

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Motif Konsumen terhadap Jual Beli Karakter *Game Online Ninja Kita* di Internet

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. *Game Online* merupakan fenomena baru yang menarik pada saat ini.

Permainan game ini dimainkan oleh semua kalangan dari anak kecil, remaja dan juga orang dewasa. Dilihat secara natural dan format pembentukan *game online* dapat menjadi tempat pelarian dari dunia nyata yang menyediakan kesenangan dalam memainkannya. Alasan menggunakan internet yaitu hiburan dan kesenangan, adaptasi perasaan yaitu mengisi waktu luang dan mengalihkan diri dari kesepian, dan kebosanan, melepaskan stress, relaks dan melegakan perasaan, kebutuhan akan hubungan pribadi, mencari hal menarik dan tantangan.

Game online adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Umumnya para *gammer* (sebutan untuk para pemain *game online*) bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas.

Tetapi, sekarang ini sudah banyak *gammer* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan. Walaupun *game center* di Indonesia mengatakan hal tersebut ilegal atau dilarang, tetapi dengan berbagai risiko para gamer tetap menjalankan usahanya. Keuntungan yang dihasilkan dari penjualan karakter ini sangat menggiurkan sebab satu penjualan karakter bisa seharga 3 sampai 7 juta. Oleh sebab itu, para *gammer* memainkan game ini secara terus menerus.

Game online ini dapat menyebabkan kecanduan bagi para pemainnya. Kecanduan yaitu suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya dan berlaku secara berulang-ulang yang dapat mengakibatkan melalaikan kegiatan lain maupun lingkungan sekitar. Seseorang yang kecanduan *game online* seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game, dan seolah-olah game ini adalah hidupnya. Mereka akan melakukan hal-hal yang berhubungan dengan *game online* tersebut meskipun hal tersebut akan menyita waktu, pikiran dan juga uang.

Seperti halnya *gammer ninja kita* yang mencari kepuasan yang diperoleh dalam penggunaan internet secara terus-menerus. Mereka akan selalu merasa penasaran terhadap permainan *game online ninja kita tersebut*. mereka akan terus-menerus bermain sampai mereka mendapatkan level yang tinggi meskipun banyak yang dikorbankan.

Salah satunya adalah para *gammer* yang rela membeli karakter yang ada dalam permainan dari *gammer* juga yang mempunyai level tingkat dewa (level 50

ke atas). Mereka rela membeli karakter tersebut dengan harga yang tinggi asal batin mereka terpuaskan dalam memainkan game tersebut. Hal ini salah satu dampak kecanduan dari bermain game online. Pembelian karakter tersebut sebagai kebanggaan tersendiri jika telah memainkan karakter dalam tingkat dewa meskipun mereka harus membeli dengan harga yang tinggi sebab dalam bermain game mereka dapat berinteraksi dengan pemain yang lain.

B. Analisis Implementasi Jual Beli Karakter dalam Game Online *Ninja Kita* di Internet

Sebagaimana dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, dalam menjalankan jual beli terdapat akad yang harus terpenuhi. Apabila rukun, syarat, hal-hal yang dapat membatalkan akad tidak terpenuhi, maka jual beli tersebut tidak sah.

Dalam pelaksanaan jual beli ada empat rukun akad yang harus dipenuhi seperti dibawah ini:

1. Pihak-pihak yang berakad (*'a>qid*)

'A>qid ialah orang yang berakad, terkadang masing-masing pihak terdiri dari satu orang, terkadang terdiri dari beberapa orang, misalnya penjual atau pembeli berada di pasar. Seseorang yang berakad terkadang orang yang memiliki hak dan terkadang merupakan wakil dari yang memiliki hak. Menurut ulama ahli fiqh memberikan persyaratan bagi *'a>qid* ia harus memenuhi kreteria *ahliyah* dan *wilaya>h*.

Kriteria *ahliyah* yaitu secara *ahliyah* orang yang bertransaksi atau berakad haus cakap dan mempunyai kepatutan untuk melakukan transaksi.

Biasanya orang yang telah memiliki ahliyah orang yang sudah baligh dan berakal.

Adapun kriteria *wilaya>h* yaitu *wilaya>h* diartikan sebagai hak atau kewenangan seseorang yang memiliki legalitas secara syar'i untuk melakukan objek akad. Artinya orang tersebut pemilik asli, wali atau wakil atas suatu objek transaksi, sehingga ia memiliki hak otoritas untuk mentransaksikannya.

