

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, PEMBAHASAN

A. Paparan Data

1. Profil Desa Batuampar

a. Sejarah Desa Batuampar

Batuampar adalah saat ini merupakan salah satu desa yang terletak paling barat di Kabupaten Sumenep. Desa ini juga terletak di perbatasan antara Kabupaten Sumenep dan Kabupaten Pamekasan.

Menurut sumber profil desa Batuampar, yang pertama kali memberi nama Batuampar ialah Kiai Abdullah, setelah hijrah ke sana atas perintah guru sekaligus pamannya, Kiai Raba. Alasan pemilihan nama Batuampar, karena di desa tersebut sejak dulu banyak terdapat hamparan batu, yang dalam bahasa Maduranya disebut Bato Ngampar.

Salah satu hamparan batu yang selanjutnya menjadi tempat bermukimnya Kiai Abdullah, ialah hamparan batu yang di bawahnya terdapat dua sumber air yang sangat besar di tempat yang berbeda. Dua sumber yang letaknya sama sama di Dusun Somalang itu sejak dahulu banyak dirasakan manfaatnya oleh sebagian besar masyarakat setempat.

Hamparan batu itupun juga merupakan sumber penghasilan dari sebagian masyarakat Batuampar dengan mengolahnya menjadi batu bata. Berdasarkan fenomena banyaknya hamparan batu itulah kemudian Kiai Abdullah memberi nama Batuampar untuk tempat yang selanjutnya banyak disebut dalam sejarah di Sumenep ini.

Pemerintahan Desa Batuampar merupakan satu pemerintahan yang ada sejak jaman keraton. Meski telah memiliki nama Batuampar, namun di masa awal, yaitu sejak Kiai Abdullah dan beberapa generasi di bawahnya, belum ada sistem pemerintahan desa di sana. Berdasar riwayat dan catatan-catatan kuna di Sumenep, Batuampar merupakan salah satu kawasan atau daerah Perdikan (mardikan). Yaitu daerah yang istimewa karena bebas pajak.

Sejak Kiai Abdullah memang Batuampar sudah dihadiahkan penguasa Sumenep kepada sang kiai dan keluarganya. Sehingga Kiai Abdullah juga dikenal dengan sebutan Kiai Batuampar.

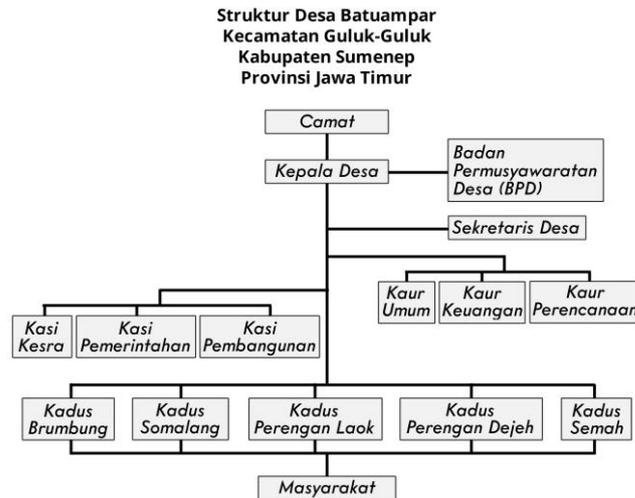
Sejak masa pemerintahan dinasti terakhir Sumenep, status Batuampar menjadi daerah perdikan. Namun belum ada pemimpin semacam kliwon atau kalebun atau kepala desa. Yang ada ialah Penghulu Mardikan.

Baru kemudian di sekitar abad 19, yaitu dibentuklah sistem pemerintahan desa di sana. Masyarakat Batuampar pun lantas mencari sosok mumpuni untuk memimpin Desa Batuampar. Namun karena di Desa Batuampar masih banyak keluarga keraton Sumenep, yang mana sejak jaman dulu sangat ta'dimi dan dimuliakan oleh masyarakat, maka tidak ada kalangan masyarakat di sana yang berani mencalonkan diri. Maka dipikirkan Raden Ario Suryoadiwinoto sebagai kepala desa pertama.

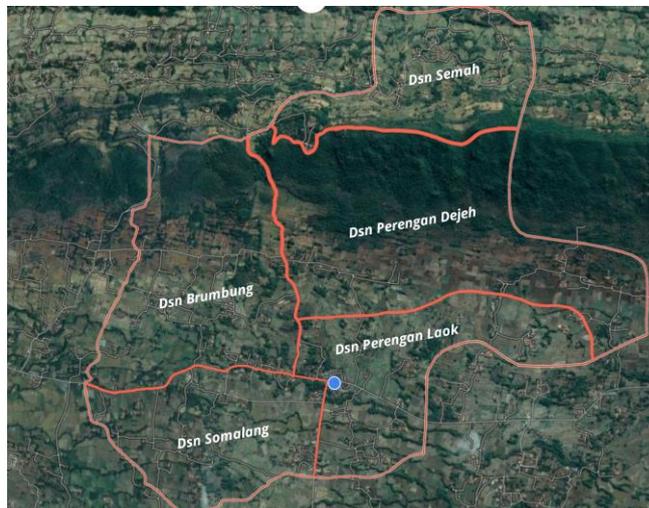
Raden Ario Suryoadiwinoto berasal dari keluarga keraton, yang bersusur galur pada Bindara Saot anak Kiai Abdullah, selaku tokoh awal

