

**JUAL BELI CHIPS PADA *GAME ONLINE* PERSPEKTIF
EKONOMI ISLAM**
(Studi *Gamers* Di Telaga Dewa Kota Bengkulu)



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)

OLEH:

PARIANTO
NIM. 1611130025

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
BENGKULU, 2021/1443 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Parianto, NIM 1611130025 dengan judul "Jual Beli Chips Pada *Game Online* Perspektif Ekonomi Islam (Studi *Gamers* di Telaga Dewa Kota Bengkulu)", Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi ini disetujui dan layak untuk diujikan dalam sidang *munaqosyah* skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Bengkulu, Juli 2021
Zulkaidah 1442 H

Pembimbing I

Pembimbing II

Miti Yarmunida, M.Ag
NIP : 197705052007012002

H. Makmur, Lc.MA
NIDN.2004107601



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51771 Fax (0736) 51771 Bengkulu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Jual Beli Chips Pada *Game Online* Perspektif Ekonomi Islam (Studi *Gamers* di Telaga Dewa Kota Bengkulu)” oleh Parianto, NIM 1611130025, Program Studi Ekonomi Syariah, Jurusan Ekonomi Islam, telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Sidang Munaqasyah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN) Bengkulu pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 29 Juli 2021 M / 19 Zulhijah 1442 H

Dinyatakan LULUS. Telah diperbaiki, dapat diterima, dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ekonomi Syariah dan diberi gelar Sarjana Ekonomi (S.E).

Bengkulu, 10 Agustus 2021 M
01 Muharram 1443 H

Tim Sidang Munaqasyah

Ketua

Dr. Nurul Hak, M.A.
NIP. 196606161995031002

Penguji I

Dr. Nurul Hak, M.A.
NIP. 196606161995031002

Sekretaris

Evan Sriawan, MM
NIP. 9920320201903008

Penguji II

Adi Setiawan, Lc.M.E.I
NIP. 198803312019031005

Mengetahui
Pw Dekan,



Dr. Asnani, MA

NIP. 197304121998032003

MOTTO

*“Barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun,
Niscaya dia akan melihat (balasannya)”
(Q.S Al-Zalzalah:7)*

*“Kita bisa menunda waktu tapi,
Waktu tidak bisa menunggu”
(Parianto)*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ✚ *Rasa syukur kepada Allah SWT Tuhan semesta alam atas segala nikmat, kekuatan, kesabaran kepada saya, sehingga saya mampu sampai ke titik ini.*
- ✚ *Ayah (Misran) dan Ibu (Irianah), yang telah memberikan motivasi dan doa untukku yang tiada henti serta terimakasih telah menjadi nafas dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Tuhan memberikan kesempatan bagi saya untuk membahagiakan dan membanggakan kalian suatu saat nanti Aamiin.*
- ✚ *Untuk kedua ayukku Desminiarti dan Herni Juita yang senantiasa mensupport apapun keputusanku dan menjadi penasehatku.*
- ✚ *Dosen Pembimbingku bapak H. Makmur, Lc.MA dan Ibu Miti Yarmunida, M.Ag yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan dengan penuh ketelitian.*
- ✚ *Seluruh Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah memberikan ilmu selama dibangku perkuliahan.*
- ✚ *Ketua Program Studi ibu Eka Sri Wahyuni, M.M. yang sabar dan baik hati dalam menghadapi mahasiswa-mahasiswa seperti saya.*
- ✚ *Para sahabatku “Anggota keluarga GH Insomnia dan Mancuk ” yang tidak bisa disebutkan satu per satu terimakasih telah menjadi sahabat yang baik dalam suka maupun duka.*
- ✚ *Keluarga GreenKost yang selama kurang lebih 5 tahun ini menjadi menemani dan menjadi saksi perjuangan ini.*
- ✚ *Seluruh teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu, terima kasih telah menjadi teman selama proses perkuliahan ini.*
- ✚ *Teman-teman Angkatan Ekonomi Syariah tahun 2016, terkhusus Ekis A 2016.*

- ✚ *Orang-orang yang selalu bertanya “Parek kapan wisuda ?” kalian salah satu orang-orang yang membuat saya ingin secepat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih telah mendorong saya lewat kata-kata horor itu.*
- ✚ *Untuk keluarga besar FEBI IAIN Bengkulu dan Almamater hijau Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang saya cintai, terimakasih telah menjadi bagian dari proses saya menuntut ilmu.*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi dengan judul “Jual Beli Chips Pada Game Online Perspektif Ekonomi Islam (Study Gamers di Telaga Dewa Kota Bengkulu)”, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Juli 2021 M
Dzulkaidah1442 H

Mekahnya yang menyatakan



PARIANTO
NIM 1611130025

SURAT PERNYATAAN

Nama : Parianto

NIM : 1611130025

Program Studi : Ekonomi Islam

Judul : Jual Beli Chips Pada *Game Online* Perspektif Ekonomi Islam (Studi Gamers Di Telaga Dewa Kota Bengkulu)

Telah dilakukan verifikasi plagiat melalui <http://smallseotools.com/plagiarism-checker/> skripsi yang bersangkutan dapat diterima dan tidak memiliki indikasi plagiasi.

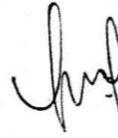
Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi maka akan dilakukan tinjauan ulang kembali.

Mengetahui Tim Verifikasi



Dr. Nurul Hak, M.A
NIP. 196606161995031902

Yang Membuat Pernyataan



Parianto
NIM. 1611130025

ABSTRAK

Jual Beli Chips Pada Game Online Perspektif Ekonomi Islam (Study Gamers di Telaga Dewa Kota Bengkulu)

Oleh Parianto, NIM 1611130025

Tujuan Penelitian ini adalah 1). Jual beli chips game online pada gamers di Telaga Dewa Kota Bengkulu, 2). Jual beli chips Pada Game Online Perspektif Ekonomi Islam (Study Gamers di Telaga Dewa Kota Bengkulu) Perspektif Ekonomi Islam. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini sebagai berikut: 1). *Gamer* bisa mendapatkan *chip* dengan beberapa cara. Pertama, membeli *chip* dari *zynga* sebagai penyedia resmi *chip*, Kedua, *gamer* saling mengadu ketangkasan mereka dan keberuntungan mereka di atas meja game online. ketiga adalah membeli chip dari *gamer* lain. Penetapan harga dalam *game online* ini melalui chatting dalam transaksi *online* seperti ini adalah penipuan dan di *banned akun facebooknya*, sedangkan keuntungan dari transaksi *online* ini adalah lebih efisien dalam melakukan transaksi karena para pemain tidak tinggal dalam satu wilayah serta menambah teman baru. 2). Praktek transaksi jual beli chip dalam *game online* ini adalah tidak sesuai dengan ekonomi Islam. Dari segi syarat sah jual beli tentang kepemilikan hak atas barang, karena kepemilikan chip sepenuhnya milik penyedia resmi *game* yaitu *Zynga* dan *gamer* hanya memiliki hak memakai untuk bermain *game game online* saja. Cara yang dipergunakan dalam jual beli ini sangat merugikan *zynga* sebagai penyedia resmi *chip game online* dalam *game game online online*. Karena pemain menjual chip mereka di bawah harga yang telah ditetapkan oleh pemilik *game*. Jenis permainan ini terdapat unsur perjudian, sehingga hasil jual beli *chip game online* ini menjadi tidak halal.

Kata Kunci : Jual Beli, Game Online, Perspektif Islam.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Jual Beli Chips Pada Game Online Perspektif Ekonomi Islam (Studi Gamers Di Telaga Dewa Kota Bengkulu”*. Shalawat dan salam untuk Nabi besar Muhammad SAW, yang telah berjuang untuk menyampaikan ajaran Islam sehingga umat Islam mendapatkan petunjuk ke jalan yang lurus baik di dunia maupun akhirat.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi Islam (S.E) pada Program Studi Perbankan Syariah jurusan Ekonomi Islam pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd, selaku Plt. Rektor IAIN Bengkulu yang telah memimpin kampus ini dengan baik dan mengembangkan kampus ini dengan baik beserta staf-staf dan juga tenaga ahli di dalam nya.
2. Dr. Asnaini, M.A, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah membuat FEBI semakin EKSIS
3. Dr. Nurul Hak, M.A selaku wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Bengkulu.
4. Dra. Fatimah Yunus, M.A selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Bengkulu.

5. Dr. Desi Isnaini, M.A Ketua Jurusan Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
6. Eka Sri Wahyuni, M.M Selaku Ketua Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
7. Miti Yarmunida, M.Ag selaku pembimbing I yang sudah banyak membantu dalam pengarahannya skripsi ini hingga dapat terselesaikan tepat waktu.
8. H. Makmur, Lc., M.A Ag selaku pembimbing II yang sudah banyak membantu dalam pengarahannya skripsi ini hingga dapat terselesaikan tepat waktu.
9. Kedua orang tua ku yang selalu memberikan motivasi dan mendo'akan kesuksesan peneliti.
10. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Bengkulu yang telah mengajar dan Staf serta karyawan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Bengkulu, April 2021 M
Zulkaidah 1442 H

Penulis



Parianto
NIM. 1611130025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
SURAT PAERNYATAAN	iii
MOTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Penelitian terdahulu	6
F. Metode Penelitian	10
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian	10
2. Waktu dan Lokasi Penelitian	10
3. Informan Penelitian	11
4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	11
5. Teknik Analisis Data	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Prinsip-Prinsip Jua Beli Dalam Islam	16
1. Prinsip Ketuhanan	17
2. Prinsip Kerelaan	17
3. Prinsip Kemanfaatan Dan Kemaslahatan	18
4. Prinsip Keadilan	
5. Prinsip Kejujuran	18
6. Prinsip Kebebasan	19
7. Prinsip Akhlak / Etika.....	19
8. Prinsip Shahih	20
B. Jual Beli Dalam Islam	22
1. Definisi Jual Beli	22
2. Dasar Hukum Jual Beli	25
3. Rukun Jual Beli	27
4. Syarat Jual Beli	29
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Jual Beli Chips Pada <i>Game Online</i> pada Gamers di Telaga Dewa Kota Bengkulu	36
B. Jual Beli Chips Pada <i>Game Online</i> pada Gamers di Telaga Dewa Kota Bengkulu Perspektif Ekonomi Islam	45

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	48
B. Saran	49

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jumlah Penduduk Telaga Dewa	34
Tabel 2 Daftar Gamer <i>Gaame Online</i>	35

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jual beli secara bahasa artinya memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, disertai dengan pindahnya kepemilikan terhadap suatu benda atau manfaat untuk tempo waktu selamanya. menurut istilah lain jual beli juga bisa diartikan kegiatan transaksi yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, selain itu jual beli juga merupakan bentuk sikap tolong menolong sesama manusia, apalagi tolong-menolong sendiri dalam Islam sangat dianjurkan. Agar praktek jual beli yang dilakukan tidak keluar dari batasan syariat dan mendapatkan ridha-Nya, maka setiap muslim harus berpegang teguh pada Al-Qur'an dan Sunnah.¹

Jual beli atau perdagangan dalam istilah fiqh disebut *al-ba'i* yang menurut etimologi berarti menjual atau mengganti. Wahbah al-Zuhaili mengartikan secara bahasa dengan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Kata *al-Ba.i* dalam Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yaitu kata *al-Syira* (beli). Dengan demikian, kata *al-ba'i* berarti jual, tetapi sekaligus juga berarti jual beli.² Dalam firman-Nya Allah Subhanahu wa Ta'ala menyebutkan:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۚ

¹ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2010), h. 23-24

² Al-Zuhaili Wahbah, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, (Damaskus, 2005), h. 45

“*Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba*” (QS. Al-Baqarah (2) : (275)³)

Jual beli yang tidak dilarang oleh agama Islam adalah jual beli yang dilakukan dengan kejujuran, tidak ada kesamaran ataupun unsur penipuan. Kemudian rukun dan syaratnya terpenuhi, barangnya bukan milik orang lain, dan tidak terikat dengan *khiyar* lagi. Yang termasuk kategori ini adalah jual beli barang yang tidak ada larangan nash, baik al- Qur'an maupun hadits.

Dari keterangan di atas maka yang termasuk jual beli yang dilarang oleh Islam adalah jual beli sesuatu yang tidak ada barangnya, jual beli yang mengandung penipuan (*gharar*), jual beli *najsy* atau *tanajusy* dan menjadi tengkulak. Sedangkan jual beli yang diperbolehkan ialah jual yang terpenuhi syarat-syarat sesuai dengan ketentuan Islam, tidak ada unsur penipuan di dalamnya, barang yang diperjualbelikan miliknya sendiri.

