Clash of Clans</i> Dalam Perspektif Hukum Islam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas jual beli</li> <li>• Membahas <i>game online</i></li> </ul>	Dalam penelitian ini membahas jual beli akun dalam <i>game online Clash of Clans</i> , sedangkan yang sekarang membahas jual beli <i>virtual item</i> .
5	Ahmad Muzakki Aditya	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem <i>Real</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas jual beli</li> <li>• Membahas <i>game online</i></li> </ul>	Dalam penelitian ini membahas jual beli dengan sistem <i>real</i>

		<p><i>Money Trading Di Game Mobile Legends</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode kualitatif</li> </ul>	<p><i>money trading di game Mobile Legends lebih menekankan ke hukum RMT (Real Money Trading) dalam perspektif islam, sedangkan yang sekarang membahas jual beli virtual item dalam game online DOTA 2 lebih menekankan kepada virtual item.</i></p>
--	--	--	---	--

Tabel 1 persamaan dan perbedaan penelitian

## F. Kerangka Berfikir

Kata *al-bai'* mencakup dua pengertian, yaitu jual (*al-bai'*) dan beli (*al-syira'*). Adapun pengertian *al-bai'* secara bahasa, yaitu<sup>8</sup>:

1. *Muqabalah/* saling menerima (berasal dari kata *qabala* yang berarti menerima), yaitu menerima sesuatu atas sesuatu yang lain (*muqabalat al-syai' bi syai'*).

<sup>8</sup> Mubarak Jaih dan Hasanudin, *Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Jual-Beli*, ed. Nugraha Iqbal Triadi (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018), 2.



2. *Mubadalah/* saling mengganti (berasal dari kata *badala* yang berarti mengganti).
3. *Mu'awadhat/* pertukaran (berasal dari kata '*adha* yang berarti memberi ganti).

Kata *mubadalat* dan *mu'awadhat* cenderung memiliki arti yang sama, yaitu pertukaran. Penjelasan mengenai arti jual-beli secara bahasa setidaknya menunjukkan tiga hal, yaitu:

1. Secara implisit menunjukkan bahwa dalam akad jual-beli terdapat dua pihak yang berperan sebagai penjual dan pembeli.
2. Terdapat objek yang dipertukarkan, yaitu barang yang dijual (*mabi'*) dengan harga (*tsaman*).
3. Secara tidak langsung juga menunjukkan bahwa dalam akad jual-beli terdapat dua objek, yaitu barang yang dijual (*mutsman/matsmun*) dan harga (*tsaman*).

Penjelasan arti jual-beli secara bahasa dihubungkan dengan kitab suci Al-Quran sebagai sumber hukum, yaitu:

1. QS. Yusuf (12): 20 yang menjelaskan bahwa saudara-saudara Yusuf menjual Yusuf dengan harga yang murah (*wa syarawhu bi tsaman bakhsin; wa syarawhu* berarti *ba'uhu*; menjualnya).
2. QS. Al-Baqarah (2): 102 yang menjelaskan bahwa jual-beli yang mengandung unsur sihir (tipuan) merupakan perbuatan buruk yang tidak akan mendatangkan keuntungan (di akhirat).

Arti jual-beli secara istilah dijelaskan oleh ulama sebagai berikut:

1. Ulama Hanafiah menjelaskan bahwa yang dimaksud jual-beli secara istilah adalah pertukaran harta dengan harta secara khusus, atau pertukaran sesuatu yang diinginkan yang berguna (*mufid*) dengan cara khusus, yaitu *ijab* (ucapan/perbuatan yang menunjukkan penawaran) dan *qabul* (ucapan/perbuatan yang menunjukkan penerimaan).
2. Al-Sayyid Sabiq menyatakan bahwa jual-beli adalah pertukaran harta dengan harta dengan jalan saling merelakan (*mubadalat al-mal bi al-mal'ala sabil al-taradha*) atau pemindahan kepemilikan barang dengan penggantian atas kehendak masing-masing pihak<sup>9</sup>.

Adapun ketetapan Fatwa DSN-MUI NO: 110/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Akad Jual Beli yang diantaranya berbunyi “Akad Jual Beli adalah akad antara penjual (*al-Bai- البائع*) dan pembeli (*al-musyitari- المشتري*) yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan obyek yang dipertukarkan (barang [ *mabi' / mutsman- المبتن / المبيع* ] dan harga [ *tsaman* ])<sup>10</sup>.