dinasti terakhir Sumenep (1750-1929 M). Beliau menetap di Batuampar setelah diambil sebagai menantu oleh Penghulu Mardikan Batuampar, Kiai Ahmad Ghazali, yang nasabnya bersambung pada Kiai Ibrahim, saudara Bindara Saot yang menetap di sana.

b. Struktur Desa Batuampar



c. Peta Desa Batuampar



d. Batas Desa Batuampar

- Sebelah barat : Desa Palalang Kec. Pakong Kab. Pamekasan
- Sebelah timur : Desa Karangsokon Kec. Guluk-Guluk Kab. Sumenep
- Sebelah utara : Desa Bajur Kec. Pakong Kab. Pamekasan

Sebelah selatan: Desa Cenleceen Kec. Pakong Kab. Pamekasan

e. Jarak Tempuh ke Kecamatan dan Kabupaten

Jarak tempuh Desa Batuampar ke Kecamatan adalah ± 15 km, yang dapat ditempuh dengan waktu sekitar ± 15 menit. Sedangkan jarak tempuh ke Kota/Kabupaten adalah ± 50 km, yang dapat ditempuh dengan waktu sekitar 50 menit.

f. Jumlah Dusun

Jumlah dusun yang terdapat di Desa Batuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep terdiri dari 5 dusun, yaitu Perengan Laok, Perengan Degeh, Brumbung, Somalang, dan Semah.

g. Jumlah Penduduk

Jumlah penduduk yang terdapat di Desa Batuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep yaitu 6.246, dengan rincian sebagai berikut: laki-laki 3.223 orang dan perempuan 3.023 orang.

h. Sarana dan Prasarana Keagamaan

Sarana dan Prasarana Keagamaan yang terdapat di Desa Batuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep terdiri dari 6 Masjid dan 13 Musholla (yang dijadikan tempat belajar ngaji). 2 Pondok Pesantren.

i. Sarana dan Prasarana Pendidikan

Sarana dan Prasarana Pendidikan yang terdapat di Desa Batuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep terdiri dari 3 Taman Kanak-Kanak (TK) , 2 Sekolah Dasar Negeri (SDN), 1 Madrasah

Tsanawiyah (MTs), 1 Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dan 4 Madrasah Diniyah (MD).

j. Sarana dan Prasarana Olahraga

Sarana dan Prasarana olah raga yang terdapat di Desa Batuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep terdiri dari 1 lapangan sepak bola, 3 lapangan tenis meja, 2 lapangan badminton.

2. Data tentang Jual Beli Akun Game Online

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, maka peneliti dapat menguraikan data tersebut berikut ini:

a. Proses atau Sistem Jual Beli Akun Game Online pada Kalangan Anak Muda di Desa Batuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep.

Dari waktu ke waktu, jual beli memiliki perkembangan yang sangat pesat dengan adanya teknologi yang sangat canggih, sehingga jual beli dapat dilakukan dengan cara apa saja, dengan siapa saja, dan barangnyapun bisa diserahkan dengan berbagai macam cara. Termasuk akun *game online* ini yang sudah lumayan terjadi untuk diperjual belikan oleh kalangan anak muda. Baik penjual tersebut menyerahkan langsung atau tidak langsung kepada pembeli, dan pembelipun menggunakan cara tertentu untuk menyerahkan alat tukarnya kepada pihak penjual.

Untuk dijadikan salah satu penegas dari beberapa regulasi yang ada, berikut merupakan hasil wawancara peneliti kepada salah

satu penjual akun *game online* tersebut di Desa Batuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep. Menurut saudara Zulfan Arisandi (24 tahun) selaku penjual memberikan penjelasan sebagai berikut:

“Awalnya saya cuma sebatas suka saja terhadap *game* sehingga saya naik level ke tingkat atas, nah baru kemudian saya mempunyai inisiatif untuk meningkatkan kualitas akun yang saya miliki untuk diambil manfaat sebagai mata pencaharian ekonomi, kan lumayan bisa menambah pendapatan meskipun sedikit demi sedikit. Dan tidak begitu mahal harga akun yang saya jual, paling mahal saya pernah menjual dengan harga Rp. 700.000.00 untuk akun *game* Free Fire dan PUBG, karena itu cuma yang sering laku, kadang ke temen di sini dan kadang ke temen kelas. Pernah juga saya menjualnya dengan harga Rp. 350.000.00, pernah juga dengan harga Rp. 500.000.00, tawar menawar pasti ada boss namanya juga jual beli. Lebih banyak yang menyukai akun Free Fire yang sering beli ke saya. Untuk transaksi itu tergantung yang membeli, kalo temen rumah saya ketemu langsung di tempat biasa, kalo ke temen kelas misalnya, saya pake transfer baru saya kasih username dan passwordnya. Yang membelipun kadang saya tidak kenal, karena saya promosikan di group sehingga mereka menghubungi saya secara pribadi, kadang temen saya ngomen di stori whatsapp saya. Saya sendiri mainnya sudah dari tahun 2015 akhir, itupun hanya percobaan dan dibuat mengisi waktu kosong saja. Awalnya saya main sendirian di rumah, tapi kalo main sama yang level bawah suka ikut menurun level saya, sehingga saya main bareng sama yang sudah tinggi levelnya, maksimal 4 orang kalo Free Fire dan PUBG dalam satu team, baru kita memainkan *game* tersebut dengan baik”.¹

Dari keterangan saudara Zulfan Arisandi di atas, dapat disimpulkan bahwa jual beli akun tersebut berawal dari ketertarikan untuk memainkan *game*, lalu kemudian mempunyai ide untuk dijadikan mata pencaharian perekonomian melalui kreatifitas tersebut, meskipun tidak seberapa banyak hasil yang dia peroleh, setidaknya bisa menambah dalam aspek perekonomiannya.

¹ Zulfan Arisandi, wawancara langsung, pada tanggal (4 Mei 2020)

Selain dari informant di atas, peneliti juga mewawancarai saudara Fiki Khoirun Nizar (20 tahun) selaku penjual akun *game online* Mobile Legend:

“Saya sebenarnya tidak ada minta untuk menjual akun *game* yang saya mainkan, tapi karena teman saya agak sering menghubungi saya untuk membeli akun tersebut, sehingga saya mengalah untuk menjualnya, entah dengan landasan apa mereka tertarik saya tidak paham, padahal akun saya tidak begitu tinggi levelnya dan kualitasnyapun biasa saja menurut saya. Dengan alasan tersebut saya menjualnya cuma dengan harga Rp. 150.000.00, tentu beda terkait harga itu, karena kualitas akun tersebut ketika lebih tinggi maka lebih mahal. Saya tidak menjual berbagai macam akun, karena saya lebih menyukai *game* Mobile Legend, dan itu yang sering saya jual, tidak begitu sering sih karena saya tidak ada minat untuk melakukan transaksi itu. Untuk tempat transaksi, saya lebih sering ketemu langsung, baik di kampus atau di tempat ngopi saja. Kalo ke teman rumah saya belum pernah menjualnya, karena disana ada yang memang bakat dalam bidang itu. Promosipun saya tidak melakukan itu, hanya dari teman saya ke temannya gitu. Saya main *game* tersebut sekitar tahun 2015, saya pertamanya main hanya sebatas hiburan saja, saya lebih sering main bareng agar jarang untuk kalah jika teman kita sudah sama-sama tinggi tingkat levelnya, kita main di tempat biasa berkumpul, kadang sesuai kesepakatan teman-teman, kadang di rumah saya sendiri, kita berlima dalam satu team”.²

Dari penjelasan di atas yang dijelaskan oleh saudara Fiki Khoirun Nizar, peneliti dapat menyimpulkan adanya transaksi jual beli akun *game online* itu dengan adanya ketertarikan dari pihak yang membeli, meskipun pihak penjual tidak mempunyai bakat dalam melakukan transaksi tersebut.

Selain dari saudara Zulfan Arisandi dan Fiki Khoirun Nizar, peneliti juga mewawancarai saudara Moh. Hasani (23 tahun), dia juga salah satu penjual akun *game online*:

“Seringkali saya ngumpul sama teman-teman team *game online* saya sudah proses meningkatkan kualitas akun yang saya

² Fiki Khoirun Nizar, wawancara langsung, pada tanggal (5 Mei 2020).