Sedangkan mengenai tentang perekonomian, hal ini juga sudah diatur dalam Islam yang tepatnya pada bidang muamalah. Di dalam ketentuan syariat Islam ini menjelaskan bahwasanya kebebasan seseorang umat islam untuk mengatur urusan kahidupannya selama apa yang dilakukan oleh umat Islam tersebut tidak menyimpang dari ajaran Islam yang bersumberkan dari Al-Qur'an dan As-Sunnah. Dalam hal ini berarti jauh dari unsur merugikan sesama manusia dan juga jauh dari unsur riba ataupun *gharar* yaitu ketidakjelasan. Karena didalam bentuk perekonomian yang diterapkan oleh Islam

³ Al-Quran. 2014. Departemen Agama RI Al-Quran Terjemah dan Tajwid. Jawa Barat: Sygma

semata-mata tidak bertujuan untuk mendapatkan keuntungan melainkan mengutamakan rasa saling tolong-menolong antara sesama.

Pada masa modern ini semakin berkembangnya zaman, teknologi pun juga semakin berkembang. Perkembangan teknologi komputer, telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa sehingga pada saat ini sudah sangat berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu. Pemanfaatan teknologi mendorong pertumbuhan bisnis dengan pesat, karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi internet dapat digunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak-pihak yang terkait dalam transaksi tidak bertemu secara *face to face*, cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi ataupun internet, kondisi yang sedemikian merupakan pertanda dimulainya era siber dalam bisnis.⁴

Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet adalah singkatan dari *interconnected networking* yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia yang berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Fungsi internet bermacam-macam, dan salah satunya adalah sebagai tempat komunikasi jejaring sosial dunia maya. Jejaring sosial merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem *software* internet yang memungkinkan penggunaanya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar. Dari semakin berkembangnya

⁴ Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2011), h. 250

teknologi, pemakai teknologipun juga semakin banyak. Bahkan perkembangan teknologi pun digunakan menjadi sarana untuk berkomunikasi baik sosial, ekonomi, dan lain-lain.⁵ Kegiatan jual beli atau transaksi yang memanfaatkan sarana perkembangan teknologi komputer juga dapat dikategorikan memiliki perbandingan sama dengan pelaku jual beli yang dilakukan nyata.⁶

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan Game Online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah Game Online bisa dimainkan secara bersama dengan menggunakan komputer ataupun mobile handphone yang terhubung ke dalam jaringan internet.⁷

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Kota Bengkulu dengan melakukan wawancara kepada penjual chips pada game online dimana penjual menjual chips untuk menambah ekonomi atau penghasilannya sedangkan chips. Pada game tersebut pengguna memanfaatkan menjadi ajang bisnis, tidak sedikit pula yang menjadikan game tersebut sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game. Akan tetapi bisnis yang dilakukannya cenderung mendekati unsur perjudian.

⁵ Basri, H. *Remaja Berkualitas*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2006), h. 129

⁶ Rachmat Syafei, *Fikih Mu'amalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), h.211

⁷ Basri, H. *Remaja Berkualitas*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2006), h. 131

Karena dalam game tersebut pengguna game mentransaksikan hasil kemengannya dari Game Online tersebut berupa chip kepada pengguna lain. Dampaknya juga sangat besar bagi pelaku game tersebut terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang, karena pelaku kebanyakan akan melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁸

Berdasarkan fakta-fakta di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai manajemen aspek lingkungan sosial. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Jual Beli Chips Pada Game Online Perspektif Ekonomi Islam (Study Gamers di Telaga Dewa Kota Bengkulu)”

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana jual beli chips game online pada gamers di Telaga Dewa Kota Bengkulu?
2. Bagaimana Jual Beli Chips Pada Game Online pada gamers di Telaga Dewa Kota Bengkulu Perspektif Ekonomi Islam?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Jual beli chips game online pada gamers di Telaga Dewa Kota Bengkulu
2. Jual Beli Chips Pada Game Online pada gamers di Telaga Dewa Kota Bengkulu Perspektif Ekonomi Islam?

⁸ Observasi Awal, wawancara kepada gamers di Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan yang berkaitan dengan Jual Beli Chips Pada Game Online Perspektif Ekonomi Islam

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, dapat menambah pengetahuan baik secara teori maupun praktek khususnya di bidang jual beli secara online.
- b. Bagi pemain game online, dapat memberikan masukan-masukan yang bermanfaat dan sebagai bahan evaluasi guna mengambil kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan jual beli chips.
- c. Bagi pihak lain, dapat menjadi acuan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian selanjutnya yang ada kaitannya dengan studi jual beli chips.

E. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian dan dijadikan sebagai acuan dalam penelitian, maka terdapat penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Dimas Uzar Ikhwansyah, dengan judul "*Transaksi Jual Beli Chip dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah*". Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa: 1) Transaksi jual beli chip dalam *game online Indoplay* di pasarkan di *group facebook* dan serah terima chip dilakukan pada saat COD (*Cash on Delivery*) yaitu bertemunya

langsung antara penjual dan pembeli dengan ketentuan tempat melangsungkan serah terima barang yang disepakati bersama. 2) Hukum dari Transaksi jual beli chip dalam game online *Indoplay* yaitu haram untuk dilakukan menurut Fiqh Muamalah. Karena hukum asal dari objek yang diperjual belikan didapat dari perbuatan haram yaitu perjudian (*maysir*). Dan sudah jelas bahwasanya diharamkan untuk menjual barang atau sesuatu yang didapat dari perbuatan haram.⁹

Adapun persamaan penelitian adalah sama-sama meneliti jual beli chips game online sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian terdahulu membahas game online *Indoplay* sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengenai Jual Beli Chips game online.

2. Aulia Ikhsani, dengan judul “*Jual beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)*”. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa pertama, mekanisme transaksi pada game online biasanya dilakukan via *online* yaitu melalui aplikasi chatting. Para pihak bernegosiasi untuk kesepakatan harga dan kemudian melakukan pembayaran melalui transfer ke rekening yang telah disetujui. Setelah itu penjual memberikan id serta *password account* atau inventaris pelengkap yang baru dibeli. Kedua, ketika diteliti lebih dalam ternyata terdapat cacat pada syarat *nafaz* (terrealisasinya akad), yaitu kepemilikan game *online* tidak jelas

⁹ Dimas Uzar Ikhwansyah, “*Transaksi Jual Beli Chip dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah*”, Skripsi Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum, IAIN Tulungagung, 2018.

(*gharar*). Segala jual beli yang mengandung unsur *gharar* bertentangan dengan hukum Islam. Sebab dapat mengubah nilai tolong menolong menjadi kezaliman. Ketiga, menurut hukum Islam game online tidak dapat dijadikan objek jual beli karena tidak mencukupi syarat objek, yaitu objeknya harus dapat dimanfaatkan secara syara'.¹⁰

Adapun persamaan penelitian adalah sama-sama meneliti jual beli chips game online sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian terdahulu membahas game online secara umum sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengenai jual beli chips game online

3. Maria Ulfah Nurrohmah, dengan judul "*Tinjauan Fikih Muamalah terhadap Jual Beli Chip dalam Game Online Indoplay*". Berdasarkan penelitian, Transaksi jual beli chip dalam *game online Indoplay* di pasarkan di *group facebook* dan serah terima *chip* dilakukan pada saat COD (*Cash on Delivery*) yaitu bertemunya langsung antara penjual dan pembeli dengan ketentuan tempat melangsungkan serah terima barang yang disepakati bersama. Hukum dari Transaksi jual beli chip dalam *game online Indoplay* yaitu haram untuk dilakukan menurut Fikih Muamalah. Karena hukum asal dari objek yang diperjual belikan didapat dari perbuatan haram yaitu perjudian (*maysir*). Dan sudah jelas

¹⁰ Aulia Ikhsani, "Jual beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)". Skripsi, Fakultas Syari'ah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh 2019 M/1440H

bahwasanya diharamkan untuk menjual barang atau sesuatu yang didapat dari perbuatan haram.¹¹

Adapun persamaan penelitian adalah sama-sama meneliti jual beli chips game online sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian terdahulu membahas game online Indoplay sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengenai jual beli chips game online

4. Sulistyowati dengan judul *Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online*. Dalam menelusuri, menjelaskan dan menyimpulkan objek pembahasan dalam skripsi ini, penyusun menempuh metode jenis penelitian dalam kajian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*). Untuk mendapatkan informasi secara akurat, aktual, dan terpercaya. Sedangkan data-data diperoleh melalui dokumentasi, observasi dan wawancara yang selanjutnya dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar ulama Semarang tidak setuju dengan adanya transaksi jual beli *chip* dalam *game poker online* ini dan hukumnya adalah tidak boleh atau haram. Karena tidak memenuhi rukun dan syarat sah jual beli yang telah ditentukan dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Dari segi kepemilikan hak atas barang, kemanfaatan barang yang tidak sesuai dengan tuntunan. Kepemilikan *chip*

¹¹ Maria Ulfah Nurrohmah, "Tinjauan Fikih Muamalah terhadap Jual Beli Chip dalam *Game Online Indoplay*" Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah Universitas Islam Bandung Bandung, Indonesia. Prosiding Hukum Ekonomi Syariah <http://dx.doi.org/10.29313/syariah.v6i2.22012>

seungguhnya milik pemilik *game* yaitu *Zynga* yang resmi menjadi penyedia *chip* untuk permainan ini. Cara yang dipergunakan dalam jual beli ini sangat merugikan *zynga* sebagai penyedia resmi *chip poker* dalam *game poker online*. Karena pemain yang menjual *chip* yang dimiliki dijual di bawah harga yang telah ditetapkan oleh pemilik *game*. Jenis permainan ini terdapat unsur perjudian, sehingga hasil jual beli *chip poker* ini menjadi tidak halal.

Adapun persamaan penelitian adalah sama-sama meneliti jual beli chips game online sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian terdahulu membahas game online poker sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengenai jual beli chips game online

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan. Penelitian lapangan adalah penelitian yang dilakukan dimana peneliti datang secara langsung ketempat penelitian untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.¹²

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode

¹²Sukardi. *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.78

deskriptif adalah metode yang dilakukan untuk menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya¹³.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

a. Waktu Penelitian

Waktu penelitian terhitung dari bulan Desember 2020 sampai dengan selesai.

b. Lokasi Penelitian

Tempat Penelitian ini dilakukan di Kota Bengkulu Jalan Telaga Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. karena banyak penjual chips, dan juga terdapat banyak warnet sebagai salah satu tempat pendukung untuk *Gamer's* bermain *game online*.

3. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi yang diperlukan oleh peneliti pada saat peneliti melakukan penelitian. Informan penelitian diambil secara *purposive sampling* dengan sasaran 6 orang penjual dan pembeli chips pada game *online*. Penjual dan pembeli chips berjumlah 20 orang tetapi yang dijadikan informan hanya 6 orang dikarenakan sebagian tidak mau dijadikan informan. Informan memilih keenam orang informan karena dapat memberikan keterangan dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

¹³Sukardi. *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.78

a. Sumber Data

Adapun data-data yang akan peneliti kumpulkan peneliti yaitu terbagi atas 2 (dua) sumber, yaitu:

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber utamanya. Sehingga data primer adalah data yang diperoleh dari hasil observasi lapangan, wawancara dan dokumentasi dengan jumlah informan 5 orang penjual dan 5 orang pembeli chips pada game online.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang mendukung atas permasalahan yang akan dibahas, yang diperoleh dari hasil studi perpustakaan, bahan bacaan ataupun data.

b. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, penulis akan mengumpulkan data dengan memperoleh dua sumber data. Teknik dilakukan dengan:

1) Observasi

Observasi adalah penelitian atau pengamatan secara langsung ke lapangan untuk mendapatkan informasi dan mengetahui permasalahan yang diteliti. Pada observasi ini, yang

peneliti lakukan adalah datang langsung ketempat penelitian untuk melihat kondisi lapangan.

2) Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi secara respon antara penanya dan narasumber yang bertujuan untuk mendapatkan informasi. Dalam hal ini peneliti mengadakan tanya jawab secara langsung dengan informan yaitu 5 orang penjual dan 5 orang pembeli chips pada game online.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan untuk merekam dan menyimpan berbagai data penting yang dihasilkan oleh kegiatan. Kegiatan dokumentasi pada penelitian digunakan untuk mendapatkan gambar atau foto pada saat melakukan penelitian.