Dalam jual beli karakter *game online ninja kita*, 'a>qid adalah penjual karakter (*gammer* atau pemain yang mempunyai level dewa atau level 50 ke atas) dan pembeli karakter (*gammer* atau pemain yang membeli karakter dari *gammer* atau pemain yang lain).

Penjual pada jual beli karakter *game online* ini hanya mempunyai syarat *ahliyah* saja sedangkan *wilaya>hnya* tidak terpenuhi. *Ahliyah* dapat terpenuhi sebab orang yang tidak cakap atau orang idiot tidak dapat memainkan game ini sebab game ini membutuhkan konsentrasi otak. Sedangkan syarat *wilaya>hnya* tidak terpenuhi sebab penjual tidak memiliki legalitas secara syar'i untuk melakukan objek akad. Artinya orang tersebut pemilik asli, wali atau wakil atas suatu objek transaksi, sehingga ia memiliki hak otoritas untuk mentransaksikannya. Sebab karakter yang dijual adalah alamat email atau akun yang merupakan kepunyaan dari server yang membentuknya.

2. Objek akad (*ma'qu>d 'alaih*)

Benda-benda yang sebagai objek akad, seperti benda-benda yang dijual dalam akad jual beli.¹ Objek transaksi harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- a. Objek transaksi harus ada ketika akad atau transaksi sedang dilakukan. Tidak dibolehkan melakukan transaksi terhadap objek yang belum jelas dan tidak ada waktu akad, karena hal ini akan menimbulkan masalah saat serah terima.
- b. Objek transaksi merupakan barang yang diperbolehkan syariat untuk ditransaksikan dan dimiliki penuh oleh pemiliknya.
- c. Objek akad atau transaksi bisa diserahkan saat terjadinya akad atau dimungkinkan kemudian hari. Walaupun barang itu ada dan dimiliki 'a>qid, namun tidak bisa diserahkan, maka akad itu akan batal.
- d. Adanya kejelasan tentang objek transaksi. Dalam arti barang tersebut diketahui secara detail oleh kedua belah pihak, hal ini menghindari terjadinya perselisihan dikemudian hari. Objek transaksi tidak bersifat tidak diketahui dan mengandung unsur gharar.
- e. Objek transaksi harus suci, tidak terkena najis dan bukan barang najis, syarat ini diajukan oleh ulama selain Mazhab Hanafiyah.

Objek dalam jual beli karakter *game online ninja kita* adalah sebuah email atau akun yang tidak dapat dilihat, dirasa dan dipegang. Karakter tersebut hanya bisa digunakan dan dinikmati. Karakter tersebut merupakan

¹ Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), 47.

benda maya yang ada dalam game online. Kejelasan pemilikan dari karakter tersebut juga bukan merupakan milik dari penjualnya akan tetapi karakter tersebut merupakan milik dari server yang ada dalam online tersebut.

3. Pernyataan untuk mengikatkan diri (*sjigha>t al-'aqd*)

Sjigha>t al-'aqd merupakan rukun yang terpenting, karena melalui persyaratan inilah diketahui setiap pihak yang melakukan akad. *Sjighat al-'aqd* diwujudkan melalui *ija>b* dan *qabu>l*.

- a. Tujuan yang terkandung dala persyaratan ini jelas, sehingga dapat dipahami jenis akad yang dikehendaki, karena akad-akad itu sendiri berbeda dalam sasaran dan hukumnya.
- b. Antara *ija>b* dan *qabu>l* terdapat kesesuaian. Yaitu tidak boleh antara yang berijab dengan yang menerimanya berbeda lafazh.
- c. Pernyataan *ija>b* dan *qabu>l* itu mengacu kepada suatu kehendak masing-masing pihak secara pasti, tidak ragu-ragu, tidak terpaksa dan tidak karena diancam atau ditakut-takuti oleh orang lain.

Pernyataan *ija>b* dan *qabu>l* ini dilakukan dengan media internet atau dikenal dengan istilah *chatting* yaitu dilakukan oleh pemain satu dengan pemain lainnya melalui percakapan interaktif yang terdapat dalam permainan tersebut. Dalam hal ini ijab dan qabul tidak dilakukan dalam satu majelis.

4. Substansi akad atau tujuan mengadakan akad (*maudhu>' al 'aqd*)²

² *Ibid.*, 46.