miliki, saya juga mencari cara bagaimana akun yang saya miliki bisa lebih cepat meningkat dari level dan aksesorisnya. Karena saya sudah dalam proses untuk melakukan jual beli akun *game online*. Terus untuk ketentuan harga, sebenarnya tergantung pada akun yang dijual belikan, jika level lebih tinggi dan aksesoris lebih lengkap maka harga juga meningkat. Saya menyediakan 3 akun saja, yaitu Free Fire, PUBG, dan Mobile Legend dengan kualitas yang berbeda, kemaren mas saya pernah menjual akun PUBG dengan harga Rp. 800.000.00, pernah juga dengan harga Rp. 750.000.00. Kalo Mobile Legend saya pernah menjual dengan harga yang murah, yaitu Rp. 350.000.00. pernah saya menjual akun Free Fire sampe 1 juta, ada lagi kemaren mas saya menjual dengan harga di bawah sadar kalo bahasa kinayahnya, saya menjualnya dengan harga 5 juta, itupun saya kepepet didesak dengan pembayaran hutang kreditan motor saya. Yaa itulah mas perjalanan saya dalam dunia bisnis, yang paling laku dan sering saya jual adalah akun *game* Free Fire, karena itu yang lebih disukai kalangan anak SMA, kalo dataran mahasiswa Mobile Legend biasanya. Untuk tempat transaksi saya lebih sering menggunakan transfer uangnya dulu baru saya kirim username dan passwordnya, kadang saya juga ketemu langsung kalo ke orang yang belum saya kenal, untuk pembelinya lebih banyak orang luar mas, kadang orang sumenep kota, kadang orang pamekasan, pernah juga 3 orang sampang yang membelinya. Promosi sekarang gampang mas, saya cukup di WhatsApp saja, baik di stori atau ke setiap group saya, sehingga temen saya bisa mempromosikannya juga”.³

Dari penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan transaksi jual beli akun *game online* itu sudah dijadikan kebiasaan, meskipun hal itu berjangka waktu tertentu. Dengan melakukan transaksi itulah, orang-orang dapat menghasilkan penambahan pendapatan dalam sektor perekonomian dan bisa memenuhi kebutuhan dan keinginan dari para penjual. Dan juga dengan adanya kreatifitas anak muda dalam mengotimalkan hal baru dalam dunia maya, sehingga dalam kehidupan sehari-harinya mendapatkan penambahan pengetahuan dan pendapatan meskipun hanya dengan mengolah sebuah permainan.

³ Moh. Hasani, wawancara langsung, pada tanggal (6 Mei 2020).

Selain peneliti melakukan wawancara kepada pihak penjual, peneliti juga mewawancarai pihak pembeli, salah satunya saudara Moh. Faiz Rahman (19 tahun), dia menjelaskan:

“Sebenarnya saya tidak begitu tertarik sih kak dengan jual belinya, tapi saya suka memainkannya meskipun lama yang mau meningkat levelnya, sedangkan teman saya sudah begitu fasih dalam permainan itu. Nah dari itu kak, saya tertarik dengan akun yang levelnya sudah menengah ke atas, lalu kemudian saya mencoba main pake punya teman saya, ternyata memang beda rasa mainnya itu dan seakan-akan mengharuskan saya untuk punya akun yang levelnya lumayan tinggi, baru kemudian saya beli akun tersebut meskipun tidak terlalu tinggi dan tentu tidak terlalu mahal. Saya cuma itu kak yang melakukan pembelian akun itu, dan akunnya pun saya beli akun Mobile Legend. Saya main *game online* ini sejak tahun 2017, mainnya kadang di rumah dan di tempat biasa saya main bareng hanya sebatas hiburan saja kak. Untuk jumlah pemain dalam satu team itu kalo di Mobile Legend 5 orang, bisa dengan orang yang tidak dikenal atau teman kita sendiri”.⁴

Dengan adanya keterangan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya transaksi tersebut disebabkan dengan adanya rasa penasaran yang memang lebih enak dalam memainkan sebuah *game online* tersebut, meskipun tidak terlalu sering untuk melakukan transaksi itu.

Selain mendapatkan informasi di atas, peneliti juga melakukan wawancara kepada Moh Irfan Maulana (20 tahun) selaku pembeli, dia menjelaskan:

“Pertama saya melakukan transaksi itu karena HP saya di restart dan catatan username dan passwordnya ada di HP itu, dan saya sudah punya level yang sudah mau meningkat. Nah dari itu saya males yang mau memainkan dari awal sehingga saya beli akun yang sama ke teman saya. Bukan cuma satu kali kejadian seperti itu, sudah dua kali dan pernah karena gamenya saya restart ulang, baru mau main lagi saya cari akun tersebut, ternyata saya lupa, hehehehe. Saya beli akun Free Fire dua kali, akun Mobile Legend satu kali. Sering

⁴ Moh. Faiz Rahman, wawancara langsung, pada tanggal (4 Mei 2020).

sih kak, tapi saya belinya dengan harga yang tidak terlalu mahal juga. 2018 saya baru kenal sama game yang sering saya beli akunnya, hanya untuk menghilangkan rasa jenuh saja, jadi dibawa main saja, saya mainnya dirumah dan kadang di rumah teman saat pulang sekolah baru kita main bareng disana, kita tetap berlima dalam satu team, kalo main bareng bisa ditentukan teman-teman saya dalam team tersebut”.⁵

Peneliti dapat menyimpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa, adanya jual beli tersebut disebabkan HP yang sering di restart, dan pemain tetap mau melanjutkan level yang dia miliki, mau diulang dari awal dia males untuk melakukannya, sehingga lebih baik beli dari pada masih mengulang dari awal.

