# BAB IV

# JUAL BELI BENDA MAYA DALAM *GAME ONLINE* DALAM TINJAUAN HUKUM ISLAM

## A. Sistem Transakasi Jual Beli Benda Maya Dalam *Game online*

*Game online* memang menjadi primadona saat ini dimata para gamers di tanah air. Berbeda dengan *games pc*, *play station* 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*.

Ada berbagai *genre game online* yang biasa dimainkan para pemain. Mulai *genre* RPG (*role playing game*), *strategi, arcade*, hingga *puzzle*. Namun, *genre* RPG paling banyak diminati gamer. Salah satu alasannya adalah bahwa game jenis ini ternyata dapat menghasilkan uang.

*Game online* dapat dimainkan setelah pemain melakukan regristrasi di web atau penyedia game yang bersangkutan. Setelah registrasi, barulah

penyedia game mengirimkan password yang harus dikonfirmasi ulang lewat *email* dari pemain yang telah mendaftar.

Dalam hal transaksi jual-beli di *game online*, tidak jarang juga terjadi penipuan. Seperti dijelaskan dalam artikel bahwa penipuan biasanya dilakukan kepada gamer baru yang memiliki harta melimpah. Biasanya, para pemain baru yang sering terkena tipu. Sedangkan para pemain lama, biasanya sudah paham modusnya.

Untuk mengantisipasi hal ini, *Grand Master* atau GM (sebutan bagi penyedia atau operator game) memberlakukan sistem *banned* (skorsing, red) kepada *character* yang dinilai curang atau menipu. Karena itu, dibutuhkan kerjasama antara gamer dengan GM dalam mengantisipasi hal ini. GM akan melakukan *banned chard* (character, red) yang melanggar aturan tersebut.

Sebelum barang siap dijual, gamer harus menaikkan terlebih dahulu levelnya. Setelah barang sudah mencapai level yang layak untuk dijual, tugas berikutnya adalah mencari pembeli. Apabila barang yang dijual hingga mencapai level tinggi, harganya kalau dirupiahkan bisa mencapai Rp 2 juta sampai Rp 4 juta per item.

Jadi menurut penulis, sebenarnya untuk mendapatkan barang yang dapat dijual dengan harga mahal, juga diperlukan pengorbanan yang tidak sedikit. Karena para gamer harus bermain game tersebut secara terus menerus dan konsisten. sebagai mana dalam sebuah artikel telah dijelaskan adanya "sistem kejar setoran".

Fenomena ‘kejar setoran’ biasa dikenal di kalangan gamer untuk menyebut pemain-pemain yang memiliki target tertentu selama jangka waktu tertentu. Misalnya dalam sebulan pemain harus mendapatkan item atau armor tertentu, atau harus memanfaatkan waktu event yang disediakan GM.

Game ber-genre RPG yang populer di kalangan gamer adalah *Laghaim, RF Online, Line Age II Online, Seal Online, Deco Online, RYL Online dan Tantra.* Game-game tersebut memiliki *server* dan *guild* yang anggotanya cukup banyak. Dari banyaknya anggota inilah, beberapa perjanjian dan transaksi antar pemain terjadi. Transaksi dilakukan gamer untuk mempermudah mereka dalam melakukan *upgrade character* atau *hero* mereka.[1]

Sebagaimana yang dijelaskan dalam bab tiga dalam *game online*, uang bisa didapat dari hasil penjualan *armor* (baju perang), *item-item* (benda-benda), dan mata uang yang berlaku di game tersebut (*cegel atau dalant*). Biasanya para gamer bertransaksi melalui telepon dengan gamer lain. Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah. Tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut (*cegel atau dalant)*.

Kini *game online* dapat dijadikan cara untuk mencari uang, yaitu dengan cara menjual barang-barang *virtual* yang ada dalam *game online*

[1]http://www.surabayapost.co.id/?mnu=berita&act=view&id=e5fb88b398b042f6cccce46bf3fa53e8&jenis=c81e728d9d4c2f636f067f89cc14862c&PHPSESSID=2f909a0a801790a6526f8afc41688382

tersebut. Awalnya memang hanya ada di luar negeri, tapi sejak adanya *game online* Nexia yang merupakan *game online* pertama di Indonesia, Para gamer memanfaatkannya untuk mencari keuntungan pribadi dari jual-beli karakter atau perlengkapan tempur tokoh fantasi yang dimainkannya dalam game tersebut.[2]

Di dalam transaksi jual beli, tidak terlepas dari beberapa syarat dan rukun yang perlu sebagai peraturan dalam bertransaksi jual beli. Sehingga transaksi tersebut menjadi sah sesuai dengan yang ditentukan dalam perjanjian. Sedangkan transaksi jual beli dalam islam telah ditentukan oleh para kalangan ulama' dengan mengacu pada nash Al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW.