Tujuan akad terkait erat dengan berbagai bentuk akad yang dilakukan. Hal tersebut menjadi penting karena berpengaruh terhadap implikasi tertentu. Berbeda akad, maka berbedalah tujuan pokok akad. Oleh sebab itu, apabila tujuan suatu akad berbeda dengan tujuan aslinya, maka akad itu menjadi tidak sah. Sebenarnya, tujuan akad adalah sama meskipun berbeda-beda barang dan jenisnya, misalnya pada akad jual beli, tujuan akadnya adalah pemindahan kepemilikan barang dari penjual ke pembeli.

Tujuan dari jual beli karakter *game online ninja kita* ini adalah memang untuk pemindahan kepemilikan barang dari penjual kepada pembeli. Akan tetapi pemindahan tersebut tidak dibenarkan oleh agama sebab penjual sendiri tidak memiliki penuh barang tersebut.

Adapun syarat-syarat umum suatu akad sebagai berikut:³

- a. Kedua orang yang melakukan akad cakap bertindak (ahli). Maka tidak sah akad orang yang tidak cakap bertindak, seperti orang gila, orang yang berada di bawah pengampuan (*mahjur*) karena boros atau yang lainnya.
- b. Yang dijadikan objek akad dapat menerima hukumnya.
- c. Akad itu diizinkan oleh syara', dilakukan oleh orang yang mempunyai hak melakukannya, walaupun dia bukan *'aqid* yang memiliki barang.
- d. Janganlah akad itu akad yang dilarang oleh syara', seperti jual beli mulasamah.

³ *Ibid.*, 50.

- e. Akad dapat memberikan faedah.
- f. *Ija>b* itu berjalan terus, tidak dicabut sebelum terjadi *qabu>l*, maka bila orang yang berijab menarik kembali *ija>bnya* sebelum *qabu>l*, maka batallah *ija>bnya*.
- g. *Ija>b* dan *qabu>l* mesti bersambung, maka bila seseorang yang *berija>b* sudah berpisah sebelum adanya *qabu>l*, maka *ija>b* tersebut menjadi batal.

Ada beberapa jenis dan kondisi akad yang nihil, yaitu:

- 1) Akad yang dinyatakan dalam kondisi mabuk, gila tidur, dan dilakukan oleh seorang anak yang belum *mumayyiz*.
- 2) Pernyataan akad tidak data difahami maknanya.
- 3) Pernyataan akad untuk tujuan pengajaran dan contoh.
- 4) Pernyataan akad dengan maksud gurauan.
- 5) Akad yang dinyatakan secara *khata'* (kesalahan yang tidak disengaja).
- 6) *At-Talji'ah* yaitu dua orang atau lebih yang sepakat melakukan rekayasa akad dengan tujuan untuk meghindari penganiayaan terhadap hak miliknya atau dengan menaikkan harga dari yang sebenarnya.
- 7) *Ikra>h* (paksaan), yaitu keadaan dimana seseorang dipaksa menyatakan akad yang tidak sesuai dengan *ira>da>hnya*.

Pada *game online nija kita* sering terjadi rekayasa penawaran. Yaitu, dimana seorang penjual beserta teman-temannya menciptakan keadaan seolah-

olah karakter yang akan dijual banyak yang menawar padahal orang-orang tersebut merupakan teman mereka sendiri. Hal ini dilakukan agar karakter yang dijual harganya dapat melambung tinggi.

C. Analisis Etika Bisnis Islam Karakter *Game Online Ninja Kita* di Internet

Etika bisnis sangat diperlukan dalam perjalanan bisnis bagi pelaku bisnis karena keberhasilan dari pelaku bisnis juga dipengaruhi adanya etika bisnis tersebut. Islam menawarkan etika bisnis bagi pendorong bangkitnya roda ekonomi. Filosofi dasar yang menjadi catatan penting bagi bisnis Islami adalah bahwa dalam setiap gerak langkah kehidupan manusia adalah konsepsi hubungan manusia dengan manusia, lingkungannya serta manusia dengan Tuhan (*Hablun min Allah wa hablun min an-nas*). Hubungan dengan manusia menjadi sangat penting karena dalam hubungan tersebut tidak boleh melanggar hak yang dimiliki oleh setiap individu tersebut.