4) Penelitian Literatur

Untuk melakukan studi kepustakaan, perpustakaan merupakan suatu tempat yang tepat guna memperoleh bahan-bahan dan informasi yang relevan untuk dikumpulkan, dibaca dan dikaji, dicatat dan dimanfaatkan

5. Teknik Analisis Data

Dalam analisa data kualitatif proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan

tentunya dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *Interaktif*.¹⁴

Menurut Huberman, dalam model ini ada tiga komponen analisa, diantaranya sebagai berikut¹⁵ :

a. Reduksi data

Reduksi merupakan proses pemilihan pemusatan perhatian pada penyederhanaan data “kasar” yang muncul dalam catatan-catatan tertulis dilapangan. Proses ini berlangsung terus-menerus selama penelitian, reduksi data merupakan bentuk analisa yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data. Dalam hal ini, data yang dimaksud ialah data yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara, dokumen-dokumen organisasi yang masih terkumpul menjadi satu atau disebut juga data kasar. Dengan reduksi data, maka data yang tidak perlu akan dibuang.

b. Penyajian data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan penyajian data, peneliti akan dapat memahami apa yang sedang terjadi maupun yang sudah terjadi, dengan demikian data yang sudah diperoleh dilapangan

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 334

¹⁵Pawito, *Penelitian Komunikasi*, (Yogyakarta: Pelangi Perkasa, 2007), h. 104-106

akan diambil kesimpulan sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

c. Penarikan serta pengujian kesimpulan

Kesimpulan yang akan diambil ditangani secara longgar dan tetap terbuka, sehingga kesimpulan yang semula belum jelas, kemudian akan meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar dengan tepat. Kesimpulan ini juga diverfiksikan selama penelitian berlangsung dengan maksud menguji kebenaran, ketepatan, dan mencocokkannya pada validitasnya¹⁶.

¹⁶ Mohamad Nasir, *Metode Penelitian*, (Bandung: Mizan, 2009),h. 53

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Prinsip-Prinsip Jual Beli dalam Islam

Dalam kaidah bahasa Arab, istilah jual beli secara umum dikenal dengan nama al-bay' yang merupakan bentuk isim mashdar dari fi'il madli باع yang bermakna menjual. Sementara itu, kata membeli sebenarnya memiliki kosa kata tersendiri yaitu kata syara-a yang merupakan bentuk isim mashdar dari fi'il madli (شري).¹⁷ Namun walaupun demikian, kata البيع Sesungguhnya merupakan kata yang telah mencakup kedua makna tersebut, yaitu mengandung makna menjual dan membeli, atau dengan kata lain, kata al-bay' selain bermakna menjual juga bermakna membeli sekaligus.¹⁸ Sementara itu menurut As-Sayyid Sabiq definisi jual beli adalah melepaskan harta dengan mendapatkan harta lain berdasarkan kerelaan atau memindahkan milik dengan mendapatkan benda lain sebagai ganti secara suka rela dan tidak bertentangan dengan syara'.

Berkaitan dengan prinsip-prinsip jual beli dalam Islam, sampai saat ini belum ada literatur yang secara khusus memberikan pembahasan secara tegas dan rinci. sekalipun ada, pembahasan mengenai prinsip jual beli tersebut masih bersifat parsial dan terbatas pada prinsip-prinsip ekonomi Islam. Untuk itulah, penulis berusaha merangkum untuk kemudian merumuskan prinsip jual beli berdasarkan literatur dan rujukan ke dalam

¹⁷ Misbahul. Ulum, *Prinsip-Prinsip Jual Beli Online Dalam Islam Dan Penerapannya Pada E-Commerce Islam Di Indonesia*. (Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis, 2020), h. 17

¹⁸ Abdullah, *Fikih Muamalah*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 45

satu rumusan tersendiri. Prinsip-prinsip jual beli tersebut di antaranya adalah prinsip tauhid, prinsip akhlak, prinsip keseimbangan, prinsip kebebasan individu, prinsip keadilan, dan prinsip sah (jual beli dilakukan dengan memenuhi syarat dan rukun jual beli). Adapun uraian dari masing masing prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Prinsip Ketuhanan (Tauhid)

Prinsip ini menuntut kesadaran bahwa semua adalah milik Allah dan semua aktivitas diawasi oleh Allah. Selain itu, transaksi jual beli tidak semata dilakukan dalam rangka mencari keuntungan dunia.¹⁹ Tetapi lebih dari itu bahwa keuntungan dalam kegiatan jual beli adalah bekal dalam menyongsong kehidupan di akhirat nanti. Implementasi prinsip ketuhanan adalah terwujudnya seorang pengusaha Muslim yang menghindari segala bentuk eksploitasi, serta menghindari transaksi yang mengandung unsur riba.²⁰

2. Prinsip Kerelaan (saling rela/ Ridhaiyyah).

Dalam praktik jual beli, prinsip saling rela ditandai dengan adanya akad ijab dan qabul yang dilakukan tanpa paksaan serta bebas dari berbagai intimidasi, penipuan, dan penyamaran. Secara lebih teknis, implementasi prinsip ini adalah masing-masing pihak berkewajiban memberikan informasi yang lengkap dan benar agar tidak terjadi *asymmetric information*, yaitu suatu kondisi di mana salah satu pihak tidak memiliki informasi yang lengkap dan baik dari pada pihak yang

¹⁹ Mardani. *Hukum Sistem Ekonomi Islam*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2015), h. 31

²⁰ Abdullah, *Fikih muamalah*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 12

lain Keberadaan informasi yang lengkap dan benar itu menjadi faktor penting untuk menjadi pertimbangan dalam transaksi. Informasi-informasi yang dimaksud setidaknya meliputi; kualitas, kuantitas, harga, serta waktu penyerahan. Apabila hal tersebut tidak terpenuhi maka akan terjadi tadelis atau penipuan.²¹

3. Prinsip Kemanfaatan atau Kemaslahatan.

Kegiatan jual beli harus bisa memberikan kemanfaatan bagi pihak-pihak yang bertransaksi. Kemanfaatan tersebut dapat berupa manfaat yang diperoleh dari objek atau barang yang diperjualbelikan, maupun manfaat dari hasil kegiatan jual beli yang dilakukan. Yakni, objek atau barang yang ditransaksikan harus memberikan manfaat bagi kemanusiaan, bukan justru membawa dampak kerusakan.²²

3. Prinsip Keadilan

Prinsip keadilan dalam transaksi jual beli dapat dilakukan dengan sikap tidak saling mezalimi. Penjual harus mampu bersikap adil kepada seluruh pembeli, demikian halnya sebaliknya. Selain itu, termasuk juga bagian dari prinsip keadilan adalah menetapkan harga secara wajar, serta tidak melakukan praktik monopoli.²³

4. Prinsip Kejujuran

Penerapan prinsip kejujuran dalam transaksi jual beli dapat dilakukan dengan memberikan informasi secara objektif, benar, apa adanya, dan

²¹ Abdullah, *Fikih muamalah*,..., h. 39

²² Misbahul. Ulum, *Prinsip-Prinsip Jual Beli Online Dalam Islam Dan Penerapannya Pada E-Commerce Islam Di Indonesia*. (Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis, 2020), h. 17

²³ Rozalinda. *Ekonomi Islam Teori Dan Aplikasinya Pada Aktivitas Ekonomi*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), h. 2014

menyeluruh. Konsekuensi dari prinsip kejujuran ini adalah larangan terhadap segala bentuk tindakan penipuan, baik penipuan dalam bentuk perkataan maupun perbuatan. Prinsip kejujuran ini ditegaskan oleh Allah dalam QS al-Muthaffifin ayat 1-3 yang memberikan ancaman kepada seseorang yang tidak jujur dalam melakukan takaran timbangan.²⁴

5. Prinsip Kebebasan

prinsip untuk menentukan suatu tindakan atau suatu keputusan sepanjang tidak bertentangan dengan kerangka syariat Islam. Pelaksanaan prinsip kebebasan dalam kegiatan jual beli adalah adanya hak dan kesempatan untuk memilih atau yang lazim disebut dengan istilah khiyar. Dalam konteks jual beli, khiyar adalah suatu keadaan yang menyebabkan 'aqid (orang yang berakad) memiliki hak untuk memutuskan akadnya, yakni menjadikan atau membatalkannya. Salah satu tujuan khiyar adalah untuk menjamin agar akad yang dilaksanakan benar-benar terjadi atas kerelaan penuh antara para pihak yang berakad.²⁵

6. Prinsip Akhlak/ Etika

Prinsip ini merupakan bentuk dari pengamalan sifat-sifat utama nabi dan rasul dalam seluruh kegiatan ekonomi, yaitu *sidiq* (benar), amanah (dapat dipercaya), *tabligh* (menyampaikan kebenaran), dan *fathanah* (cerdas/ berilmu). Akhlak adalah urat nadi kehidupan Islami, termasuk

²⁴Mursal dan Suhadi. *Implementasi prinsip Islam dalam aktivitas ekonomi: Alternatif mewujudkan keseimbangan hidup*. (Jurnal Penelitian. 2015), h. 92.

²⁵ Mursal dan Suhadi. *Implementasi prinsip Islam*,...h. 92.

dalam kehidupan ekonomi. Seorang Muslim tidak dibenarkan untuk bebas melakukan apa saja yang diinginkannya atau apa saja yang menguntungkannya dalam kegiatan usaha dan mengembangkan hartanya. Secara umum prinsip akhlak atau etika dalam transaksi mencakup segala perilaku yang baik dan tidak merugikan siapapun, seperti bersikap jujur, tidak bersumpah palsu, tidak melakukan perjudian, serta dapat dipercaya.²⁶

7. Prinsip *Sahih*

Suatu kegiatan jual beli dinilai sebagai jual beli yang *sahih* apabila syarat dan rukun jual beli terpenuhi dengan baik dan benar. Sehingga, implementasi prinsip *sahih* dalam kegiatan jual beli dapat dilihat dari terpenuhinya syarat-syarat dan rukun jual beli yang meliputi:

- a. Pihak yang berakad harus memenuhi kriteria sebagai berikut:
 - 1) *Mumayyiz*, yaitu dapat membedakan antara yang baik dan buruk
 - 2) *Baligh*, yaitu masa di mana seseorang dapat dibebani hukum secara syar'i, sehingga apabila ia melakukan transaksi, ia mengerti tentang konsekuensi hukum atas transaksi yang ia lakukan serta secara sah dapat dimintai pertanggungjawaban atas apa yang ia lakukan
 - 3) Tidak dalam paksaan
 - 4) Bukan orang yang mubadhir, yakni pembeli dan penjual bukanlah orang yang berperilaku boros. Sebab perilaku boros adalah

²⁶ Mursal dan Suhadi. *Implementasi prinsip Islam*,...h. 101

indikator bahwa seseorang tersebut tidak cakap dalam bertindak. Selain itu, pengelolaan harta orang yang boros berada di dalam kekuasaan walinya, bukan berada di dalam kekuasaannya sendiri

b. Objek akad harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Ada dan nyata, yakni barang yang diperjualbelikan harus benar-benar nyata dan ada. Sekalipun barang tersebut tidak ada di tempat, penjual harus menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan atau menghadirkan barang tersebut. Oleh karena itulah, tidak boleh ada akad jual beli terhadap barang yang tidak ada atau dikhawatirkan tidak ada.²⁷
- 2) Suci, yakni barang yang dijadikan sebagai objek jual beli bukan barang yang najis atau barang yang diharamkan menurut syariat Islam.²⁸
- 3) Bermanfaat, yakni objek jual beli harus hal yang memberikan manfaat, bukan justru memberikan madlarat.
- 4) Milik sendiri, yakni barang yang dijadikan sebagai objek akad haruslah barang milik sendiri atau setidaknya yang bersangkutan memiliki hak kuasa atas barang tersebut. Seseorang dianggap sebagai pemilik apabila penjualan benda tersebut telah diizinkan oleh pemiliknya yang sah.²⁹
- 5) Dapat diserahterimakan, yakni barang yang dijadikan sebagai objek akad harus dapat diserahterimakan waktu akad terjadi.