Selain hasil penelitian diatas melalui wawancara, peneliti juga melakukan wawancara kepada saudara Usman Ali (19 tahun) selaku pembeli, dia menjelaskan:

“Saya mas tidak begitu tertarik sebenarnya dengan akun *game* yang sampe membeli itu, karena level bisa saya naikkan secara perlahan, berhubung saya mau ikut turnamen dan akun saya masih tidak sebanding, sehingga saya beli akun tersebut. saya Cuma dua kali beli akun *game online* itu mas dengan akun *game* yang berbeda yaitu Free Fire dan PUBG, itupun karena saya mau ikutan dalam sebuah turnamen. Saya masih baru main *game* tersebut, sekitar tahun 2018 ini saya yang main *game* tersebut, saya lebih sering main bareng sama teman di tempat biasa kita main agar bisa lebih seru dan terbiasa saat mau ikut turnamen, yaa mainnya bisa kita berempat kalo main secara team, bisa sendiran kalo bukan secara team”.⁶

Peneliti bisa menangkap informasi tersebut tentang jual beli akun game online, disebabkan mau mengikuti sebuah turnamen dan kualitas yang ada tidak memadai untuk dipertaruhkan, sehingga terjadi transaksi jual beli tersebut.

⁵ Moh. Irfan Maulana, wawancara langsung, pada tanggal (5 Mei 2020).

⁶ Usman Ali, wawancara langsung, pada tanggal (8 Mei 2020).

Peneliti juga mewawancarai saudara RB. Moh. Latif Asori

(24 tahun) selaku pembeli akun *game online*, dia mengatakan:

“Saya dulu pernah mas punya akun yang sudah berlevel tinggi, tapi tidak lama dari itu, akun tersebut disukai oleh adek saya dan itupun memaksan kepada saya untuk mendapatkan akun tersebut, sehingga saya mengalah dan memberikan kepadanya. Sekitar dua minggu kemudian saya dihubungi teman saya mau ikut turnamen katanya, saya masih baru mulai akun yang baru, dengan desakan itulah saya langsung beli akun ke teman saya sendiri. Saya cuma satu kali membeli akun *game* itu, yaitu akun *game* Mobile Legend. Lumayan lama saya yang main *game* tersebut, sekitar akhir 2016 saya main *game* untuk mencoba mencari hiburan melalui permainan, baru kemudian saya diajak main bareng untuk persiapan turnamen, saya lebih sering main di rumah, terkadang main bareng jika mau ikut turnamen, tapi hanya 5 orang yang bisa dijadikan satu team”.⁷

Penjelasan di atas dapat dipahami, bahwa transaksi jual beli akun *game* itu dengan adanya desakan untuk mengikuti sebuah turnamen, dan memang seakan-akan diharuskan untuk membelinya demi juara yang ingin didapatkan.

Saudara Afan Ghaffar (23 tahun) selaku pembeli, juga menjelaskan saat peneliti melakukan wawancara, dia mengatakan:

“Saya kan punya dua *game* mas, ada Free Fire dan PUBG. Ketika saya pulang ke rumah dan ternyata teman-teman saya mainnya sudah level atas semua, sedangkan punya saya yaa sebatas gitulah. Sehingga tidak seru jika main sama teman yang levelnya sudah tinggi, dan punya saya masih bawah gitu mas, sehingga sayapun membeli akun tersebut. Saya langsung beli dua akun ke temen saya yaitu akun *game* Free Fire dan PUBG, mumpung saya ada tabungan uang mas, hehehe. Sekitar 2017 saya kenal *game* tersebut, saya rasa asik jika dimainkan saat keadaan susah sehingga saya punya hiburan melalui permainan tersebut, saya main kadang di rumah dan kadang main di tempat biasa kita ngumpul meskipun saya tidak satu team sama teman-teman. Pemainnya kalo Free Fire itu total 50 mas, kalo PUBG 100 orang, satu team hanya ada 4 orang”.⁸

⁷ RB. Moh. Latif Ansori, wawancara langsung, pada tanggal (5 Mei 2020).

⁸ Afan Ghaffar, wawancara langsung, pada tanggal (9 Mei 2020).

Adanya transaksi tersebut yang dilakukan oleh saudara Afan Ghaffar disebabkan ketidak seruan dalam memainkan *game* yang levelnya masih tingkat bawah. Sehingga ada ketertarikan dalam menggunakan akun yang levelnya sudah menengah ke atas dengan cara membeli akun yang baru.