Syarat dan rukun jual beli merupakan pokok ulama' yang 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.

Terkait persoalan syarat dan rukun jual beli, maka dalam jual beli benda maya dalam game online terdapat syarat dan rukun yang harus ditepati. Sedangkan yang membedakan dalam jual beli benda maya dalam *game online* adalah mengenai proses transaksi yang kurang jelas.

[2] http://sobatmuda.multiply.com/journal/item/300/Berbagi_Untung_Mainan_Fantasi

Transaksi 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.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sistem jual beli benda maya dalam *game online* ada dua cara yaitu melalui dunia nyata secara langsung dan melalui *chatting* yang terdapat pada fasililitas game tersebut.

## B. Karakteristik Benda Maya Yamg Dijualbelikan Dalam *Game online*

Dalam permainan *game online*, ada beberapa item (benda) yang dapat diperjualbelikan kepada gamer-gamer lain. Diantara item-item (benda-benda) yang diperjualbelikan, kebanyakan berupa alat-alat atau senjata yang dapat digunakan oleh gamer untuk mempermudah melewati tahapan-tahapan selanjutnya. Beberapa contoh item-item (benda-benda) yang diperjualbelikan oleh para gamer dalam salah satu permainan *game online* adalah sebagai berikut:

| Bentuk | Nama | Kategori | Karakteristik |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Arbalest Weapon | (Bow) | Busur otomatis yang membuat pemakainya lebih akurat. DEX +2. |
| | Arc Wand Weapon | (Wand) | Tongkat sihir yang berornamen dan dibentuk dengan baik. Memberikan pemakainya mendapatkan kekuatan sihir yang besar. INT +3, MATK +15%. |
| | Arrow of Wind Weapon | (Arrow) | Panah sihir yang mengandung unsur Wind. |
| | Assassin Dagger Weapon | (Dagger) | Pisau kecil dari assasin. MSP +30. |
| | Axe Weapon | (Axe) | Kapak biasa |
| | Balmung Weapon | (Sword 2H) | Pedang yang dipakai oleh Siegfried, seorang pahlawan. INT+20, LUK+20 |
| | Bastard Sword Weapon | (Sword 2H) | Pedang pendek, memiliki gagang yang panjang. Dapat digunakan untuk menusuk atau membacok. |

## C. Analisis Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Benda Maya dalam *Game online*

Sebagaimana dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, dalam menjalankan jual beli terdapat rukun dan syarat yang harus terpenuhi. Apabila

rukun dan syaratnya tidak terpenuhi, maka jual beli tersebut tidak sah atau haram.

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

1. Penjual : Ia harus memiliki barang yang dijualnya atau mendapatkan izin untuk menjualnya, dan sehat akalnya.
2. Pembeli : Ia disyaratkan diperbolehkan bertindak dalam arti ia bukan orang yang kurang waras, atau bukan anak kecil yang tidak mempunyai izin untuk membeli.
3. 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.
4. Ikrar atau akad : penyerahan (ijab) dan penerimaan (qabul) dengan perkataan atau ijab qabul dengan perbuatan.[3]
5. Kerelaan kedua belah pihak, penjual dan pembeli. Jadi jual beli tidak sah dengan ketidakrelaan salah satu dari dua pihak.

Adapun syarat-syarat yang harus dipenuhi diantaranya adalah :

Persyaratan sifat dalam jual beli itu diperbolehkan. Oleh karena itu, jika sifat yang disyaratkan itu memang ada maka jual beli sah, dan jika tidak ada maka tidak sah. Pensyaratan manfaat khusus dalam jual beli juga

[3] Abdul Fatah Idris dan Abu Ahmadi, *Fiqih Islam Lengkap*, hal.135

diperbolehkan, misalnya penjual hewan mensyaratkan ia menaiki hewan yang akan dijualnya kesalah satu tempat.