²⁷ Mursal dan Suhadi. *Implementasi prinsip Islam*,...h. 101

²⁸ Mursal dan Suhadi. *Implementasi prinsip Islam*,...h. 102

²⁹ Mursal dan Suhadi. *Implementasi prinsip Islam*,...h. 102

Dalam hal ini para imam mazhab sepakat bahwa jual beli terhadap barang yang tidak bisa diserahkan adalah tidak sah, karena mengandung unsur gharar. Praktik jual beli dengan objek yang tidak dapat diserahkan disebut juga dengan *ba'i ma'juz al-Taslim*.³⁰

- c. Akad ijab dan qabul harus sesuai dan dilaksanakan dalam satu transaksi. Pelaksanaan ijab dan qabul dapat dilakukan dengan beberapa cara. Pertama dengan lisan, yakni menggunakan bahasa atau perkataan yang dimengerti oleh masing-masing pihak yang bertransaksi. Kedua dengan tulisan, yakni dilakukan secara tertulis oleh salah satu pihak atau keduanya. Ketiga dengan isyarat, yaitu dengan bahasa isyarat yang dimengerti oleh masing-masing pihak yang berakad.³¹
- d. Harga atau nilai tukar harus disepakati oleh masing-masing pihak dan dibayarkan pada saat transaksi, apabila pembayaran dilakukan ditangguhkan (utang) maka waktu pelunasan harus ditentukan dengan jelas.³²

B. Jual Beli Dalam Islam

1. Definisi Jual Beli Dalam Islam

Jual beli merupakan rangkaian kata yang terdiri dari kata jual dan beli. Kata jual beli dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* bermakna yakni persetujuan yang saling mengikat antara penjual yaitu sebagai

³⁰ Mursal dan Suhadi. *Implementasi prinsip Islam*,...h. 102

³¹ Bhinadi, A. *Muamalah syar'iyah hidup barokah*. Yogyakarta: Depublish. 2018

³² Bhinadi, A. *Muamalah syar'iyah hidup barokah*. Yogyakarta: Depublish. 2018

pihak yang menyerahkan barang, dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual.³³

Jual beli menurut bahasa artinya pertukaran atau saling menukar. Dalam bahasa Arab kata jual (*al-bay'*) dan kata beli (*al-syira'*) dimana dua kata tersebut mempunyai arti yang berlawanan, namun orang-orang Arab biasanya menggunakan kata jual beli dengan satu kata yaitu *al-bay'*.³⁴ Dengan demikian kata *al-bay'* berarti jual dan sekaligus juga berarti kata beli.³⁵ Yang mana menurut bahasa *al-bay'* berarti menukarkan sesuatu benda dengan benda lain.

Sedangkan menurut terminologi (istilah), yang dimaksud dengan jual beli adalah memberikan hak milik suatu benda dengan cara menukarkan berdasarkan ketentuan syara atau memberikan kemanfaatna sesuatu benda yang dibolehkan dengan cara mengekalkan dengan harga benda tersebut. Sedangkan pengertian *bay'* menurut para ulama adalah sebagai berikut:³⁶

Pengertian jual beli menurut pandangan Mazhab istilah, terdapat beberapa pendapat di kalangan para Imam Mazhab, yakni: madzhab hanafi, maliki, hanbali, syafi'i.

e. Madzhab Hanafi

Menurut mazhab Hanafi, jual beli mengandung dua makna, yakni:

³³ Alwi, Hasan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 98

³⁴ Amir Syarifuddin, *Garis-Garis Besar Fikih* (Bogor: Kencana, 2003), h. 192.

³⁵ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.113

³⁶ Muhammad bin Qasim al Ghizzi, ahli bahasa Ibnu Zuhri, *Fathul Qaribil Mujib* (Bandung: Trigenda Karya, 2005), h. 174

Makna khusus, yaitu menukarkan barang dengan dua mata uang, yakni emas dan perak dan yang sejenisnya. Kapan saja lafal diucapkan, tentu kembali kepada arti ini. Makna umum, yaitu ada dua belas macam, diantaranya adalah makna khusus ini.

f. Madzhab Maliki

Menurut Mazhab Maliki, jual beli atau bai' menurut istilah ada dua pengertian, yakni: Pengertian untuk seluruh satuannya bai' (jual beli), yang mencakup akad sharaf, salam dan lain sebagainya. Pengertian untuk satu satuan dari beberapa satuan yaitu sesuatu yang dipahamkan dari lafal bai' secara mutlak menurut uruf (adat kebiasaan).

g. Mazhab Hanbali

Menurut ulama Hanbali jual beli menurut syara' ialah menukarkan harta dengan harta atau menukarkan manfaat yang mubah dengan suatu manfaat yang mubah pula untuk selamanya.³⁷

h. Mazhab Syafi'i

Ulama mazhab Syafi'i mendefinisikan bahwa jual beli menurut syara' ialah akad penukaran harta dengan harta dengan cara tertentu.³⁸

Beberapa pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwasannya jual beli adalah suatu perjanjian yang dilakukan oleh kedua belah pihak atau lebih dengan cara suka rela sehingga

³⁷ Amir Syarifuddin, *Garis-Garis Besar Fikih* (Bogor: Kencana, 2003), h. 199.

³⁸ Amir Syarifuddin, *Garis-Garis Besar ...*, h. 192.

keduanya dapat saling menguntungkan dan tidak ada salah satu pihak yang merasa dirugikan.

2. Dasar Hukum Jual Beli

a. Dasar Alquran

Jual beli sebagai sarana tolong menolong antar sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam Al-Quran dan sunah Rasulullah SAW. Terdapat sejumlah ayat Al-Quran yang membicarakan tentang halalnya jual beli, diantaranya:

Dalam Al-Quran Allah berfirman:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya:

“...Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba...”(al-Baqarah : (2) : (275).³⁹)

Firman Allah SWT:

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِنْ رَبِّكُمْ

Artinya:

“Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu.....”. (Al-Baqarah/2: 198)

Firman Allah SWT:

إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ

Artinya:

“...Kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu...” (An-Nisa: (4) :(29).⁴⁰)

³⁹ Al-Quran. Departemen Agama RI Al-Quran Terjemah dan Tajwid. (Jawa Barat: Sygma, 2014), 67

⁴⁰ Al-Quran. Departemen Agama RI Al-Quran Terjemah dan Tajwid, (Jawa Barat: Sygma, 2014), h. 43

Pada ayat-ayat di atas dijelaskan bahwa Allah SWT dengan jelas menghalalkan praktek jual beli dengan segala aturan-aturannya dan secara tegas mengharamkan riba. Karena riba akan mendidik manusia untuk mendapatkan harta dengan cara mudah tanpa kerja keras, sedangkan jual beli mendidik manusia agar selalu berkarya untuk menghasilkan sesuatu.

b. Hadist

Dalam Sabda Rasulullah SAW disebutkan yang artinya:

سُئِلَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَيُّ الْكَسْبِ أَفْضَلُ؟ قَالَ: عَمَلُ الرَّجُلِ
بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

“Nabi Muhammad SAW. Pernah ditanya: apakah profesi yang paling baik? Rasulullah menjawab: “Usaha tangan manusia sendiri dan setiap jual-beli yang diberkati”⁴¹

c. Qawa'id

Terdapat 4 kaidah dalam fiqih yang terkait dengan jual beli yaitu :⁴²

1. Hukum Asal Jual Beli Adalah Mubah

Kaidah menyatakan,

الأصل في المعاملات الحل والإباحة

Artinya: *“Hukum asal dalam muamalah adalah halal dan mubah”*

2. Kaidah Kedua, Akad Dinilai Sah dengan Cara Apapun yang Menunjukkan Keridhaan

Kaidah menyatakan,

تتعقد المعاملة بما يدل عليها من قولٍ أو فعلٍ

⁴¹Idri, *Hadis Ekonomi: Ekonomi Dalam Perspektif Hadis Nabi*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 30

⁴² Idri, *Hadis Ekonomi: Ekonomi Dalam...*, h. 30

Artinya: “*Muamalah dinilai sah, dengan ucapan maupun perbuatan apapun yang menunjukkan adanya transaksi*”

3. Kaidah Terkait pengaruh niat terhadap keabsahan akad

Kaidah menyatakan,

القصد في العقود معتبرة

Artinya: “*Niat dalam akad itu ternilai*”

4. Kaidah terkait unsur jahalah (ketidak-jelasan) dalam transaksi jual beli buah

Kaidah menyatakan,

الجهالة إنما تفيد الفساد إذا كانت مفضية إلى النزاع المشكل

Artinya: “*Jahalah yang menyebabkan jual belinya batal adalah jahalah yang menyebabkan terjadinya sengketa*”

3. Rukun Jual Beli

Sebagai suatu akad, jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah oleh syara'. Dalam melaksanakan rukun jual beli, terdapat perbedaan pendapat ulama Hanafiyah dan jumhur ulama. Menurut ulama Hanafiyah seperti dikutip Ahmad Wardi Muslich, rukun jual beli yaitu adanya ijab dan qabul saja yang menunjukkan sikap saling tukar-menukar, atau saling memberi. Ijab qabul adalah perbuatan yang menunjukkan kesediaan dua pihak untuk menyerahkan milik masing-masing kepada pihak lain dengan menggunakan perkataan atau perbuatan.⁴³

Dalam melakukan rukun jual beli menurut Hanafiyah hanyalah kerelaan

⁴³ Ahmad Wardi Muslich, *Fikih Mu'amalah*, (Jakarta: AMZAH, 2010),179

antara kedua belah pihak untuk berjual beli. Namun, karena unsur kerelaan berhubungan dengan hati sering tidak kelihatan, maka diperlukan indikator (*qarinah*) yang menunjukkan kerelaan tersebut dari kedua belah pihak. Indikator tersebut bisa dalam bentuk perkataan (*ijab dan qabul*) atau dalam bentuk perbuatan, yaitu saling memberi (*penyerahan barang, dan penerimaan uang*). Dalam fikih, hal ini terkenal dengan istilah *bay' al- mu'athah*.⁴⁴ Sedangkan menurut jumhur ulama rukun jual beli itu ada empat yaitu: Penjual, Pembeli, *Sigat* (*ijab dan qabul*) dan *Ma'qud 'alayh* (*objek akad*).⁴⁵

a. Akad (*Ijab qobul*)

Akad ialah ikatan kata antara penjual dan pembeli. Jual beli belum dikatakan sah sebelum *ijab dan qobul* dilakukan sebab *ijab qabul* menunjukkan kerelaan (*keridhaan*). *Ijab qabul* boleh dilakukan dengan lisan atau tulis. *Ijab qabul* dalam bentuk perkataan atau dalam bentuk perbuatan yaitu saling memberi (*penyerahan barang dan penerimaan uang*). Pada dasarnya akad dapat dilakukan dengan lisan langsung tetapi bila orang bisu maka *ijab qobul* tersebut dapat dilakukan dengan surat menyurat yang pada intinya mengandung *ijab qobul*.⁴⁶

b. Orang yang berakad (subjek), dua pihak terdiri dari *bai'*(penjual) dan *mustari* (pembeli). Disebut juga *aqid*, yaitu orang yang melakukan akad

⁴⁴ Sohari Sahrani, *Fikih Mu'amalah*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 67.

⁴⁵ Wahbah az-Zuhaili, *Fikih Islam Wa Adillatuhul* jilid 5 terj, 29.

⁴⁶ Sobhirin, *Jual Beli Dalam Pandangan Islam*, (Jurnal Bisnis dan Manajemen, Vol. 3, No. 2, Edisi Desember 2015), h. 246

dalam jual beli, dalam jual beli tidak mungkin terjadi tanpa adanya orang yang melakukannya.⁴⁷

- c. Ada nilai tukar pengganti barang, nilai tukar pengganti barang, yaitu sesuatu yang memenuhi tiga syarat; bisa menyimpan nilai (*store of value*), bisa menilai atau menghargakan suatu barang (*unit of account*) dan bisa dijadikan alat tukar (*medium of exchange*). Suci, najis tidak sah dijual dan tidak boleh dijadikan uang untuk dibelikan, seperti kulit binatang/bangkai yang belum disamak.⁴⁸

4. Syarat Jual beli

Adapun syarat-syarat jual beli yang harus dipenuhi yaitu:

1. Syarat Terjadinya Akad (*In 'iqad*)

Syarat *in 'iqad* adalah syarat yang harus terpenuhi agar akad jual beli dipandang sah menurut *syara'*, apabila syarat ini tidak terpenuhi, maka akad jual beli menjadi batal. Hanafiyah mengemukakan empat macam syarat untuk keabsahan jual beli, yaitu sebagai berikut:⁴⁹

- a. Syarat yang berkaitan dengan '*aqid* (orang yang melakukan akad).
'*Aqid* (penjual dan pembeli) harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:
- 1) '*Aqid* harus berakal yakni *mumayyiz*. Maka tidak sah akad yang dilakukan oleh orang gila, dan anak yang belum berakal (belum *mumayyiz*). Ulama Hanafiyah tidak mensyaratkan '*aqid* harus baligh. Dengan demikian, akad yang dilakukan oleh anak yang *mumayyiz* (mulai umur tujuh tahun) hukumnya sah. Berkaitan

⁴⁷ Sobhirin, *Jual Beli Dalam Pandangan Islam...*, h. 246

⁴⁸ Diah Ayu Wulandari, *Fiqh Muamalah Rukun Dan Syarat Jual Beli Dalam Islam*, (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain) Jurai Siwo Metro. 2016), h.7

⁴⁹ Rachmat Syafei, *Fikih Mu'amalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), h.76.

dengan *tasarruf* anak *mumayyiz*, Hanafiyah membaginya menjadi tiga bagian yakni:

- a) *Tasarruf* yang bermanfaat secara murni, misalnya menerima wasiat, hibah, dan sedekah. *Tasarruf* macam yang pertama ini hukumnya sah tanpa menunggu izin dan persetujuan wali.⁵⁰
 - b) *Tasarruf* yang tidak bermanfaat secara murni, misalnya talak, dan memberikan hibah. *Tasarruf* macam yang kedua ini hukumnya tidak sah, dan tidak bisa dilangsungkan, meskipun diizinkan dan disetujui oleh wali, karena ia tidak memiliki kewenangan untuk menyetujui *tasarruf* yang merugikan.⁵¹
 - c) *Tasarruf* yang mengandung kemungkinan untung dan rugi, seperti jual beli, sewa-menyewa, dan lain-lain. *Tasarruf* macam ketiga ini hukumnya sah, tetapi pelaksanaannya *mawquf* (ditangguhkan) menunggu persetujuan wali. Apabila wali mengizinkan maka akad bisa dilaksanakan, dan apabila wali tidak menyetujui maka akad menjadi batal.⁵²
- 2) *'Aqid* (orang yang melakukan akad) harus berbilang (tidak sendiri). Dengan demikian akad yang dilakukan oleh satu orang yang mewakili dua pihak hukumnya tidak sah, kecuali dilakukan minimal dua orang yaitu pihak yang menjual dan membeli.⁵³

b. Syarat yang berkaitan dengan syarat itu sendiri (*Ijab* dan *Qabul*)

⁵⁰ Sohari Sahrani, *Fikih Mu'amalah*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 67.