Adapun perilaku etika bisnis dalam Islam sebagai berikut:

1. Tidak boleh berlebihan dalam mengambil keuntungan.

Dalam jual beli, dilarang menentukan harga dengan kelipatan yang lebih tinggi melebihi ketentuan atau kebiasaan yang berlaku di pasar.

Pada jual beli karakter *game online ninja kita*, harga yang ditentukan oleh penjual sekitar 3 sampai 7 juta. Hal ini dikarenakan tidak banyak para gamer yang bisa mendapatkan karakter dalam level yang tinggi. Oleh karena

itu, penjual memanfaatkan kondisi tersebut sehingga melambungkan harga jual karakter kepada para konsumennya.

2. Berinteraksi yang jujur

Kejujuran merupakan syarat fundamental dalam kegiatan bisnis. Sebab dialandasi keinginan agar orang lain mendapatkan kebaikan dan kebahagiaan sebagaimana ia menginginkannya, dengan cara menjelaskan kelemahan, kekurangan, serta kelebihan yang ia ketahui kepada orang atau mitranya, baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat oleh orang lain.

Kejujuran tidak ditampakkan pada jual beli ini. Sebab para penjualnya malah melakukan manipulasi keadaan. Yaitu, dimana seorang penjual beserta teman-temannya menciptakan keadaan seolah-olah karakter yang akan dijual banyak yang menawar padahal orang-orang tersebut merupakan teman mereka sendiri. Hal ini dilakukan agar karakter yang dijual harganya dapat melambung tinggi.

3. Bersikap toleran dalam berinteraksi

Penjual bersikap mudah dalam menentukan harga dengan cara mengurangnya.

Dalam jual beli karakter *game online*, penjual banyak yang memanipulasi keadaan sehingga penjual menguasai pasar dalam jual beli tersebut. Penjual tidak akan menurunkan harga dari penjualan karakter tersebut kepada konsumennya karena konsumen akan yang mempunyai rasa

penasaran yang tinggi kepada permainan tersebut akan tetap membeli karakter dengan harga yang tinggi.

4. Menghindari sumpah meskipun pedagang itu benar

Praktek sumpah palsu dalam kegiatan bisnis saat ini sering dilakukan, karena dapat meyakinkan pembeli, dan pada gilirannya meningkatkan daya beli atau pemasaran.

Sumpah dalam jual beli terkadang untuk meyakinkan bahwa karakter yang dijual sudah mencapai pada level tingkat dewa (level 50 keatas). Hal ini agar pembeli yakin terhadap karakter yang dijualnya.

5. Memperbanyak sedekah

Disunnahkan bagi seorang pedagang untuk memperbanyak sedekah sebagai penebus dari sumpah, penipuan, penyembunyian cacat barang, melakukan penipuan dalam harga, ataupun akhlak yang buruk dan sebagainya.

Penjualan karakter ini adalah untuk mencari keuntungan yang sebanyak-banyaknya. Oleh karena itu mereka melambungkan harga karakter tersebut. Mereka tidak menyisihkan uang dari penjualan karakter tersebut karena kebanyakan yang bermain adalah orang-orang non muslim dan sekalipun mereka muslim banyak yang menghiraukan tentang sedekah tersebut. mereka lebih senang memakai uang jual beli tersebut secara utuh.

6. Mencatat utang dan mempersaksikan

Dianjurkan untuk mencatat transaksi dan jumlah utang, begitu juga mempersaksikan jual beli yang akan dibayar dibelakang dan catatan uang sesuai yang diperjanjikan.

Dalam jual beli karakter *game online* tidak ada mencatat utang sebab semua penjual menginginkan uang hasil menjual karakter tersebut dibayar secara tunai sebab pembayarannya dilakukan melalui transfer antar rekening. Hal ini karena mereka tidak saling mengetahui antara penjual dan pembeli, mereka berinteraksi lewat media *chatting*.

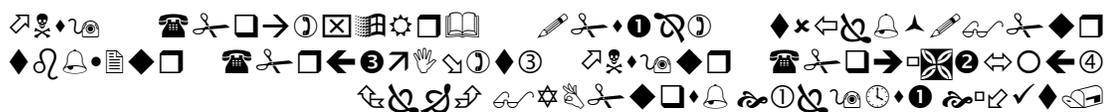
D. Pembahasan Hasil Penelitian

Motif menggunakan permainan *game online ninja kita* yaitu untuk hiburan dan kesenangan, adaptasi perasaan yaitu mengisi waktu luang dan mengalihkan diri dari kesepian, dan kebosanan, melepaskan stress, relaks dan melegakan perasaan, kebutuhan akan hubungan pribadi, mencari hal menarik dan tantangan. Umumnya para *gammer* (sebutan untuk para pemain *game online*) bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas. *Game online* ini dapat menyebabkan kecanduan bagi para pemainnya. Mereka akan melakukan hal-hal yang berhubungan dengan *game online* tersebut meskipun hal tersebut akan menyita waktu, fikiran dan juga uang.

