

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan seorang muslim, prinsip utama dalam kehidupannya selalu menyandarkan kepada Allah SWT merupakan Zat Yang Maha Esa. Ia adalah satu-satunya Tuhan Pencipta alam semesta, sekaligus pemilik, penguasa serta pemeliharaan tunggal hidup dan kehidupan seluruh makhluk yang tiada bandingan dan tandingan, baik di dunia maupun akhirat.

Sementara itu, manusia merupakan makhluk Allah SWT yang diciptakan dalam bentuk yang paling baik, sesuai dengan hakikat wujud manusia dalam kehidupan di dunia, yakni melakukan tugas kekhilafahan di muka bumi dalam kerangka pengabdian kepada sang maha pencipta Allah SWT. Sebagai khalifah di muka bumi, manusia diberi amanah untuk memberdayakan seisi alam raya dengan sebaik-baiknya demi kesejahteraan seluruh makhluk. Untuk mencapai tujuan suci ini, Allah memberikan petunjuk melalui para rasul-Nya. Petunjuk tersebut meliputi segala sesuatu yang dibutuhkan manusia baik aqidah, akhlak maupun syariah. Aqidah sebagai landasan keimanan muslim (tauhid) yang menjiwai syariah (hukum-hukum Islam) dan aturan-aturan moralitas umat (akhlak).

Aqidah dan akhlak bersifat *konstan* yang keduanya tidak mengalami perubahan apapun dengan berubahnya waktu dan perbedaan tempat. Adapun syariah dibagi menjadi dua yaitu bagian ibadah yang bersifat

*konstan* yakni tidak berubah dan bagian muamalah.

Bagian muamalah yang merupakan bagian dari syariah selain mengatur bidang sosial seperti politik, dan lain-lain yang mengatur tentang berbagai aktifitas perekonomian, mulai jual-beli hingga investasi saham. Kesemua tatanan tersebut menunjukkan ajaran Islam yang secara ideologis bertujuan menciptakan kemaslahatan bagi umat manusia. Bagian muamalah ini senantiasa berubah sesuai dengan kebutuhan dan taraf peradaban umat. Hal ini menunjukkan bahwa selain bersifat *universal*, bidang muamalah juga bersifat *fleksibel*.

Salah satu bidang muamalah yang terkait dengan kajian 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 yang berperilaku ekonomi. Walaupun demikian sebagai manusia yang “*Islamnya kaffah*” dalam perdagangan, bisnis atau perniagaan tidak lepas dari nilai-nilai ke-Islaman yang telah tertuang dalam hukum perdata Islam dan menjunjung etika bisnis.<sup>1</sup>

Perkembangan jenis muamalah yang dilakukan oleh manusia sejak dahulu sampai sekarang sejalan dengan perkembangan kebutuhan dan pengetahuan manusia itu sendiri. Atas dasar itu, dalam berbagai suku bangsa dijumpai jenis dan bentuk muamalah yang beragam yang esensinya adalah saling melakukan interaksi sosial dalam upaya memenuhi

---

<sup>1</sup> Ismail Nawawi, *Fiqh Muamalah*, hal.39

kebutuhan masing-masing. Dengan demikian persoalan muamalah merupakan suatu hal yang pokok dan menjadi tujuan yang penting agama Islam dalam upaya memperbaiki kehidupan manusia.<sup>2</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.

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'.

Yang dimaksud dengan benda dapat mencakup pada pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat di nilai, yakni benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut syara'. Benda itu adakalanya bergerak (dipindahkan) dan adakalanya tetap (tidak dapat dipindahkan), yang dapat di bagi-bagi, adakalanya tidak dapat di bagi-bagi, harta yang ada perumpamaan (*misli*) dan tidak ada yang menyerupainya (*qimi*) dan yang lain-lainnya, penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang syara'.<sup>3</sup>

Pada prinsipnya, 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

---

<sup>2</sup> Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, h. 6

<sup>3</sup> Hendi Suhendi. *Fiqh Muamalah*, hal.69

bersih atau suci. Sebagaimana dalam hadis dibawah ini.