⁵¹ Sohari Sahrani, *Fikih Mu'amalah*,..., 67.

⁵² Diah Ayu Wulandari, *Fiqih Muamalah Rukun Dan*,..., h.7

⁵³ Diah Ayu Wulandari, *Fiqih Muamalah Rukun Dan*,..., h.7

Para ulama fikih sepakat menyatakan bahwa unsur utama dari jual beli adalah kerelaan kedua belah pihak. Kerelaan ini dapat terlihat pada saat akad berlangsung. *Ijab qabul* harus diungkapkan secara jelas dalam transaksi yang bersifat mengikat kedua belah pihak, seperti akad jual beli dan sewa menyewa. Sedangkan transaksi yang sifatnya tidak mengikat salah satu pihak, seperti wasiat, hibah, dan wakaf. Tidak perlu ada *qabul* melainkan cukup dengan *ijab* saja. Bahkan menurut Ibnu Taimiyah (Mazhab Hanbali) dan ulama lainnya *ijab* tidak diperlukan dalam masalah wakaf.⁵⁴

Ulama fikih menyatakan bahwa syarat *ijab* dan *qabul* adalah sebagai berikut: *pertama*, orang yang mengucapkannya telah akil baligh dan berakal, *kedua*, qabul sesuai dengan *ijab*. Contohnya “*saya jual sepeda ini dengan harga sepuluh ribu*”, lalu pembeli menjawab “*saya beli dengan harga sepuluh ribu*”, dan *ketiga*, *ijab* dan *qabul* dilakukan dalam satu majlis. Maksudnya kedua belah pihak yang melakukan akad jual beli hadir dan membicarakan masalah yang sama. Apabila penjual mengucapkan *ijab*, lalu pembeli beranjak sebelum mengucapkan *qabul* atau pembeli mengerjakan aktivitas lain yang tidak terkait dengan masalah jual beli, kemudian ia mengucapkan *qabul*, maka menurut kesepakatan ulama fikih, jual beli seperti ini tidak sah seaklipun berpendirian bahwa *ijab* tidak mesti dijawab langsung dengan *qabul*.⁵⁵

c. Syarat yang berkaitan dengan tempat akad

⁵⁴ Ahmad Wardi Muslich, *Fikih Mu'amalah*, 187-188

⁵⁵ Diah Ayu Wulandari, *Fiqih Muamalah Rukun Dan, ...*, h.9

Tempat akad adalah tempat bertransaksi antara dua pihak dalam melaksanakan akad jual beli. Untuk menyakinkan bahwa *ijab* dan *qabul* harus terjadi dalam satu majlis. Apabila *ijab* dan *qabul* berbeda majlisnya, maka akad jual beli tidak sah, sehingga ada 3 syarat yang harus dipenuhi yakni:

- 1) Harus ditempat yang sama. Namun demikian dibolehkan di tempat yang berbeda, tetapi sudah dimaklumi oleh keduanya sehingga keduanya saling memahami. Oleh karena itu dibolehkan *ijab* dan *qabul* dengan telepon, surat, dan lain-lain. *Qabul* tidak disyaratkan harus langsung dengan tujuan untuk memberikan kesempatan berpikir kepada yang akad. Begitu pula dibolehkan mengucapkan *ijab* dan *qabul* sambil berjalan.⁵⁶
- 2) Tidak boleh tampak adanya penolakan dari salah seorang yang akad dan juga tidak boleh ada ucapan lain yang memisahkan di antara perkataan akad.⁵⁷

d. Syarat yang berkaitan dengan objek akad (*ma'qud 'alayh*)

Syarat yang harus dipenuhi oleh *ma'qud 'alayh* adalah sebagai berikut:

- 1) Bersihnya barang atau suci, sehingga tidak menjual benda-benda najis, seperti anjing, babi, dan yang lainnya.

⁵⁶ Rachmat Syafei, *Fikih Mu'amalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), h.79

⁵⁷ Rachmat Syafei, *Fikih Mu'amalah*,...h.79

- 2) Barang yang dijual harus *mawjud* (ada), oleh karena itu, tidak sah jual beli barang yang tidak ada (*ma'dum*). Seperti jual beli anak unta yang masih dalam kandungan, atau jual beli buah-buahan yang belum tampak.
- 3) Barang yang dijual harus memberi manfaat menurut syara'. Dilarang jual beli benda yang tidak boleh diambil manfaatnya menurut syara', seperti menjual babi, cicak, dan sebagainya.
- 4) Barang yang dijual harus barang yang sudah dimiliki atau barang milik sendiri. Dengan demikian tidak sah menjual barang yang bukan miliknya sendiri, seperti rumput, meskipun tumbuh ditanah milik perseorangan.
- 5) Barang yang dijual harus bisa diserahkan pada saat dilakukannya akad jual beli. Dengan demikian tidak sah menjual barang yang tidak bisa diserahkan, walaupun barang tersebut milik penjual, seperti kerbau yang hilang, burung di udara, dan ikan dilaut.⁵⁸

C. Game Online

Internet mulai dikerjakan pertama kali tahun 1966 dan dikembangkan dalam sebuah penelitian militer Amerika Serikat (*Advanced Research Project Agency Network* (ARPANet)) yang menghubungkan pusat penelitian departemen pertahanan dengan pusat penelitian di universitas-universitas Amerika Serikat. Para peneliti yang mengerjakan riset ini mengusung *packet switching* untuk memecahkan masalah *bandwidth*.

⁵⁸ Rachmat Syafei, *Fikih Mu'amalah*,... h.80

Indonesia mulai mengenal internet ketika dikembangkan tahun 1983 di Universitas Indonesia berupa UINet oleh Dr. Joseph F.P. Luhukay. Proses pembangunan jaringan ini berlangsung selama empat tahun. Sistem ini juga mulai dikembangkan di lingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan nama *University Network*. Saat itu, Uninet merupakan jaringan komputer dengan jangkauan yang lebih luas dan meliputi Universitas Indonesia, Institut Negeri Bandung, Instiut Pertanian Bogor, Universitas Gadjah Mada, Institut Teknologi Surabaya, Universitas Hasanudin dan Ditjen Dikti.

Internet menawarkan banyak fasilitas, salah satunya adalah layanan multi media atau yang dikenal dengan nama *World Wide Web* (WWW). WWW merupakan aplikasi internet yang dapat mencakup semua sumber daya multi media, yaitu suara, gambar, video, audio dan animasi. WWW merupakan sarana untuk menyajikan informasi kepada khalayak. Semakin berkembangnya teknologi internet membuat game menjadi permainan yang menghubungkan ke seluruh dunia dengan sebuah jaringan internet.⁵⁹

1. *Game Online*

Game adalah program komputerisasi yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. *Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa

⁵⁹ Basri, H. Remaja Berkualitas. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2006), h. 123

online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer* dalam Kompas cyber media, (14 November 2003) sebuah komunitas pencinta *game* di Indonesia, internet *game* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via Internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa (seperti PS 2, X Box, dan sejenisnya).

2. Awal Mula *Game Online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Makin meningkatnya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.⁶⁰

Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian

⁶⁰ Gerungan.A.W. Psikologi Sosial. (Jakarta:PT Refika Adhitama, 2002), h. 67

menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Jenis jenis permainan dalam internet *game online/internet game* bisa dibagi ke dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), dan lain-lain.

3. Kecanduan *Game Online*

Produk *game* adalah produk yang cukup menarik untuk di konsumsi dan sebagian pengkomsumsinya adalah anak-anak dan remaja. *Game* ini memberikan daya magnet yang dapat menarik semua orang agar mengkomsumsinya. Tema yang kuat, gambar menarik serta tantangan yang beragam merupakan muatan *game* yang dapat membius penggemarnya. Walaupun sebagian besar penggemar *game* adalah generasi muda namun mereka masih melakukan kegiatan belajar, mengerjakan tugas sekolah, dan kegiatan lain dilakukan seperti biasa. Tampaknya *game* tidak secara langsung memberikan pengaruh kecanduan pada pemain *game*. Namun pada dasarnya daya pikat *game* memang dapat membuat seorang anak dapat menjadi kecanduan.

4. Dampak–dampak *Game Online*

Game Online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan

biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain game online terhadap para gamernya

BAB III

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Telaga Dewa merupakan salah satu jalan yang ada di Kelurahan yang terletak di Kecamatan Selebar Propinsi Bengkulu.

Secara umum Telaga Dewa yang terletak di Kecamatan Selebar ini dari hari ke hari terus mengalami perkembangan. Jika dilihat dari kondisi fisik maupun ekonomi, masyarakat asli mengalami perkembangan yang signifikan dari hari ke hari.⁶¹

1. Mata Pencaharian

Mata pencarian masyarakat Telaga Dewa beragam, mulai dari PNS, Wiraswasta, pedagang dan petani, dan karyawan swasta.⁶²

2. Jumlah warga Telaga Dewa

Warga telaga dewa yang terdiri dari masyarakat yang menetap dan masyarakat yang mengontrak atau mengekos. Adapun jumlah masyarakat di Telaga Dewa yaitu:

Tabel 3.1
Jumlah Penduduk Telaga Dewa

No	Laki-laki	Perempuan	Total
1	403	323	726

Sumber : Kantor Kelurahan Pagar Dewa

⁶¹ Kantor Kelurahan Pagar Dewa

⁶² Kantor Kelurahan Pagar Dewa

3. Pendidikan

Masyarakat telaga dewa beragam dari suku yang berbeda, begitu juga dengan tingkat pendidikannya masyarakat Telaga Dewa juga juga berbeda. Rata-rata masyarakat Telaga Dewa berpedidikan menengah keatas. Tetapi kebanyakan dari mereka memiliki anak yang sedang sekolah ataupun kuliah di daerah lain.⁶³

4. Sarana dan prasarana

Seperti desa pada umumnya, telaga dewa memiliki beberapa fasilitas. Tetapi yang mengunggulkan Telaga Dewa dari Jalan lainnya adalah salah satu perguruan tinggi Negeri terletak di lingkungan telaga Dewa. Adapun fasilitas yang terdapat di lingkungan telaga Dewa antara lain:

Tabel 3.2
Fasilitas Desa Telaga Dewa

No.	Nama Fasilitas	Jumlah
1.	Perguruan Tinggi	1
2.	Puskesmas	1
3.	Kanto Camat	1
4.	SD /MI	1/1
5.	PAUD/TK/RA	2/2/1

Sumber : Kantor Kelurahan Pagar Dewa

⁶³ Kantor Kelurahan Pagar Dewa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Jual Beli Chips *Game online* Pada Gamers Di Telaga Dewa Kota Bengkulu

Setiap pertama kali mendaftar *game online*, *gamer* akan mendapatkan sejumlah chip secara gratis dari *zynga*, meskipun jumlahnya tidak seberapa besar. *Gamer* bisa mendapatkan chip lebih banyak dengan beberapa cara. Pertama, membeli *chip* dari *zynga* sebagai penyedia resmi *chip*. *Gamer* bisa langsung membeli *chip* dengan mengikuti menekan tombol petunjuk *link* yang disediakan dalam menu permainan *game online*. *Gamer* harus mengeluarkan uang banyak untuk membeli *chip* dari *zynga* karena tergolong mahal tetapi dijamin tidak akan terkena *banned* jika membeli dari *zynga*.⁶⁴