Seperti halnya *gammer ninja kita* yang mencari kepuasan yang diperoleh dalam penggunaan internet secara terus-menerus. Mereka akan selalu merasa

penasaran terhadap permainan *game online ninja kita tersebut*. mereka akan terus-merusan bermain sampai mereka mendapatkan level yang tinggi meskipun banyak yang dikorbankan. Dan motif inilah yang membuat para *gammer* rela membeli karakter dengan harga yang melambung cukup tinggi. Mereka akan merasa terpuaskan jika mereka dapat memainkan permainan tersebut dalam level tingkat dewa (level 50 ke atas). Kepuasan seperti inilah yang salah sebab para konsumen menggunakan uangnya untuk membeli barang yang tidak mempunyai nilai manfaat terutama dalam agama dengan kata lain memboros-boroskan hartanya dan tidak menyia-nyiakannya.

Dalam Islam, seorang pembeli apabila dalam membeli sesuatu hendaknya mengerti tentang kebutuhan yang memang ia perlukan. Barang ataupun jasa yang ia beli hendaknya memang barang yang ia perlukan bukan sesuatu yang hanya digunakan untuk kesenangan belaka apalagi hal itu juga belum tentu kejelasan dan manfaatnya. Oleh karena itu, pembeli Islami harus mengkonsumsi hartanya kepada kemaslahatan dan kemanfaatan dirinya maupun orang lain dapat melalui barang-barang yang dapat menunjang pada perbuatan baik.



Artinya : “Dan orang-orang yang apabila membelanjakan (harta), mereka tidak berlebihan, dan tidak (pula) kikir, dan adalah (pembelanjaan itu) di tengah-tengah antara yang demikian.” (Al Furqaan: 67)⁴

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Jumanatul 'Ali*, (Bandung: Cv Penerbit J-Art, 2005), 366.

Jual beli yang ada dalam *game online ninja kita* tidak jauh berbeda dengan jual beli pada umumnya. Jual beli dalam *game online ninja kita* terdapat penjual, pembeli dan juga objek yang dalam pelaksanaan akadnya harus memenuhi rukun, syarat dan juga kondisi akad. Transaksi yang ada dalam *game online ninja kita*, orang melakukan suatu transaksi kebanyakan melalui media internet atau online. Antara penjual dan pembeli tidak secara langsung melakukan transaksi tersebut.

Dalam jual beli karakter *game online ninja kita* tidak jauh berbeda dengan jual beli pada umumnya. Penjual menjual karakter dalam *game online ninja kita* dengan menawarkan kepada pembeli melalui media chat yang ada dalam *game online ninja kita* tersebut.

Akan tetapi karakter yang dijual tersebut bukanlah hak milik dari penjual. Para penjual karakter hanya dapat menikmati karakter ciptaan dari Tim Gameweb Indonesia. Mereka hanya diberi kesempatan untuk dapat mengakses dan menikmati permainan game tersebut. Jadi para pemain hanya memiliki hak kepemilikan yang sifatnya sementara dan hal itu berlaku ketika seseorang memainkan permainan tersebut, ketika dalam dunia yang sebenarnya tidak ada hak kepemilikan sama sekali. Para pemain hanya diberi hak guna atau hak untuk memakai permainan tersebut bukan hak untuk memiliki benda itu seutuhnya. 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 عِنْدَكَ⁵

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

Oleh sebab itu, penjual tidak mempunyai hak untuk menjual barang-barang yang terdapat dalam permainan *game online ninja kita*, sebab ditakutkan misalnya permainan tersebut dihapus oleh Tim Gameweb Indonesia, maka secara tidak langsung si pembeli merasa dirugikan.