Sebagaimana dijelaskan dalam Bab dua sebelumnya, dalam surat an-Nisa' ayat 29 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya : *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.*

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 (اموا لكم) yang dimaksud adalah harta yang beredar dalam masyarakat. Menurut Quraiys Syihab, kata amwalakum menunjukkan bahwa harta anak yatim dan harta siapapun sebenarnya merupakan milik bersama. Dalam arti harta harus beredar dan menghasilkan manfaat bersama.[4]

[4] M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, h. 412

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 ( البا طل ) 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 sesunggunhya para pelaku tersebut hanyalah semata-mata menjalankan riba, tetapi dengan cara *hailah* (tipu muslihat).[5] Dalam konteks ini, Nabi SAW bersabda "kum muslimin sesuai 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 (عن ترا ض منكم). Walaupun kerelaan adalah sesuatu tersembunyi di lubuk hati, tetapi indikator dan tanda-tandanya dapat terlihat. Ijab dan kabul, atau apa aja yang dikenal adat

[5] Imam Abul Fida IsmailIbnu Kasir Ad-Dimasyqi, *Tafsir Ibnu Katsir* Juz V, h, 37

kbiasaan sebagai serah terima adalah bentuk-bentuk yang digunakan hukum untuk menunjukkan kerelaan.[6]

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

[6]. *Ibid,* h. 413

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 *armor* (baju perang), item-item (benda-benda), dan mata uang yang berlaku di game tersebut (*cegel atau dalant*). Biasanya para gamer bertransaksi melalui telepon dengan gamer lain. Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah. Tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut (*cegel atau dalant*).

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.

Namun para pemain *game online* seperti ini harus paham aturan mainnya, agar tidak tertipu oleh janji-janji yang disalah-pahaminya sendiri. Sebab meski kelihatannya menjanjikan, biasanya tidak sesederhana yang dibayangkan. Sebab ini adalah dunia iklan dan promosi. Sehingga di balik dari apa yang ditawarkan, sering kali persepsi kita jauh berbeda dari apa yang sesungguhnya akan diberikan pihak pengiklan.[7]

[7] http://www.syariahonline.com/kajian.php?lihat=detil&kajian_id=10331

Untuk transaksi secara online ini, aspek kepercayaan merupakan permasalahan tersendiri. Beberapa pemain yang tidak bertanggung jawab sering menipu gamer lain. Modusnya macam-macam. Mulai pencurian secara online hingga pencurian secara nyata. Dari banyaknya kasus penipuan, penipuan secara online paling sering terjadi.[8]

Dari fakta inilah, maka transaksi jual beli yang ada dalam *game online* hukumnya haram karena proses transaksinya kurang jelas baik dari segi akad, cara penentuan harga, proses penyerahan barang maupun dari aspek kepemilikan barang yang sesungguhnya. Sebagaimana dijelaskan dalam bab II maupun bab III, bahwa transaksi jual beli yang mengandung unsur garar atau ketidakjelasan itu dilarang. Karena hal tersebut dapat merugikan salah satu pihak sebagaimana diterangkan dalam al-Qur'an maupun hadis.

Dari Abu Hurairah r.a ia berkata:

نَهَى رَسُولُ الله صلى الله عليه وسلم عَنْ بَيْعِ الْغَرَرِوَبَيْعَ الْحَصَاةِ

Artinya : "*Rasulullah SAW melarang bai'ul hashaat dan bai'ul gharar (menjual barang yang ada unsur penipuan)*[9]

Mengenai hak kepemilikan barang dalam permainan *game online* sebenarnya bukan milik pribadi orang yang menjual ataupun yang membeli.

[8]http://www.surabayapost.co.id/?mnu=berita&act=view&id=e5fb88b398b042f6cccce46bf3fa53e8&jenis=c81e728d9d4c2f636f067f89cc14862c&PHPSESSID=2f909a0a801790a6526f8afc41688382
[9] Imam Tirmizi, *Sunan at-Trmizi,* Juz III h. 14

karena, pada hakikatnya barang tersebut milik *game master* atau pemilik game. 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 sini jelas bahwa jual beli yang ada dalam *game online* hukumnya tidak boleh atau haram karena ada salah satu unsur dari jual beli yang tidak terpenuhi yaitu mengenai barang yang di perjualbelikan bukan milik pribadi dari orang yang menjual.

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:

لاَ تَبِعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ

Artinya : *"jangan engkau jual suatu barang yang tidak engkau miliki".*[10]

[10] *Ibid*, Juz III. h. 16

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

Dari segi kemanfaatan barang, barang yang diperjualbelikan dalam *game* online sebenarnya tidak ada manfaatnya, akan tetapi hanya untuk kepuasan sesaat. Sedangkan dalam syarat barang yang diperjualbelikan menurut hukum Islam adalah barang atau benda tersebut harus dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Oleh sebab itu, bangkai, khamr dan darah, tidak sah menjadi obyek jual beli, karena dalam pandangan syara' benda-benda seperti itu tidak bermanfaat bagi muslim**.**