Kedua, selain membeli *chip* dari agen resmi *zynga*, *gamer* saling mengadu ketangkasan mereka dan keberuntungan mereka di atas meja game. Jadi, tidak ada jaminan bagi yang berpengalaman bisa selalu menang meraup untung. *Game online ini* hanya diberikan 2 buah suit kartu, setelah *community card* dibuka, disinilah perang ketangkasan dan keberuntungan dimulai. *Gamer* yang kemungkinan memiliki kombinasi kartu terbaik akan menaikan taruhannya, meskipun belum tahu 2 kartu terakhir yang tertutup. Pemegang kartu terkecil pun bisa menang. Karena keberuntungan menaikannya sangat

⁶⁴ Observasi Peneliti, Pada Tanggal 8 Juni 2021

tinggi sehingga, *gamer* lain akan mengira kartu yang dipegang *gamer* lain adalah kombinasi kartu tertinggi. Bagi *gamer* pemegang kartu tertinggi kombinasinya berhak atas semua *chip* yang telah dipertaruhkan dalam meja game online. Tetapi perlu diingat, pemegang kartu terkecil bisa menjadi pemenang karena berani menggertak lawan main dengan taruhan lebih besar sehingga lawan menjadi bingung, sulit membaca kartu lawan main dan sulit menentukan ikut pasang taruhan atau mundur dari permainan. Inilah faktor keberuntungan yang paling penting dalam permainan ini. Jadi jika keberuntungan tidak berpihak, apapun kartu yang dipegang *gamer* akan menjadi jelek. Berawal dari kemenangan *chip* inilah kemudian *gamer* menjualnya kepada *gamer* lain untuk mendapatkan keuntungan lebih.⁶⁵

Cara ketiga adalah membeli *chip* dari *gamer* lain yang memiliki *chip* dengan jumlah besar. Cara ini adalah *illegal*, karena *zynga* adalah sebagai penyedia resmi *chip game online*. Jadi para *gamer* melakukan ini karena memanfaatkan hasil kemenangan saat bermain *game online* untuk mendapatkan keuntungan lebih besar.⁶⁶

Jual beli yang ada pada dunia maya tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya penjual, pembeli, objek yang diperjual belikan maupun dari akadnya. Hanya yang membedakan mungkin dari segi transaksinya. Dalam dunia

⁶⁵ Observasi Peneliti, Pada Tanggal 8 Juni 2021

⁶⁶ Observasi Peneliti, Pada Tanggal 8 Juni 2021

nyata model transaksi yang biasa digunakan yaitu *face to face* atau bertatap muka antara penjual dan pembeli. Berbeda dengan model transaksi yang ada pada dunia maya, kebanyakan orang melakukan suatu transaksi misalnya jual beli tanpa mengetahui bagaimana objek yang diperjual belikan tersebut baik atau tidak, dalam artian keadaanya ataupun keberadaannya. Dalam *game game online online*, uang bisa dihasilkan dengan cara menjual *chip* kepada pemain lain. Biasanya para gamer melakukan transaksi melalui telepon ataupun dengan alat komunikasi *chat* yang tersedia dalam permainan tersebut. Alat pembayarannya yang biasa digunakan dalam transaksi adalah mata uang Rupiah atau *Dollar*.⁶⁷

Jual beli dalam *game online* ini sama halnya dengan jual beli yang ada dalam dunia nyata. Yaitu jual beli yang dilakukan oleh seorang penjual dan pembeli dengan cara *online*. Yang mana penjual mempromosikan chipnya melalui *chat* atau forum jual beli *chip* secara *online* kemudian melakukan transaksi secara langsung.

Penetapan harga dalam *game online* ini yaitu melalui *chatting*. *Chatting* adalah akad jual beli yang dilakukan oleh pemain satu dengan pemain lainnya melalui percakapan interaktif yang terdapat dalam permainan tersebut. Dalam hal ini *ijab* dan *qabul* dilakukan dalam satu majlis, walaupun tidak secara fisik bertemu antara para penjual dan pembeli. Model transaksi seperti ini memang

⁶⁷ Observasi Peneliti, Pada Tanggal 8 Juni 2021

rentan dengan penipuan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, adapun cara lain dalam penetapan harga *chip* yaitu dengan bertemu langsung antara penjual dan pembeli. Sedangkan dalam kenyataan cara pertama lebih banyak digunakan para gamer dengan alasan lebih efisien dalam melakukan transaksi karena para pemain tidak tinggal dalam satu wilayah. Akan tetapi, mereka tinggal di berbagai wilayah di berbagai belahan dunia.

Adapun proses transaksi pada *game online* terdapat dua cara yaitu: pertama, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan pihak yang lainnya. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak telah sepakat. Cara ini dibenarkan karena baik penjual maupun pembeli telah rela untuk melepaskan hak kepemilikan dari benda tersebut dengan mengganti sesuatu yang mempunyai nilai yang sama atau sepadan. Proses transaksi online seperti ini terhindar dari penipuan karena penjual dan pembeli saling bertemu. Kedua, memberikan ID baru (*akun baru*), maksudnya adalah menyiapkan id *facebook* yang telah diisi dengan *chip game online* sesuai dengan jumlah atau proses yang sejenis ini adalah meminta *username* Id *facebook* beserta *password* kepada calon pembeli, namun cara ini dilakukan apabila calon pembeli sudah percaya. Karena transaksi ini lebih rawan akan penipuan. Penetapan harga jual beli *chip game online zynga* antara pemain *game game online*:

a. Jenis mata uang (*chip*) *game online zynga* menggunakan jenis

Dollar dari mulai 1 *Dollar*, pembagiannya terdiri dari K,M,B (*Thousand, Million, Billion*)

- b. Minimal pembelian atau penjualan mulai dari 1 M
- c. Harga (/M) biasanya antara Rp. 9.000,00 – Rp. 12.000,00, sedangkan untuk harga (/B) antara 6 sampai 8 juta rupiah.
- d. Harga bisa menjadi lebih murah apabila pembelian *chip* diatas 50 M, harga rata-rata *chip* dengan jumlah 50 M dijual Rp. 7.000,00 untuk /M nya.

Dari dasar perbedaan harga yang terlihat dan proses pembelian *chip game online* dari *zynga* juga tidak mudah. Pemain harus memiliki kartu kredit. Oleh karena itu, para pemain *game game online* memilih jalan alternatif untuk mendapatkan *chip game online* dengan mudah dan murah dengan membeli *chip game online* dari pemain lain yang beruntung memiliki *chip game online* lebih banyak.

Tabel daftar gamer *game online*

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Pekerjaan
1	Alpin	Laki-Laki	15	Pelajar
2	Redo	Laki-Laki	17	Pelajar
3	Yudi	Laki-Laki	23	Mahasiswa
4	Ari	Laki-Laki	24	Mahasiswa
5	Raka	Laki-Laki	21	Mahasiswa
6	Aziz	Laki-Laki	23	Mahasiswa

Berdasarkan hasil wawancara kepada informan sebagai berikut:

Adapun berapa macam chips yang dijual pada *game online* yang dimainkan, maka jawaban dari Redo, laki-laki berumur 17 tahun sebagai pelajar menerangkan sebagai berikut:

“Banyak sekali permainan *game online* yang ada chipsnya dan bisa dijual. Membeli *chip* dari *zynga* sebagai penyedia resmi *chip*. *Gamer* bisa langsung membeli *chip* dengan mengikuti menekan tombol petunjuk *link* yang disediakan dalam menu permainan *game online*”⁶⁸

Adapun harga masing-masing chips yang dijual pada *game online* yang dimainkan, dijawab oleh Alpin laki-laki berumur 15 tahun sebagai pelajar menerangkan sebagai berikut:

“Banyak, ada beberapa macam terantung juga dengan gamenya. Jenis mata uang (*chip*) *game online zynga* menggunakan jenis *Dollar* dari mulai 1 *Dollar*, pembagiannya terdiri dari *Thousand, Million, Billion*. Pembelian chips juga ada minimalnya. Minimal pembelian atau penjualan mulai dari 1 M”.⁶⁹

Mengenai pembagian pada masing-masing chips yang dijual pada *game online* yang dimainkan, berikut penjelasan dari Yudi laki-laki berumur 23 tahun sebagai mahasiswa menerangkan sebagai berikut:

“Harga per M nya biasanya antara Rp. 9.000,00 – Rp. 12.000,00, sedangkan untuk harga per B nya antara 6 sampai 8 juta rupiah. Harga bisa menjadi lebih murah apabila pembelian *chip* diatas 50 M, harga rata-rata *chip* dengan jumlah 50 M dijual Rp. 7.000,00 untuk /M nya.”⁷⁰

Adapun pelaksanaan jual beli chips yang dijual pada *game online* yang di mainkan dijelaskan oleh Ari laki-laki berumur 24 tahun sebagai mahasiswa menerangkan sebagai berikut:

“Transaksi yang kami lakukan pada *game online* terdapat dua cara yaitu pertama, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan

⁶⁸ Redo, Wawancara Pada Tanggal 8 Juni 2021

⁶⁹ Alpin, Wawancara Pada Tanggal 8 Juni 2021

⁷⁰ Yudi, Wawancara Pada Tanggal 9 Juni 2021

pihak yang lainnya. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak telah sepakat. Kedua, memberikan ID baru (*akun* baru), maksudnya adalah menyiapkan id *facebook* yang telah diisi dengan *chip game online* sesuai dengan jumlah atau proses yang sejenis ini adalah meminta *username* Id *facebook* beserta *password* kepada calon pembeli, namun cara ini dilakukan apabila calon pembeli sudah percaya⁷¹

Peneliti bertanya apakah sebelum melakukan transaksi penjual menjelaskan kepada pembeli mengenai chips yang dijual pada *game online* yang dimainkan, berikut adalah jawaban dari Raka laki-laki berumur 21 tahun sebagai mahasiswa menerangkan sebagai berikut:

“Kami harus mengeluarkan uang banyak untuk membeli *chip* dari *zynga* karena tergolong mahal tetapi dijamin tidak akan terkena *banned* jika membeli dari *zynga*”⁷²

Apakah penjual chips menjelaskan dengan rinci dan jelas tentang chips yang dijual, berikut adalah jawaban dari Ari laki-laki berumur 24 tahun sebagai mahasiswa menerangkan sebagai berikut:

“Hanya ada aturannya saja karena semua dilakukan secara online, tidak ada yang menjelaskan dan kita hanya membaca aturannya saja. Bisa sebenarnya kalau memang mau bertemu dengan penjual chipsnya”⁷³

Mengenai akad yang dilakukan pada saat melakukan transaksi pembelian chips yang dijual pada *game online* yang dimainkan, maka berikut adalah jawaban dari Redo laki-laki berumur 17 tahun sebagai pelajar menerangkan sebagai berikut:

“Untuk akad, saya juga tidak mengerti karena disini saya hanya main saja, tidak mengerti dengan akad”⁷⁴

⁷¹ Ari, Wawancara Pada Tanggal 9 Juni 2021

⁷² Raka, Wawancara Pada Tanggal 10 Juni 2021

⁷³ Ari, Wawancara Pada Tanggal 10 Juni 2021

⁷⁴ Redo, Wawancara Pada Tanggal 11 Juni 2021

Mengenai pihak pembeli chips bisa membatalkan bila chips tidak sesuai dengan ketentuan, berikut adalah penjelasan dari Yudi laki-laki berumur 23 tahun sebagai mahasiswa menerangkan sebagai berikut:

“Kalau memang belum ada transaksi bisa dibatalkan tapi kalau sudah terjadi transaksi tidak bisa dibatalkan lagi”⁷⁵

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada para *gamer game online* dan operator, 4 dari 6 pernah melakukan transaksi jual beli. Transaksi tertinggi yang pernah mereka lakukan adalah 20 M (chip), per 1 M nya dihargai Rp. 10.000,00. Jadi *gamer* (penjual *chip*) bisa mendapatkan uang sejumlah Rp. 200.000.00 dalam sekali transaksi. Dan *gamer* lainnya hanya bermain *game online* untuk mendapatkan hiburan saja. Jika chip mereka habis, mereka berhenti bermain *game online* menunggu bantuan dari *gamer* lain yang memiliki *chip* lebih besar untuk membagi chipnya. Mereka bermain pada jam-jam malam, karena lebih murah bagi *gamer* yang mengakses *game game online* melalui warnet-warnet yang menyediakan paket murah pada jam-jam tersebut. Rata-rata para *gamer* bermain *game online* selama 4 sampai 6 dalam jam sehari.