<sup>4</sup>( )

Artinya : *dari Jabir r.a Rasulullah bersabda: sesungguhnya Allah dan RasulNya mengharamkan penjualan arak, bangkai, babi dan berhala.*

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

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

Tidak sedikit kaum muslim yang mengabaikan mempelajari muamalat. Mereka melalaikan aspek ini sehingga tidak peduli kalau mereka memakan barang haram sekalipun semakin hari usahanya semakin meningkat dan keuntungan semakin banyak.

Sikap semacam ini merupakan kesalahan besar yang harus diupayakan pencegahannya agar semua orang yang terjun ke dunia ini

---

<sup>4</sup>.Al-Imam Abi Al-Husaini, *Jami'us Sahih*, hal. 41

dapat membedakan mana yang baik dan boleh serta menjauhkan diri dari segala yang subhat sedapat mungkin.<sup>5</sup> Dengan demikian setiap aktifitas perdagangan yang dilakukan oleh orang Islam harus sejalan dengan norma-norma perdagangan yang telah diatur dalam ajaran Islam. Sehubungan dengan ini dalam praktek jual beli dalam kehidupan umat Islam di bidang perdagangan sering terjadi pelanggaran-pelanggaran seperti penipuan dan lain-lain.

Sementara itu, barang yang di jadikan obyek dalam akad jual beli dalam penelitian ini adalah ”benda maya” dalam permainan *game online*. Maraknya *game online* di Indonesia sekarang ini ternyata tidak hanya dimanfaatkan oleh para perusahaan penyedia *game online* dan *game center*. Para gamer pun melihat celah itu untuk mencari keuntungan.

Umumnya gamer bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas. Tetapi, sekarang ini sudah banyak gamer yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan. Walaupun penyedia *game online* di Indonesia mengatakan hal tersebut ilegal atau dilarang, tetapi dengan berbagai risiko para gamer tetap menjalankan usahanya.

Ada juga gamer kreatif yang mencari atau bahkan membuat sendiri *cheat game online* untuk kemudian dijual. Bahkan, untuk *game ragnarok online*, banyak gamer atau *game center* yang menjual jasa pemasangan

---

<sup>5</sup> Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, h. 43-44

BOT, sejenis program yang bisa membuat karakter dalam *game online* bisa *hunting* (berburu) monster sendiri dan mengambil item yang dijatuhkannya serta menjual item-item yang tidak perlu ke NPC. Program ini dilarang oleh penyedia game tersebut. Kalau sampai diketahui, *account* gamenya akan terkena ban sehingga karakternya tidak bisa dimainkan lagi. Tetapi, untuk mendapatkan rupiah, sepertinya gamer pencari uang ini tidak peduli. Sampai sekarang bisnis ini masih tetap berjalan.

Beberapa *Game Online* terkenal di Indonesia yang sudah mulai dibuat bisnis oleh para gamer di antaranya adalah *rising force*, *ragnarok online*, *RYL*, *tantra*, *xian*, *gunbound*, dan *pangya*. Awalnya hal seperti ini hanya terjadi di luar negeri, tetapi semenjak ada *game online nexia*, yang merupakan *game online* pertama di Indonesia, kebudayaan ini pun mulai merambat ke sini. Para gamer kemudian memanfaatkannya untuk mencari uang demi keuntungan pribadi.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis memandang perlu untuk meneliti dan membahas secara mendalam agar memperoleh kejelasan mengenai hukum jual-beli benda maya dalam *game online* menurut pandangan hukum Islam.

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah meliputi hal-hal tersebut dibawah ini :

1. Bagaimana sistem jual-beli benda maya dalam *game online*?

2. Bagaimana karakteristik benda maya yang diperjualbelikan dalam *game online*?
3. Bagaimana tinjauan hukum Islam tentang jual-beli benda maya dalam *game online*?

### C. Kajian Pustaka

Penelitian masalah perkembangan dalam dunia internet, sebenarnya sudah ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan. Tetapi karena kebanyakan orang tidak bisa menghentikan yang dinamakan dengan perkembangan teknologi, pengguna kecanggihan dalam dunia internet di negara kita ini sampai sekarang masih banyak dan bahkan mengalami peningkatan yang cukup tinggi.