Objek dalam jual beli ini yaitu karakter yang diperjualbelikan merupakan benda maya yang ada dalam internet. Objek dalam jual beli karakter *game online ninja kita* adalah sebuah email atau akun yang tidak dapat dilihat, dirasa dan dipegang. Karakter tersebut hanya bisa digunakan dan dinikmati. Karakter tersebut merupakan benda maya yang ada dalam *game online*. Kejelasan pemilikan dari karakter tersebut juga bukan merupakan milik dari penjualnya akan tetapi karakter tersebut merupakan milik dari server yang ada dalam online tersebut.

Dari transaksi jual beli karakter *game online ninja kita* penawaran dapat dimanipulasi oleh para penjualnya. Dalam menawarkan karakter ini, banyak para *gammer* penjual karakter yang memanipulasi keadaan sesolah-olah banyak para *gammer* yang juga berminat terhadap karakter yang dia jual padahal yang menawar karakter tersebut tidak lain adalah teman mereka sendiri. Manipulasi ini

⁵ Muhammad Nashiruddin, *Shahih Sunan Ibnu Majah*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007), 315

dilakukan untuk menguasai pasar dalam penjualan karakter *game online ninja kita* agar mereka bisa mendapat keuntungan yang setinggi-tingginya.

Sedangkan dalam kondisi akad terdapat salah satu konsidi yang menyebutkan tidak boleh adanya kondisi *at-talji'ah* yaitu dua orang atau lebih yang sepakat melakukan rekayasa akad dengan tujuan untuk menghindari penganiayaan terhadap hak miliknya atau dengan menaikkan harga dari yang sebenarnya.

Dari ma'mar bin Abdullah bin Nadhal, ia berkata, Rasulullah SAW bersabda,

عَنْ مَعْمَرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ نَضْلَةَ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: لَا يَحْتَكِرُ إِلَّا خَاطِلِيٌّ

Artinya: *Dari ma'mar bin Abdullah bin Nadhal, ia berkata, "Rasulullah SAW bersabda, "Tidaklah melakukan monopoli, kecuali orang yang berdosa."⁶*

Dalam jual beli karakter *game online ninja kita*, penentuan harga dalam jual beli *game online ninja kita* sama dengan penentuan harga jual beli pada umumnya yaitu dilakukan dengan tawar menawar. Akan tetapi pada harga jual yang ditentukan oleh para *gammer* penjual karakter tidak dapat diturunkan atau lebih direndahkan dari harga yang dia tentukan. Sebab, jarang ada yang bisa menjual karakter dalam game online ini pada tingkatan level yang tinggi. Para *gammer* penjual karakter memanfaatkan keadaan ini untuk mendapatkan keuntungan yang banyak. Sebab harga yang ditentukan oleh para *gammer* penjual karakter bisa 3 juta sampai 7 juta untuk satu karakter. Fenomena ini telah melanggar etika bisnis yang ada dalam Islam.

⁶ *Ibid*, 299.

Rasulullah SAW bersabda:

عَنْ أَنَسٍ قَالَ: قَالَ النَّاسُ: يَا رَسُولَ اللَّهِ! غَلَا السَّعْرُ، فَسَعَّرْنَا لَنَا! فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: إِنَّ اللَّهَ هُوَ الْمُسَعِّرُ، الْقَابِضُ، الْبَاسِطُ، الرَّازِقُ، وَإِنِّي لَأَرْجُو أَنْ أَلْقَى اللَّهَ وَلَيْسَ أَحَدٌ مِنْكُمْ يُطَالِبُنِي بِمَظْلَمَةٍ فِي دَمٍ وَلَا مَالٍ.

Artinya: Dari Anas, ia berkata: Orang-orang berkata, “Wahai Rasulullah, harga telah naik, maka tetapkanlah harga untuk kami.” Lalu Rasulullah SAW bersabda, “*Sesungguhnya Allah yang menetapkan harga, yang mempersempit, dan yang memperluas, dan aku berharap bertemu dengan Allah sedangkan salah seorang dari kalian tidak menuntutku karena kezhaliman dalam darah atau harta.*”⁷

Dalam etika bisnis, salah satu perilaku yang baik adalah tidak berlebihan dalam mengambil keuntungan. Seperti yang telah dijelaskan dalam bab 2 pada sebelumnya bahwa pada dasarnya pelipatan harga untuk mencari keuntungan dibolehkan karena jual beli adalah aktifitas untuk mencari keuntungan. Dalam proses transaksi, apabila seorang penjual berani menaikkan harga suatu barang karena pembeli sangat senangnya terhadap barang itu atau karena sangat dibutuhkannya barang tersebut, maka penjual harus mencegah menaikkan harga tersebut. Perbuatan seperti inilah yang disebut ihsan.