Dari 6 *gamer* yang telah diwawancarai, tidak ada satupun dari mereka yang menjadikan jual beli ini sebagai mata pencaharian. Mereka melakukan transaksi hanya saat mereka memiliki jumlah *chip* yang besar. Begitu pula bagi *gamer* yang membeli *chip*, mereka

⁷⁵ Yudi, Wawancara Pada Tanggal 11 Juni 2021

hanya membeli saat mereka ingin bermain tetapi tidak memiliki *chip*. Mereka bermain *game* hanya untuk mendapatkan hiburan saja. Jika beruntung, mereka bisa mendapatkan keuntungan dari hasil transaksi. Dan 1 gamer yang pernah melakukan transaksi jual beli *chip* pernah di *banned akun facebook* nya. Hal tersebut biasa mereka alami karena memang itulah resiko jika melakukan transfer *chip* dalam jumlah besar. Untuk itulah mereka membuat dan mempunyai akun lebih dari satu atau bahkan lebih dari 5 *akun facebook*.

Game online memang menjadi primadona saat ini dimata para *gamer* di tanah air. Berbeda dengan *games pc*, *play station*, atau sejenisnya. *Game online* dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus yang memungkinkan mereka dapat *chatting* langsung dengan para *gamer* lainnya. Ditambah dengan tampilan *3D* dan *fitur* penuh warna, *game online* terasa sangat sempurna.

Game online termasuk salah satu *game* yang menurut jenis tipe permainan *game online* termasuk dalam *browser games*, merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *firefox*, *opera*, *internet explore*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascrip*, *php*, maupun *flash*. *Game* ini banyak diminati dari berbagai kalangan, salah satu yang paling diminati adalah *zynga game online*. Karena *game* ini dapat dimainkan oleh penggemar *game online* pada umumnya pada situs jejaring sosial *facebook*. Selain untuk berkomunikasi dengan

keluarga, teman dan sebagainya. Pemilik akun *facebook* juga bisa menikmati *game* untuk sekedar mencari hiburan. Namun ada alasan lain *game* ini banyak dimainkan oleh banyak dimainkan oleh banyak orang, yaitu *game* ini bisa menghasilkan uang. Disamping mereka mendapatkan hiburan dalam bermain *game game online online*. Mereka bisa mendapatkan uang tambahan selain hasil di kantor atau dimanapun.

Game game online ini dapat dimainkan siapa saja setelah mereka melakukan registrasi atau pendaftaran. Setelah melakukan pendaftaran, mereka akan diberikan *e-mail* berupa konfirmasi agar bisa terhubung dengan permainan *game online* ini. Kebanyakan orang memakai identitas yang tidak sesuai asli pengguna. Karena, seorang pemain tidak hanya memiliki sebuah akun saja untuk bermain *game game online* ini.

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya, uang bisa didapat dari hasil jual beli *chip game online zynga*. Biasanya para pemain bertransaksi melalui media *chatting* yang ada di dalam *facebook*. Media *chatting* ini digunakan untuk melakukan penetapan harga kesepakatan dan selanjutnya melakukan pertemuan untuk penyerahan uang atau memberikan nomor rekening tabungan untuk tujuan transfer uang hasil jual beli. Alat pembayaran berupa mata uang rupiah atau mata uang yang berlaku dimasing-masing negara jika pemain berada diluar Indonesia. Para pemain *game online* dari situs *facebook* memanfaatkan *game* ini untuk mendapatkan

keuntungan pribadi dari hasil jual beli yang dilakukan.

B. Jual Beli Chips Pada *Game online online* Pada Gamers Di Telaga Dewa Kota Bengkulu Perspektif Ekonomi Islam

Fenomena munculnya jual beli chip *game online* ini bermula saat *zynga* sebagai penyedia *game online* secara *browser* dalam *web* bekerjasama dengan situs jaringan sosial *facebook* yang saat ini digemari dan menjadi tren oleh semua kalangan dibandingkan situs jaringan sosial lainnya. Dari anak-anak sampai dewasa memiliki akun *facebook* dengan tujuan masing-masing. Sebagai tempat saling berkomunikasi, jual beli *online, game*, dan masih banyak lagi termasuk mencari jodoh.

Salah satu *game* di situs sosial ini yang paling dimainkan adalah *game game online*. Selain untuk kesenangan, ada juga pemain *game* yang melakukan bisnis jual beli *chip*. Pemain *game* ini yang memiliki banyak *chip* biasanya menjual *chip* mereka kepada pemain lain yang membutuhkan *chip* untuk bermain.

Jual beli *chip game online* ini dilakukan melalui media *internet* karena barang tersebut termasuk benda maya yang memiliki harga kesepakatan diantara pemain. jadi dilihat dari bentuk, jenis, keberadaannya memiliki ketidakjelasan di dalamnya.

Dalam transaksi jual beli, tidak terlepas dari syarat-syarat sebagai peraturan dalam transaksi jual beli. Sehingga transaksi jual beli menjadi sah sesuai yang ditentukan dalam perjanjian. Syarat dalam transaksi jual beli dalam Islam ditentukan oleh kesepakatan

ulama dengan mengacu pada nash Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah.

Terkait dengan rukun dan syarat jual beli, maka jual beli *chip game online* dalam *game online* terdapat pula rukun dan syarat yang harus dipenuhi oleh pelaku transaksi jual beli. Dalam jual beli *chip game online* ini proses transaksinya tidak ada masalah. Sebagaimana telah dijelaskan dalam bab sebelumnya, dalam menjalankan jual beli terdapat rukun dan syarat yang harus terpenuhi. Apabila rukun dan syarat tersebut tidak terpenuhi maka jual beli tersebut dinyatakan tidak sah. Dalam firman Allah surat An-Nisa' ayat 29:

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...¹

Menurut Quraish Syihab, kata “*amwalakum*” menunjukkan bahwa harta anak yatim dan harta siapapun sebenarnya merupakan milik bersama. Dalam arti harta harus beredar dan menghasilkan manfaat bersama.²

Ayat diatas menekankan juga keharusan mengindahkan peraturan- peraturan yang ditetapkan dan tidak melakukan apa yang diistilahkan oleh ayat di atas dengan yakni pelanggaran terhadap ketentuan agama atau persyaratan yang disepakati. Maksudnya yaitu melalui usaha yang tidak diakui oleh syariat, seperti dengan cara riba, dan judi serta cara-cara lainnya yang termasuk dalam kategori tersebut dengan menggunakan berbagai macam tipuan dan pengelabuhan sekalipun pada lahiriyahnya cara-cara tersebut

memakai cara yang diakui oleh hukum *syara'*, tetapi Allah lebih mengetahui bahwa sesungguhnya para pelaku tersebut hanyalah semata-mata menjalankan *riba*, tetapi dengan cara *hailah* (tipu muslihat)

Sebagaimana yang telah dijelaskan, bahwa jual beli yang tidak memenuhi rukun dan syarat yang telah ditentukan *syara'* itu dilarang dan tidak sah. Ditinjau dari kepemilikan barang, para *gamer* tidak memiliki hak dalam hal kepemilikan *chip* atau menjualnya. Karena sesungguhnya *chip* tersebut menjadi hak milik resmi *zynga game online* sebagai penyedia *game* dan *chip game online*. *Gamer* hanya diberi hak guna untuk bermain saja. Dan *gamer* hanya memiliki barang atau *chip* tersebut saat bermain *game online* saja, diluar permainan mereka tidak mempunyai barang tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan mengenai:

1. Transaksi yang dilakukan pada jual beli chip maya ini tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya penjual, pembeli, objek yang diperjual belikan maupun dari akadnya. Yang membedakan mungkin dari segi transaksinya. *Gamer* bisa mendapatkan *chip* dengan beberapa cara. Pertama, membeli *chip* dari *zynga* sebagai penyedia resmi *chip*, Kedua, *gamer* saling mengadu ketangkasan mereka dan keberuntungan mereka di atas meja game online. ketiga adalah membeli chip dari *gamer* lain. Penetapan harga dalam *game online* ini melalui chatting dan dampak terbesar dalam transaksi *online* seperti ini adalah penipuan dan di *banned akun facebooknya*, sedangkan keuntungan dari transaksi *online* ini adalah lebih efisien dalam melakukan transaksi karena para pemain tidak tinggal dalam satu wilayah serta menambah teman baru.
2. Praktek transaksi jual beli chip dalam *game online* perspektif ekonomi Islam ini adalah jual beli yang tidak memenuhi rukun dan

syarat yang telah ditentukan *syara'* itu dilarang dan tidak sah dalam ekonomi Islam. Ditinjau dari kepemilikan barang, para *gamer* tidak memiliki hak dalam hal kepemilikan *chip* atau menjualnya. Karena sesungguhnya *chip* tersebut menjadi hak milik resmi *zynga game online* sebagai penyedia *game* dan *chip game online*. *Gamer* hanya diberi hak guna untuk bermain saja. Dan *gamer* hanya memiliki barang atau *chip* tersebut saat bermain *game online* saja, diluar permainan mereka tidak mempunyai barang tersebut dan itu tidak memenuhi rukun jual beli.

B. Saran

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, penulis menuangkan seluruh kemampuan dan kemauan yang ada mengenai pembahasan “Jual Beli Chips Pada *Game online online* Pada Gamers Di Telaga Dewa Kota Bengkulu Perspektif Ekonomi Islam”, Maka selanjutnya penulis akan menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada pemerintah kota Bengkulu hendaklah menindaklanjuti *game game online online* ini, karena judi terselubung ini hanya akan merusak moral bangsa.
2. Kepada para ulama hendaknya menjaga integritas mereka sebagai ulama dan turut memberikan solusi pada setiap pendapat yang dikeluarkan. Karena mengingat permainan *game game online online* ini tidak ada manfaatnya.

3. Kepada para gamer agar lebih pandai memilih game yang ada di internet, yang tidak merugikan dan tidak menyesatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran. 2014. Departemen Agama RI Al-Quran Terjemah dan Tajwid. Jawa Barat: Sygma.
- Abdullah, 2011. Fikih muamalah. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ali, Mahrus. 2011. *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafiti Offset), h. 250
- Al-Quran. 2014. Departemen Agama RI Al-Quran Terjemah dan Tajwid. Jawa Barat: Sygma
- Al-Quran. 2014. Departemen Agama RI Al-Quran Terjemah dan Tajwid. Jawa Barat: Sygma.
- Alwi, Hasan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 98
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad . 2010. *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Sinar Grafiti Offset), h. 23-24
- az-Zuhaili, Wahbah . *Fikih Islam Wa Adillatuhul* jilid 5 terj, 29.
- Basri, H. 2006. *Remaja Berkualitas*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar), h. 129
- Bhinadi, A. 2018. Muamalah syar'iyah hidup barokah. Yogyakarta: Depublish.
- Cahyo, Eko Nur. 2018. "Mekanisme Penjualan Dropship Dilihat dari Hukum Ekonomi Islam". *Jurnal Al-Mu'amalat: Journal of Islamic Economic Law*, Vol. 1 Number 1, December
- Hasan, M. Ali. 2003. *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), h.113
- Idri, 2015. Hadis Ekonomi: Ekonomi Dalam Perspektif Hadis Nabi, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Idri, 2015. Hadis Ekonomi: Ekonomi Dalam Perspektif Hadis Nabi, Jakarta: Prenadamedia Group,
- Ikhsani, Aulia. 2019. "Jual beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)". *Skripsi*, Fakultas Syari'ah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar -Raniry Darussalam-Banda Aceh M/1440H

- Ikhwansyah, Dimas Uzar.2018. “Transaksi Jual Beli Chip dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah”, *Skripsi* Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum, IAIN Tulungagung,
- Mardani. 2015. Hukum sistem ekonomi Islam. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muhammad bin Qasim al Ghizzi, 2005. ahli bahasa Ibnu Zuhri, *Fathjul Qaribil Mujib* (Bandung: Trigenda Karya), h. 174
- Mursal dan Suhadi. 2015. Implementasi prinsip Islam dalam aktivitas ekonomi: Alternatif mewujudkan keseimbangan hidup. *Jurnal Penelitian*. 9(1). 67-92.
- Muslich, Ahmad Wardi. 2010. *Fikih Mu’amalah*, (Jakarta: AMZAH),179
- Muslich, Ahmad Wardi. 2011. *Fikih Mu’amalah*, 187-188
- Nasir, Mohamad . 2009. *Metode Penelitian*, (Bandung: Mizan),h. 53
- Nurrohmah, Maria Ulfah.2012. “Tinjauan Fikih Muamalah terhadap Jual Beli Chip dalam *Game Online Indoplay*”Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah Universitas Islam Bandung Bandung, Indonesia. Prosiding Hukum Ekonomi Syariah <http://dx.doi.org/10.29313/syariah.v6i2.2>
- Pawito, 2007. *Penelitian Komunikasi*, (Yogyakarta: Pelangi Perkasa), h. 104-106
- Rozalinda. 2014. Ekonomi Islam teori dan aplikasinya pada aktivitas ekonomi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sahrani, Sohari. 2011. *Fikih Mu’amalah*, (Bogor: Ghalia Indonesia,), 67.
- Sobhirin, 2015. “Jual Beli Dalam Pandangan Islam”,dalam *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, Vol. 3, No. 2, Edisi Desember hal 246
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*, (Bandung: Alfabeta), h. 334
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara), h.78
- Syafei, Rachmat . 2001. *Fikih Mu’amalah* (Bandung: CV Pustaka Setia), h.76.
- Syafei, Rachmat . 2001. *Fikih Mu’amalah* (Bandung: CV Pustaka Setia,), h.79