Disisi lain, saudara Romi Gunawan (18 tahun) selaku pembeli juga menjelaskan saat peneliti melakukan wawancara, dia mengatakan:

“Kemaren saat saya pulang dari sekolah, di Kecamatan Pakong ada turnamen *game online* PUBG kak, saya tau itu lalu kemudian saya dan teman-teman ingin mengikuti turnamen tersebut, sehingga saya membeli akun yang baru dan memang lumayan tinggi levelnya dan lebih lengkap aksesorisnya, siapa tau kak berbarengan dengan takdir lalu saya menang. Saya dalam pembelian akun *game* itu sekitar 5 kali, soalnya saya main 3 game, yaitu PUBG saya beli 2 kali, Free Fire saya beli 2 kali, Mobile Legend 1 kali, dan domino saya juga main tapi tidak sampe beli akunnya. Lumayan lama saya yang tau *game online* sekitar tahun 2015, tapi belum tau *game* Free Fire dan Mobile Legend itu, saya main sering dirumah dengan orang baru, kadang main bareng sama teman saya saat pulang sekolah. Kalo mau main bareng sama teman saya, yang penting lengkap orang, karena *game* Free Fire maksimal 4 orang dan Mobile Legend 5 orang dalam satu team”.⁹

Dari wawancara diatas, peneliti dapat menyimpulkan hasil yang didapatkan dari saudara Romi Gunawan, bahwa dia melakukan transaksi pembelian akun *game online* semacam itu, hanya untuk mengikuti sebuah turnamen disetiap *game* yang berbeda, karena dia memainkan 3 *game* yang bisa diikutkan ke turnamen. Kalo menggunakan akun hasilnya sendiri, sudah diduga tidak akan mampu untuk dipertandingkan di sebuah turnamen.

⁹ Romi Gunawan, wawancara langsung, pada tanggal (6 Mei 2020).

Riyan Sufyanto (24 tahun) selaku pembeli juga menjelaskan saat peneliti melakukan penelitian melalui wawancara, dia mengatakan:

“Ketertarikan saya untuk membeli akun yang baru dengan level yang saya inginkan mas, itu karena saya males yang mau memainkan dari awal, soalnya saya dulu pernah main dan sudah mau meningkat dari levelnya dan kualitasnya sudah lumayan baik. Kemudian saya berangkat kerja ke surabaya, dan saya tidak sempat untuk bermain lagi sehingga aplikasi tersebut saya hapus tanpa menyimpan username dan passwordnya, baru saya pulang ke sini dan sudah rata-rata di sini teman-teman main terus, kemudian saya ada daya minat lagi untuk bermain game tersebut tanpa mengulanginya dari awal. Saya beli akun *game* ini, cuma 2 kali pertama saya beli langsung saat saya pulang kerja, dan waktu saya awal ada di surabaya saya belikan teman saya untuk main bareng”.¹⁰

Dapat peneliti simpulkan dari penjelasan di atas, bahwa timbulnya jual beli di atas dengan adanya kesenangan dan efek pertemanan, sehingga yang awalnya sudah berhenti main *game* menjadi tertarik lagi, bahkan yang diinginkan akun yang sudah menengah ke atas, tidak ada cara lain lagi kecuali dengan membeli akun game tersebut.

b. Pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli Akun Game Online pada Kalangan Anak Muda di Desa Batuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep.

Terkait jual beli akun *game online* yang terjadi pada kalangan anak muda di Desa Batuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep ini, masih belum menemukan jawaban yang jelas dari para pihak (penjual dan pembeli) dan

¹⁰ Riyan Sufyanto, wawancara langsung, pada tanggal (6 Mei 2020).

juga pendapat tokoh agama atau seseorang yang memang fasih dalam bidang Hukum Ekonomi Syariah, sehingga peneliti ketika melakukan wawancara ke informan tersebut juga menanyakannya.

Zulfan Arisandi (24 tahun) selaku penjual menjelaskan tentang hukum jual beli akun *game online* ini, dia mengatakan:

“Sebelum saya melakukan transaksi ini mas, saya pernah berfikir tentang hukum jual beli seperti ini, akan tetapi saya masih bisa mengibaratkan jual beli akun game online ini dengan jual beli pulsa, yang mana di dalamnya semua rukun dan persyaratannya saya rasa sudah mencukupi, sudah ada orang yang berakad, barangnya sudah jelas, dan kamipun sudah merelakan dari serah terima dan juga persoalan harga. Untuk dasar hukum saya kurang begitu inget tapi pernah tau dulu waktu saya sekolah di Madrasah Diniah, dan saya rasa jual beli ini sah sah saja karena yaa kata saya tadi sudah mencukupi syarat”.¹¹

Dari hasil wawancara di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa jual beli akun *game online* ini sah sah saja, karena sudah lengkap mulai dari rukun dan syaratnya, meskipun pihak tersebut tidak begitu mengetahui tentang dasar atau dalil jual beli.