Ihsan artinya melakukan perbuatan baik yang dapat memberikan kemanfaatan kepada orang lain, tanpa adanya kewajiban tertentu yang mengharuskan perbuatan tersebut atau dengan kata lain beribadah dan berbuat baik seakan-akan melihat Allah berada di hadapannya, jika tidak mampu maka yakinlah Allah melihat.⁸ Ada tiga perbuatan dalam ihsan ini yaitu: (1) Kemurahan

⁷ Muhammad Nashiruddin, *Shahih Sunan Ibnu Daud*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007), 582.

⁸ Muhammad Arief Mufraini, *Etika Bisnis Islam*, (Depok, Gramata Publishing, 2011), 16.

hati; (2) motif pelayanan (*service motives*); dan (3) kesadaran akan adanya Allah dan aturan yang berkaitan dengan pelaksanaan yang menjadi prioritas.

Kemurahan hati adalah pondasi dari ihsan, jika diekspresikan dalam bentuk perilaku kesopanan dan kesantunan, pemaaf, mempermudah kesulitan yang dialami orang lain. Sedang *service motives* harus bisa memerhatikan kebutuhan dan kepentingan pihak lain serta memberikan yang terbaik untuknya. Dan seorang pelaku bisnis diperintahkan untuk selalu ingat kepada Allah. Aktifitas bisnis harus berjalan sesuai aturan yang ada di dalam Al-Quran sesuai yang diperintahkan-Nya.

Dalam kasus jual beli karakter *game online ninja kita*, kemurahan hati bisa ditunjukkan dengan tidak menaikkan harga dengan tinggi. Harga tersebut bisa disesuaikan dengan nilai jual yang semestinya dengan pertimbangan pengeluaran listrik, kartu VIP dan juga tenaga untuk memainkan permainan tersebut agar bisa mendapatkan level dewa. Sedangkan *service motives* dapat dilakukan dengan tidak menguasai pasar sehingga menciptakan monopoli pasar dengan mengambil keuntungan yang setinggi-tingginya. Dapat memberikan sikap toleran dengan menurunkan harga atau menetapkan harga dengan sewajarnya. Hal itu tetap dilakukan karena mengingat segala aktifitas tetap dilihat oleh Allah.

Sekalipun penjual menginginkan karakter tersebut laku dan ada yang membeli, penjual tidak dibenarkan dalam mengucapkan sumpah. Sumpah tersebut untuk meyakinkan bahwa karakter yang dijual sudah mencapai pada level

tingkat dewa (level 50 keatas). Hal ini agar pembeli yakin terhadap karakter yang dijualnya.

Dalam Islam sekalipun sumpah tersebut memang benar akan tetapi hal tersebut mengurangi keberkahan jual beli tersebut. Dalam sebuah hadis riwayat Bukhari, Rasulullah SAW. Bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: **الْحَلْفُ مُنْفِقَةٌ لِلسَّلْعَةِ**
مُحِقَّةٌ لِلْبَرَكَاتِ (متفق عليه)⁹

Artinya: *Dari Abu Hurairah Radhiyallahu Anhu, katanya: Aku pernah mendengar Rasulullah SAW. bersabda: “Pengambilan sumpah ketika menjual barang-barang makanan itu dan mendatangkan keuntungan, tapi itu akan menghapuskan keberkahan”.* (HR. Bukhari Muslim)

Penjualan karakter ini adalah untuk mencari keuntungan yang sebanyak-banyaknya. Oleh karena itu mereka melambungkan harga karakter tersebut. Mereka tidak menyisihkan uang dari penjualan karakter tersebut karena kebanyakan yang bermain adalah orang-orang non muslim dan sekalipun mereka muslim banyak yang menghiraukan tentang sedekah tersebut. Mereka lebih senang memakai uang jual beli tersebut secara utuh.

Dalam etika bisnis Islam, disunnahkan bagi seorang pedagang untuk memperbanyak sedekah sebagai penebus dari sumpah, penipuan, menyembunyikan cacat barang, melakukan penipuan dalam harga, ataupun akhlak yang buruk dalam jual beli.

⁹ Mardani, *Ayat-Ayat Dan Hadis Ekonomi Syariah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 186.