- Syafei, Rachmat . 2001. *Fikih Mu'amalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), h.80
- Syafei, Rachmat. 2001. *Fikih Mu'amalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), h.211
- Syarifuddin, Amir. 2003. *Garis-Garis Besar Fikih* (Bogor: Kencana), h. 192.
- Ulum, Misbahul. 2020. Prinsip-Prinsip Jual Beli Online Dalam Islam Dan Penerapannya Pada E-Commerce Islam Di Indonesia. *Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis*, 17 (01)
- Wahbah, Al-Zuhaily. 2005. *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, (Damaskus, 2005), h. 45
- Wulandari, Diah Ayu . 2016. *Fiqih Muamalah Rukun Dan Syarat Jual Beli Dalam Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain) Jurai Siwo Metro*, h.7

L

A

M

P

I

R

A

N





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

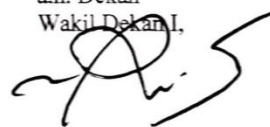
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

Hari/Tanggal : Senin, 22 Febuari 2021
Nama Mahasiswa : Parianto
NIM : 1611130025
Jurusan/Prodi : Ekonomi Syariah/Febi

Judul Proposal	Tanda Tangan Mahasiswa	Penyeminar
JUAL BELI CHIPS PADA GAME ONLINE PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM	 Parianto	 H. Makmur, Lc., M.A.

Mengetahui,
a.n. Dekan
Wakil Dekan I,



Dr. Nurul Hak, M.A.
NIP 196606161995031003

CATATAN PERBAIKAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Parianto
NIM : 1611130025
Jurusan/Prodi : Ekonomi Syariah

No	Permasalahan	Saran Penyeminar
		<ul style="list-style-type: none">+ KEMUKAKAN PENDAPAT PARA AHLI- MUNCULKAN ISU-ISU KEKIMAN MENGENAI GAME ONLINE- LANDASAN AYAT DAN HADIST JUAL-BELI PAKAI TEKS- PERBAIKI PENULISAN SESUAI BUKU PANDUAN- PERBAIKI FOOTNOTE- PERBEDAAN DAN PERMASALAHAN PADA PENELITIAN TEDAHULU- TAMBAHKAN 1 MAZHAB JUAL-BELI

Bengkulu, 22 Febuari 2021
Penyeminar,



H. Makmur, Lc. M.A.
NIDN. 2004107601

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal Skripsi berjudul "Jual Beli Chips Pada Game Online Perspektif Ekonomi Islam" yang disusun oleh:

Nama : Parianto
NIM : 1611130025
Prodi : Ekonomi Syariah

Telah di seminarkan pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada:

Hari : Senin
Tanggal : 22 Febuari 2021

Dan telah di perbaiki sesuai dengan saran-saran tim penyeminar, oleh karena itu sudah dapat diusulkan kepada jurusan untuk ditunjuk tim pembimbing skripsi.

Bengkulu, Febuari 2021
Rajab 1442 H

Mengetahui,

Ketua Prodi Ekonomi Syariah



Eka Sri Wahyuni, SE, MM
NIP : 197705092008012014

Penyeminar



H. Makmur, Lc. M.A
NIDN : 200402601



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu
Telepon (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 0491/In.11/F.IV/PP.00.9/03/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa maka Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk Dosen :

- | | |
|------------|------------------------|
| 1. N A M A | : Miti Yarmunida, M.Ag |
| NIP. | : 197705052007102002 |
| Tugas | : Pembimbing I |
| 2. N A M A | : H. Makmur, Lc., MA |
| NIDN. | : 200402601 |
| Tugas | : Pembimbing II |

Untuk membimbing, mengarahkan, dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini :

- | | |
|-------------------|--|
| N A M A | : Parianto |
| NIM. | : 1611130025 |
| JURUSAN | : EKONOMI ISLAM |
| Judul Tugas Akhir | : JUAL BELI CHIPS PADA GAME ONLINE PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM. |
| Keterangan | : Skripsi |

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 23 Maret 2021
Dekan,

Dr. Asnani, MA
NIP. 197304121998032003

- Tembusan :
1. Wakil Rektor I
 2. Dosen yang bersangkutan
 3. Mahasiswa yang bersangkutan
 4. Arsip

Bengkulu, 03 Maret 2021

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI)
IAIN Bengkulu
Di-
Bengkulu

Prihal : Mohon Penunjukan Pembimbing

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Parianto
NIM : 1611130025
Prodi/Semester : Ekonomi Syari'ah

Dengan ini mengajukan permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi.

Judul Skripsi : Jual Beli Chips Pada Game Online Perspektif Ekonomi Islam

Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan :

1. Surat bukti selesai seminar

Demikianlah permohonan ini, atas perkenan dan kebijaksanaannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
Pemohon



Parianto
NIM: 1611130025

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal Skripsi berjudul, "Jual Beli Chips Pada Game Online Perspektif Ekonomi Islam (Study *Gamers* di Telaga Dewa Kota Bengkulu)" yang disusun oleh :

Nama : Parianto
Nim : 1611130025
Prodi : Ekonomi Syariah

Sudah diperbaiki sesuai dengan arahan tim pembimbing, selanjutnya dinyatakan memenuhi syarat ilmiah untuk diajukan Surat Izin Penelitian.

Bengkulu, April 2021

Pembimbing I



Miti Yarmunida, M. Ag.
NIP : 197705052007012002

Pembimbing II



H. Makmur, Lc. M.A
NIDN : 2004107601

Mengetahui

Ketua Prodi Ekonomi Syariah



Eka Sri Wahyuni, SE. MM
NIP : 197705092008012014

Bengkulu.....

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI)
IAIN Bengkulu
Di-
Bengkulu

Prihal : Mohon Izin Penelitian

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Parianto
NIM : 16.111.30025
Prodi/Semester : Ekonomi - Syariah

Dengan ini mengajukan permohonan izin melaksanakan penelitian pada :

Tempat Penelitian : Kelurahan Pagar Dewa, Jln. Telaga Dewa Kota Bengkulu
Kecamatan Sataban.

Judul Penelitian : Jual Beli Chips Pada Game Online Perspektif
Ekonomi Islam (Study Gamers di Telaga Dewa
Kota Bengkulu).

Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan :

1. Surat Penunjukan Pembimbing
2. Pengesahan Proposal dari Pembimbing
3. Pedoman wawancara yang ditandatangani pembimbing
4. Proposal Bab I s/d Bab III

Demikianlah permohonan ini, atas perkenan dan kebijaksanaannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
Pemohon


Parianto

NIM. 16.111.30025



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 0821/In.11/F.IV/PP.00.9/06/2021
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian.**

Bengkulu, 07 Juni 2021

**Kepada Yth.
Lurah Kelurahan Pagar Dewa
Kecamatan Selebar Bengkulu.
di-**

Bengkulu


Assalamu'alaikumWr.Wb

Sehubungan dengan penyelesaian Studi Sarjana S.1 pada Program Studi
Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Bengkulu Tahun
Akademik 2020/2021 atas nama :

Nama : Parianto
NIM : 1611130025
Fakultas/Jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam / Ekonomi Islam

Dengan ini kami mengajukan permohonan izin penelitian untuk melengkapi
data penulisan skripsi yang berjudul : **Jual Beli Chips Pada Game Online
Perspektif Ekonomi Islam (Study Gamer Telaga Dewa Kota Bengkulu).**
Tempat Penelitian : Jalan Telaga Dewa Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan
Selebar Kota Bengkulu.

Demikianlah atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

Mengetahui
An. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Nurul Hak, MA
NIP. 196606161995031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
Jalan Raden Patah Pagar Dewa Bengkulu
Telepon: (0376) 51276, 51171 Fax. (0736) 51172

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI


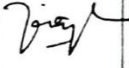

Nama Mahasiswa : Parianto Program Studi : Ekonomi Syariah

Nim : 1611130025 Pembimbing I : Miti

Yarmunida, M. Ag

Judul Skripsi : Jual Beli Chips Pada *Game Online* Perspektif Ekonomi Islam (Studi Gamers Di Telaga Dewa Kota Bengkulu)

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan	Paraf
1	Senin/ 03 Mei 2021	BAB 1	1. Tambahkan lembar rencana daftar isi 2. Perbaiki penulisan footnote 3. Perjelas latar belakang rumusan masalah 4. Bahasa asing cetak miring	
2	Senin/ 31 Juni 2021	BAB 1-3	1. Perbaiki penyusunan daftar isi sesuai pedoman 2. Tambahkan teori pada bab 2 3. Tambahkan gambaran umum pada bab 3	
3	Senin/ 31 Juni 2021	BAB 1-3	1. Perbaiki penulisan footnote sesuai pedoman 2. Tambahkan alasan memilih lokasi penelitian 3. Masukkan sumber data 4. Bahasa asing cetak miring	
4		BAB 1-3	ACC	
5	Rabu/ 14 Juli 2021	BAB 1-5	1. Perbaiki penulisan footnote sesuai pedoman 2. Uraikan proses tahapan observasi 3. Tambahkan penelitian literature nada bagian	

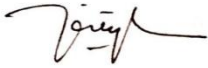
6	Rabu/ 14 Juli 2021	BAB 1-5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan sumber data 2. Bahasa asing cetak miring 3. Perbaiki footnote 	
7	Rabu/ 14 Juli 2021	BAB 1-5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Temuan umum rubah ke gambaran umum 2. Tambahkan dat yang relevan dengan penelitian 3. Tambahkan sumber data 4. Bagian B sesuaikan dengan rumusan masalah 	
8	Rabu/ 14 Juli 2021	BAB 1-5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki footnote sesuai pedoman 2. Isi kesimpulan sesuaikan dengan jawaban dari rumusan masalah 	

Bengkulu, 24 Juli 2021

Mengetahui,
Kepala Jurusan


D. Ismail, S.Pd
NIP. 197412022006042001

Pembimbing I



Miti Yarmunida, M.Ag
NIDN. 197705052007012002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Alamat : Jl.Raden Fatah Pagar Dewa Telp.(0736) 51276,51771 Fax (0736) 51771 Bengkulu

PEDOMAN WAWANCARA

**JUAL BELI CHIPS PADA GAME ONLINE PERSPEKTIF
EKONOMI ISLAM
(STUDY GAMERS DI TELAGA DEWA KOTA BENGKULU)**

A. Data Peneliti

Nama : Parianto
NIM : 1611130025
Prodi/Semester : Ekonomi Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

B. Data Pihak Responden

Nama :
Jenis Kelamin :
Umur :
Pekerjaan :

C. Pertanyaan

1. Ada berapa macam chips yang dijual pada game online yang anda mainkan?

Jawab:

2. Berapa harga masing-masing chips yang dijual pada game online yang anda mainkan?

3. Bagaimana pembagian pada masing-masing chips yang dijual pada game online yang anda mainkan ?

4. Bagaimana pelaksanaan jual beli chips yang dijual pada game online yang anda mainkan?

Jawab:

5. Apakah sebelum melakukan transaksi penjual menjelaskan kepada pembeli mengenai chips yang dijual pada game online yang anda mainkan?

Jawab:

6. Apakah gamers menjelaskan chips yang dijual pada game online yang akan dijual ?

Jawab:

7. Apakah pernah ada komplain dari pembeli chips?

Jawab:

8. Apakah penjual chips menjelaskan dengan rinci dan jelas tentang chips yang dijual ?

Jawab:

9. Bagaimana akad yang dilakukan pada saat melakukan transaksi pembelian chips yang dijual pada game online yang anda mainkan?

Jawab:

10. Apakah pihak pembeli chips bisa membatalkan bila chips tidak sesuai dengan ketentuan?

Jawab:

Bengkulu, April 2021 M
Ramadhan 1442 H



Parianto
NIM. 1611130025

Mengetahui,

Pembimbing I



Miti Yarmunida, M.Ag.
NIP. 197705052007102002

Pembimbing II



H. Makmur, Lc., M.A
NIDN. 2004107601

DOKUMENTASI