Di antara skripsi yang sudah pernah membahas adalah skripsi yang ditulis oleh Muhammad Ridwan pada tahun 2005, jurusan Siyasaah Jinayah Fakultas Syari'ah IAIN Sunan Ampel Surabaya, yang berjudul "*Cyber Crime dalam Perspektif Hukum Pidana Indonesia dan Hukum Pidana Islam*". Skripsi tersebut membahas tentang sanksi pidana bagi pelaku kejahatan (*hacking*) yang terjadi dalam dunia internet, dan dalam tindakan kejahatan tersebut merupakan bentuk kejahatan berteknologi yang memiliki karakteristik yang khas dibandingkan dengan kejahatan konvensional. Skripsi ini memberi kesimpulan, bahwa *hacking* komputer yang mengakibatkan kerugian terhadap penggunaan jaringan internet merupakan suatu tindak pidana. Sedangkan dalam pandangan hukum Islam *hacking* komputer termasuk *jarimah ta'zir* yang berkaitan dengan kemaslahatan

individu karena *hacking* komputer adalah tindak pidana yang melanggar hak privasi seseorang dan hak milik pribadi sehingga mengakibatkan kerugian materi dan non materi.<sup>6</sup>

Selanjutnya, terdapat pula skripsi lain yang ditulis oleh saudara Sayid Hamdi jurusan Mu'amalah pada tahun 2001 dengan judul "*Penggunaan Merek Orang Lain sebagai Domain Name Internet dalam Perspektif Undang-undang Merek dan Hukum Islam*". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa menurut UU merek No. 19 tahun 1992, yang dimaksud merek adalah tanda berupa gambar, tulisan, nama, kata-kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna atau kombinasi unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda untuk digunakan untuk kegiatan perdagangan barang atau jasa. Sedangkan nama domain yang berupa nama, susunan huruf, kata atau angka, yang seringkali digunakan susunan kata dan gambar, dapat dikategorikan merek karena ia juga memiliki daya pembeda. Yaitu sebagai tanda pengenal untuk membedakan dengan domain yang lain, sedangkan dalam hukum Islam, domain name internet di pandang sebagai hak milik. Yaitu hak untuk menguasai sesuatu dan menggunakannya secara bebas, yang dapat dipertahankan oleh pemiliknya selama tidak ada penghalang.<sup>7</sup>

Selain itu Ana Faiqoh jurusan Mu'amalah tahun 2001 juga membahas tentang masalah perkembangan internet, dengan skripsinya yang berjudul "*Penjiplakan Karya Tulis di Internet dalam Pandangan Hukum*

---

<sup>6</sup> Muhammad Ridwan, *Cyber Crime dalam Perspektif Hukum Pidana Indonesia dan Hukum Pidana Islam*. Siayasah Jinayah, 2005

<sup>7</sup> Sayid Hamdi, *Penggunaan Merek Orang Lain sebagai Domain Name Internet dalam Perspektif Undang-undang Merek dan Hukum Islam*. Mu'amalah, 2001

*Islam*". Dalam skripsi ini memberi kesimpulan bahwa, penjiplakan karya tulis di internet menurut UUHC No. 12 tahun 1997 termasuk kategori pelanggaran hak cipta dan pelakunya dapat dikenai sanksi perdata berupa pemenuhan ganti rugi sejumlah yang ditentukan oleh penggugat dan penyitaan perbanyakan benda bergerak hasil pelanggaran hak cipta. Disamping itu, penjiplakan karya tulis di Internet termasuk tindak pidana biasa.<sup>8</sup>

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada skripsi yang pertama membahas tentang membahas tentang sanksi pidana bagi pelaku kejahatan (*hacking*) yang terjadi dalam dunia internet, skripsi yang kedua membahas hak kepemilikan domain name yang ada di internet sebagai kepemilikan yang bagi yang membuat tersebut. Kemudian skripsi yang ketiga menjelaskan, bahwa penjiplakan karya tulis di internet merupakan pelanggaran hak cipta dan pelakunya dapat dikenai sanksi perdata.