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

*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online*/daring baik menggunakan komputer ataupun *smartphone*. Seperti pada namanya, *game online* dimainkan dengan menggunakan koneksi internet atau pun *wifi*.

---

<sup>9</sup> Mubarak Jaih dan Hasanudin, *Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Jual-Beli*, ed. Nugraha Iqbal Triadi (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018), 3.

<sup>10</sup> *Fatwa DSN-MUI NO: 110/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Akad Jual Beli*.

Dalam melakukan akad jual beli para pihak harus mengetahui syarat dan rukun yang wajib dipenuhi yang meliputi salah satunya adalah obyek atau benda yang di perjual belikan tersebut harus bersih atau suci.

Menurut hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kehendak antara dua pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu menyerahkan barang yang di perjual belikan dan menerima harga sebagai imbalan dari penyerahan barang tersebut dengan syarat dan rukun yang ditentukan oleh hukum Islam<sup>11</sup>.

Jumhur ulama berpendapat bahwa rukun jual-beli terdiri atas:

1. Penjual.
2. Pembeli.
3. *Shighat (ijab-qabul)*.
4. Objek akad (*ma'qud 'alaih*).

Rukun jual-beli seperti ini merupakan rukun setiap akad (bukan hanya rukun jual-beli). Ada ulama yang menjelaskannya secara lebih sederhana bahwa rukun jual-beli hanya ada tiga, yaitu<sup>12</sup>:

1. Pihak-pihak yang berakad, yaitu pihak penjual (*al-ba'i*) dan pembeli (*musytari*).
2. Objek jual-beli (*ma'qud alaihi*), yaitu harga (*tsaman*) dan objek yang dihargakan (*mutsmān*).
3. *Shighat*, yaitu *ijab-qabul*

---

<sup>11</sup> Siddiq Husein Shaharah dan Adh-Dharir Muhammad, *Transaksi Dan Etika Bisnis Islam* (Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005), 14.

<sup>12</sup> Mubarak Jaih dan Hasanudin, *Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Jual-Beli*, ed. Nugraha Iqbal Triadi (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018), 10.

Adapun syarat yang berkaitan dengan objek jual belinya, yaitu sebagai berikut<sup>13</sup>:

1. Objek jual beli harus suci, bermanfaat, bisa diserahkan terimakan dan merupakan milik penuh salah satu pihak.
2. Mengetahui objek yang diperjual belikan dan juga pembayarannya, agar tidak terhindar factor ketidaktahuan atau menjual kucing dalam karung karena hal tersebut dilarang.
3. Tidak memberikan batasan waktu. Artinya, tidak sah menjual barang untuk jangka waktu tertentu yang diketahui atau tidak diketahui.

Adapun kriteria objek transaksi menurut syarat *in 'iqad* adalah sebagai berikut<sup>14</sup>:

1. Objek transaksi harus ada ketika akad dilakukan, tidak sah melakukan transaksi atas barang yang tidak wujud (*ma'dum*), seperti menjual susu yang masih berada dalam perahan, dan lainnya. Berbeda dengan jual beli *salam* dan *istishna'*.
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.
3. Objek transaksi berada dalam kepemilikan penjual, tidak boleh menjual barang yang berada dalam kepemilikan orang lain.

---

<sup>13</sup> Djuwaini Dimyauddin, *Pengantar Fiqh Muamalah*, Cet. 1. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 57–58.

<sup>14</sup> Djuwaini Dimyauddin, *Pengantar Fiqh Muamalah*, Cet. 1. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 74–75.

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.

Jual beli di halalkan hukumnya serta dibenarkan oleh agama apabila telah memenuhi syarat-syarat serta rukun-rukunnya. Berdasarkan kaidah fikih *muamalah* :

الأَصْلُ فِي الْمَعَامَلَاتِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

“*Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya*”.

Maksud kaidah ini adalah bahwa dalam setiap *muamalah* dan transaksi, pada dasarnya boleh, seperti jual beli, sewa menyewa, gadai, kerja sama (*mudharabah* atau *musyarakah*), perwakilan, dan lain-lain, kecuali yang tegas-tegas diharamkan seperti mengakibatkan kemudharatan, tipuan, judi, dan riba<sup>15</sup>.

Jual beli yang pada dasarnya lebih banyak mendatangkan mudharat, maka hukumnya tidak sah secara syariat, atau bisa disebut sebagai jual beli *bathil* (jual beli yang batal secara syariah).

Sesuai dengan kaidah fikih:

الصَّرْرُ يُزَالُ

“Kemudharatan harus dihilangkan”<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> A Dzajuli, *Kaidah-Kaidah Fikih*, Cet. ke-7. (Jakarta: Kencana, 2006), 130.

<sup>16</sup> A Dzajuli, *Kaidah-Kaidah Fikih*, Cet. ke-7. (Jakarta: Kencana, 2006), 9.

Maksud dari kaidah ini adalah bahwa setiap kegiatan ataupun aktivitas yang mendatangkan mudharat atau lebih banyak memunculkan mudharat daripada manfaatnya maka lebih baik ditinggalkan.

## **G. Langkah-Langkah Penelitian**

Langkah-langkah dalam penelitian skripsi ini, yaitu :

### **1. Metode Penelitian**

Dalam setiap penelitian ilmiah, penggunaan metode sangat diperlukan agar suatu penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis. Dalam penelitian skripsi ini, penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. Penelitian ini difokuskan kepada studi kasus dan fakta yang terjadi di lapangan, yaitu proses transaksi jual beli *virtual item* dalam *game online* DOTA 2. Penelitian ini bersifat deskriptif analitik, yaitu menjelaskan, memaparkan, menguraikan, dan membandingkan serta menganalisis data yang diperoleh, sehingga dapat mudah dipahami dan disimpulkan terkait fakta yang terjadi di lapangan. Penyusun dengan penelitian ini berusaha untuk menganalisa dan membandingkan secara cermat mengenai setiap aspek-aspek hukum menurut tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap jual beli *virtual item* dalam *game online* DOTA 2 dengan mata uang dunia nyata baik rupiah (Rp) maupun *dollar* (\$).

### **2. Jenis Data**

Jenis-jenis data yang dikumpulkan, yaitu :

- a. Sistem jual beli *virtual item* dalam *game online* DOTA 2
- b. Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli *virtual item* dalam *game online* DOTA 2

### 3. Sumber Data

- a. Data Primer

Data primer adalah data atau informasi yang diperoleh peneliti langsung dari sumbernya seperti wawancara dan kuesioner<sup>17</sup>. Data primer dalam skripsi ini didapat dari wawancara langsung dengan pihak-pihak terkait, yaitu beberapa *gamer*, dan pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi jual beli *virtual item* dalam *game online* DOTA 2.

- b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang peneliti peroleh bukan dari sumber pertama melainkan data yang didapat dari buku-buku, skripsi, tesis, jurnal, internet dan bacaan-bacaan lainnya yang berhubungan dengan penelitian<sup>18</sup>. Data sekunder dalam skripsi ini, yaitu berupa data hasil wawancara dengan pihak-pihak terkait, literatur-literatur berupa skripsi, jurnal, buku bacaan, ataupun artikel-artikel yang berkaitan dengan penelitian ini.

---

<sup>17</sup> Hermawan Sigit Amirullah, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif* (Malang: Media Nusa Creative, 2016).

<sup>18</sup> Hermawan Sigit Amirullah, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif* (Malang: Media Nusa Creative, 2016).

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

a. Observasi

Yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung terhadap praktek jual beli *virtual item* dalam *game online* DOTA 2. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati atau mengikuti proses transaksi jual beli *virtual item* yang dilakukan oleh seorang *gamer* yang bermain dalam *game online* tersebut.

b. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dalam upaya menghimpun data yang akurat untuk keperluan melaksanakan proses pemecahan masalah tertentu dengan tanya jawab secara langsung yang bebas dan terbuka. Dalam Penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan pihak yang berperan aktif bermain *game online* DOTA 2, dan pihak yang terkait dengan transaksi penjualan *virtual item* dalam *game online* tersebut.

c. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu, penggunaan dokumen dalam penelitian ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Yang akan penulis jadikan dokumen



dalam penelitian ini, yaitu foto/*screenshot game*, dan juga bukti-bukti pembayaran jual beli tersebut.

## 5. Analisis Data

Teknik analisis data dalam skripsi ini, yaitu :

### a. Reduksi Data

Reduksi data adalah memilih data-data yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

### b. Penyajian Data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, flowchart, dan sejenisnya.

### c. Kesimpulan

Langkah selanjutnya dalam penelitian kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.