Dari sini jelas bahwa skripsi yang dibahas oleh ketiga penulis diatas sangatlah berbeda. Adapun penelitian dalam skripsi ini yang berjudul "*Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli benda maya dalam game online*", penulis lebih memfokuskan pada bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli benda-benda yang ada dalam internet khususnya dalam permainan *game online*.

#### **D. Tujuan Penelitian**

---

<sup>8</sup> Ana Faiqoh, "*Penjiplakan Karya Tulis di Internet dalam Pandangan Hukum Islam*", Mu'amalah tahun 2001

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem jual-beli benda maya dalam *game online*.
2. Untuk mengetahui bagaimana karakteristik benda maya yang diperjualbelikan dalam *game online*.
3. Untuk mengetahui bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli benda maya dalam *game online*.

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, dan berguna serta minimal dapat digunakan untuk dua aspek, yaitu :

##### a. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan sumbangan bagi pengembangan *khazanah* dan kepustakaan Islam pada umumnya dan almamater pada khususnya.

##### b. Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai acuan yang dapat memberikan informasi mengenai tinjauan hukum Islam terhadap jual beli benda maya khususnya dalam *game online* ini dalam penyelesaian masalah-masalah yang berkaitan dengan bidang muamalah pada umumnya dan jual beli pada khususnya.

## F. Definisi Operasional

Sebagai gambaran didalam memahami suatu pembahasan maka perlu sekali adanya pendefinisian terhadap judul yang bersifat operasional dalam tulisan skripsi ini, agar mudah dipahami secara jelas tentang arah dan tujuannya.

Adapun judul skripsi adalah “*Tinjaun hukum Islam tentang jual beli Benda Maya dalam Game Online*”. dan agar tidak terjadi kesalahpahaman di dalam memahami judul skripsi ini, maka perlu kiranya penulis uraikan tentang pengertian judul tersebut, sebagai berikut :

- Hukum Islam : Peraturan yang dirumuskan berdasarkan wahyu Allah dan sunnah Rasul tentang tingkah laku *mukallaf* (orang yang sudah dapat dibebani kewajiban) yang diakui dan diyakini berlaku mengikat bagi semua pemeluk agama Islam<sup>9</sup>
- Jual-beli : Pertukaran harta (benda) dengan harta berdasarkan cara khusus (yang diperbolehkan)<sup>10</sup>
- Benda Maya : Hanya tampaknya ada, tetapi nyatanya tidak ada, hanya dalam angan-angan, khayalan.<sup>11</sup>
- Game Online : *Game online* merupakan suatu permainan yang dilakukan oleh banyak pemain secara online melalui media internet.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Zainuddin Ali, *Pengantar Ilmu Hukum Islam di Indonesia*, hal. 3

<sup>10</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Mu'amalah*, hal, 74

<sup>11</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h. 725

<sup>12</sup> <http://ragnarok.wgaul.com/apaituro.php>

## G. Metode Penelitian

### 1. Data Yang Dikumpulkan

Studi ini adalah studi literer atau kepustakaan (*bibliographie research*), oleh karena itu data yang dikumpulkan atau dihimpun dalam penelitian ini adalah data-data yang membahas tentang :

- a. Bagaimana transaksi jual beli yang terjadi dalam permainan *Game Online*.
- b. karakteristik benda-benda yang diperjual belikan dalam permainan *Game Online*.

### 2. Sumber Data

Secara garis besar, sumber data dalam pembahasan skripsi ini terbagi menjadi dua, yaitu sumber primer dan sumber sekunder sebagai berikut :

#### a. Sumber primer

Sumber primer yang digunakan penulis dalam pembahasan skripsi ini adalah data yang berkaitan dengan jual beli benda maya dalam *Game Online*.

1. <http://www.surabayapost.co.id/?mnu=berita&act=view&id=e5fb88b398b042f6cccce46bf3fa53e8&jenis=c81e728d9d4c2f636f067f89cc14862c&PHPSESSID=2f909a0a801790a6526f8afc41688382>
  2. <http://ragnarok.wgaul.com/indoweapon1.php>
-

3. Responden, yaitu sebagian dari pemain *game online* dan *game center*.

b. Sumber sekunder

Sedangkan sumber sekunder yang dipakai oleh penulis adalah berupa buku, tulisan atau karangan dari pengarang lain yang mempunyai kaitan dengan pembahasan skripsi ini. Adapun sumber sekunder yang berupa buku, yaitu :

1. Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta. 2002
2. Nawawi, Ismail. *Fiqh Muamalah*, Vira Jaya Multi Press, Surabaya. 2009
3. Ali, Zainuddin, *Pengantar Ilmu Hukum Islam di Indonesia*. Sinar Grafika, Jakarta 2006
4. Rachmat Syafe'I, *Fiqh Mu'amalah*, CV. PUSTAKA SETIA, Bandung. 2004
5. Hanson, *Pemasaran Internet*, Salemba Empat, Jakarta, 2000
6. Hamzah, Andi. *Hukum Pidana yang Berkaitan dengan Komputer*, Sinar Grafika. 1993
7. M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*. Lentera Hati, Jakarta, 2002

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan penelitian kepustakaan (*bibliographie research*). Karena itu, data yang diperoleh

di dalam penelitian ini digali dari bahan-bahan tertulis baik dari buku-buku ataupun dari karya ilmiah lainnya yang berkaitan langsung dengan pembahasan skripsi ini. Data penelitian keseluruhannya diperoleh dan dihimpun melalui pembacaan dan kajian kepustakaan teks (*text reading*).

b. Wawancara (*interviewer*)

metode ini dilakukan untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian, wawancara dilakukan dengan tatap muka langsung (*personal interview*) melui tanya jawab karena dengan ini akan diperoleh informasi yang sangat lengkap dan tepat sesuai dengan yang ada dilapangan. Wawancara ini dilakukan dengan pihak-pihak kompeten, seperti para pemain *game online* dan para *game center* .

#### 4. Teknik Analisis Data

Setelah data yang terkumpul lengkap, maka penulis menganalisa data ini dengan metode menggunakan metode sebagai berikut :

- a. *Deskriptif-analitis*, yaitu metode yang digunakan untuk menggambarkan dan memaparkan tentang konsep jual beli dalam *game online* dan konsep jual beli dalam hukum Islam.
- b. Induktif, dalam analisis ini penulis menggunakan pola pikir induktif yaitu proses pendekatan yang berangkat dari fakta khusus, yaitu kasus jual beli *game online* yang kemudian jelaskan pada

kajian *komprehensif* dan selanjutnya adalah didapatkan kesimpulan yang bersifat umum.

## H. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada skripsi ini, penulis akan menguraikan isi uraian pembahasan. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan pembahsan sebagai berikut :

- BAB I : Bab pertama merupakan bagian pendahuluan, yang memuat uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, definisi operasional, metode penelitian, sistematika pembahasan.
- BAB II : Bab kedua merupakan bagian landasan teori, berisi tentang konsep jual beli dalam Islam, bab ini meliputi empat subbab bahasan, yaitu : subbab yang pertama pengertian, dasar hukum, rukun dan syarat jual beli. subbab yang kedua adalah cara jual beli yang dilarang dalam Islam, dan subbab ketiga adalah macam-macam jual beli, barang-barang yang tidak boleh diperjualbelikan.
- BAB III : Bab ketiga pembahasan yang menguraikan tentang jual beli benda maya dalam *game online*. Bab ini terdiri dari satu subbab bahasan, yaitu : Pengertian dan sejarah perkembangan *game online*, benda-

benda yang diperjualbelikan dalam *game online*, cara transaksi dalam *game online* yaitu mengenai penentuan harga dan proses penyerahan barang dalam *game online*.

- BAB IV : Bab keempat menguraikan tinjauan hukum Islam terhadap jual beli benda maya dalam *game online*. Dalam bab keempat ini memiliki tiga subbab, yaitu : Yang pertama bagaimana bagaimana sistem jual beli benda maya dalam *game online*, yang kedua bagaimana karakteristik benda maya yang dijualbelikan dalam *game online*. Yang ketiga, bagaimana tinjauan hukum Islam tentang jual beli benda maya dalam *game online*.
- BAB V : Bab lima adalah bab terakhir atau penutup dari keseluruhan isi pembahasan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran-saran.