Peneliti juga menanyakan kepada Saudara Moh Hasani (23 tahun) selaku penjual juga di jual beli akun *game online*, dia menjelaskan:

“Menurut saya, transaksi jual beli akun game online ini sudah sesuai kak dengan prinsip syariah, karena sudah ada saya selaku penjual, pembelipun sudah ada, barangnya juga ada, dan saya tidak pernah melakukan transaksi yang ada unsur penipuan di dalamnya. Dan saya kira ini tidak ada masalah dalam transaksi ini, artinya sudah sah gitu kak, meskipun saya tidak mengetahui detail tentang dasar hukum jual beli tersebut”.¹²

¹¹ Zulfan Arisandi, wawancara langsung, pada tanggal (4 Mei 2020).

¹² Moh. Hasani, wawancara langsung, pada tanggal (5 Mei 2020).

Peneliti dapat menyimpulkan dari hasil penjelasan saudara Moh Hasani selaku penjual di atas, bahwa jual beli akun game online ini tidak ada permasalahan, yakni sah hukumnya karena selain syaratnya sudah ada dan juga tidak ada unsur penipuan di dalamnya.

Selain pada penjual peneliti juga melakukan wawancara kepada RB. Moh. Latif Ansori selaku pembeli akun *game online*, dia mengatakan:

“Yaa kenapa kak, ini kan sudah sama dengan jual beli lainnya, cuma barangnya tidak tampak secara langsung, tidak seperti nasi misalnya, tapi ini akun ini saya kira sudah jelas keberadaannya, sehingga tetap sah menurut saya jual beli ini, dan untuk dasar hukumnya kan sudah sering kita ketahui di beberapa ayat maupun hadits itu”.¹³

Dapat disimpulkan oleh peneliti, bahwa jual beli akun *game online* ini tetap sah, karena tidak jauh beda dengan jual beli lainnya, barang yang dijadikan sasaran dari transaksi ini sudah jelas keberadaannya. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara kepada saudara Riyan Sufyanto, dia mengatakan:

“Untuk itu, menurut saya dengan adanya penjual dan pembeli, saya anggap sudah sah dan tentunya tidak jauh beda dengan konsep syariah, kan sudah ada penjual dan pembeli, barangnya sudah ada, kami juga melakukannya berdasarkan keikhlasan. Untuk dalilnya saya kurang paham dan transaksi ini menurut saya tidak ada masalah, yakni boleh-boleh saja”.¹⁴

Dapat disimpulkan, bahwa jual beli akun game online ini dianggap sudah memenuhi ketentuan syariah dengan adanya

¹³ RB. Moh. Latif Ansori, wawancara langsung, pada tanggal (5 Mei 2020).

¹⁴ Riyan Sufyanto, wawancara langsung, pada tanggal (6 Mei 2020).

penjual dan pembeli, barang dan adanya keikhlasan di antara keduanya.

Saudara Afan Ghafar menambahkan penjelasannya, ketika peneliti mengajukan pertanyaan tentang kesesuaian transaksi jual beli akun *game online* ini, dia menjelaskan:

“Jelas sesuai dengan prinsip atau ketentuan syariah, saya masih ingat waktu masih belajar tentang bab jual beli di pondok, dan saya anggap transaksi ini sudah lengkap dari rukun dan juga syaratnya, yaitu ada penjual, ada pembeli, ada barang, dan juga ada ijab qobul, meskipun tidak secara langsung saya mengatakan saya telah membeli dan penjual mengatakan saya menjual, karena ijab qobul itu bisa digunakan dengan isyarat.”¹⁵

Peneliti dapat menyimpulkan dari penjelasan saudara Afan Ghafar di atas, bahwa transaksi ini sudah sesuai dengan prinsip atau ketentuan syariah, dijelaskan dengan adanya penjual, pembeli, dan ijab qobul, meskipun ijab qobul tersebut tidak secara langsung tapi menggunakan isyarat yang dapat dipahami oleh kedua pihak.

Selain peneliti melakukan wawancara kepada pihak-pihak, peneliti juga melakukan wawancara kepada seorang akademisi yaitu Bapak Ahmad Zaini, S.Sy., M.H, beliau selaku dosen Fakultas Syariah di kampus STIS As-Salafiyah Pamekasan, dan Fakultas Usuluddin di IAI Al-Khairat Pamekasan, dan juga guru MA di Pondok Pesantren Matlaul Ulum Guluk-Guluk Sumenep. Beliau menjelaskan setelah

¹⁵ Afan Ghaffar, wawancara langsung, pada tanggal (9 Mei 2020).

peneliti paparkan proses jual beli akun *game online* yang saya teliti:

“Untuk itu, menurut saya tidak ada masalah sudah jelas kan semua rukun dan syarat dalam jual beli. Yakni jual beli tersebut sudah bisa dikatakan sah”.¹⁶

Dapat peneliti paparkan dari maksud penjelasan di atas, bahwa jual beli akun game online tersebut sudah dianggap sah secara hukum, kemudian Bapak Ahmad Zaini melanjutkan penjelasannya:

“Keterkaitan dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah itu, saya rasa jual beli ini sudah termasuk di dalamnya, rukunnya kan cuma 3, itu pun sudah terpenuhi dalam jual beli yang kamu teliti ini, sudah ada pihak-pihaknya, ada barangnya, dan tentu ada kerelaan di antara keduanya”.¹⁷

Dapat diambil kesimpulan jual beli akun game online ini sudah sesuai dengan KHES yang ada, karena para pihak, barang, dan kesepakatannya sudah jelas. Disambung lagi oleh Bapak Ahmad Zaini, beliau mengatakan:

“Dan untuk syaratnya itu dalam KHES saya akan jelaskan, *pertama*, barangnya harus ada dan bisa diserahkan, akun game online itu sudah termasuk karena akun itu sudah ada atau tampak, ciri-ciri barang tampak itu jika disentuh maka akan dia bergerak, lalu kemudian itu pasti bisa diserahkan, kalo aku game online itu serah terimanya dengan cara memberikan username dan passwordnya. *Kedua*, barang yang diperjual belikan harus halal. Jual beli yang kamu teliti itu sudah bisa dikatakan halal, karena proses mendownload game mereka secara berbayar (mengambil dari data internet yang kamu miliki) kemudian dimainkan menurut kreatifitas atau ide dalam bermain, baru kemudian dari hasil itu mereka jual. *Ketiga*, barangnya harus mempunyai nilai tertentu, jelas itu sudah mempunyai nilai, jika akunya menengah kebawah harganya sekian, jika menengah ke atas harganya sekian. *Keempat*, kekhususan barang harus diketahui. Akun game itu pasti sudah

¹⁶ Bapak Ahmad Zaini, wawancara langsung, pada tanggal (8 Mei 2020).

¹⁷ Ibid, (8 Mei 2020).

diketahui oleh pihak pembeli dan juga penjual, kalo tidak digunakan untuk hiburan, refresing, atau mau dilombakan dan lain sebagainya. *Kelima*, penunjukan barang itu harus jelas di tempat akad. Akun yang kamu teliti itu pasti sudah diketahui oleh para pihak, bahwa akunnya sudah diserahkan dengan tanda seperti saat kamu memberikan username dan passwornya dan pembeli menyadari bahwa yang dia beli sudah sesuai dengan kesepakatan sebelumnya, kan pasti seperti itu. *Keenam*, barang ditentukan secara pasti ketika akad. Maksudnya yaitu pihak yang membeli dan yang menjual sudah mengetahui akun mana yang mereka jual atau yang mereka beli, dengan harga berapa, serta kesepakatan sebelumnya ketika akad”.¹⁸

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa jual beli akun game online itu sudah sesuai dengan ketentuan dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, yakni barangnya sudah ada, baranya itu halal, barangnya mempunyai nilai tertentu, kekhususan barang sudah diketahui, dan barangnya bisa ditentukan secara pasti ketika akad. Selain itu Bapak Zaini juga menambahkan:

“Jual beli yang diperbolehkan dalam Islam itu tidak jauh dengan apa yang sudah saya jelaskan di atas, seperti halnya jual beli barang yang tampak, barang yang suci, jual beli yang jelas kemanfaatannya, dan lain sebagainya. Yaa termasuk jual beli akun *game online* yang kamu teliti saat ini”.¹⁹

Dapat dipahami bahwa yang diperbolehkan dalam Islam tentang transaksi jual beli barang yang tampak, jual beli barang suci, jual beli yang sudah jelas kemanfaatannya, dan lain sebagainya, sehingga transaksi jual beli akun game online ini sudah merupakan bagian dari yang telah disebut di atas, yakni hukumnya diperbolehkan.

B. Temuan Penelitian

¹⁸ Bapak Ahmad Zaini, wawancara langsung, pada tanggal (8 Mei 2020).

¹⁹ Bapak Ahmad Zaini, wawancara langsung, pada tanggal (8 Mei 2020).

Setelah dilakukannya penelitian tentang Jual Beli Akun Game Online Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pada Kalangan Anak Muda di Desa Batuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep, peneliti mendapatkan berbagai informasi dan wawasan mengenai proses transaksi jual beli akun *game online* dan juga pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah tentang jual beli akun *game online*.

Adapun hal-hal yang ditemukan oleh peneliti selama melakukan penelitian tentang jual beli akun *game online*, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Jual beli akun *game* tersebut sudah dijadikan mata pencaharian perekonomian oleh anak muda dengan hasil kreatifitasnya dalam mengoptimalkan sebuah permainan.
2. Untuk proses jual beli akun *game online* tersebut bisa dilakukan secara langsung dan bisa juga tidak secara langsung dengan beberapa cara tertentu.
3. Terkait ketentuan harga, itu tergantung pada level dan kualitas akun *game* tersebut. Jika level dan kualitasnya lebih tinggi maka harga juga lebih mahal daripada yang di bawahnya. Harga akun *game online* tersebut berbagai macam, ada yang Rp. 150.000.00 – Rp. 500.000.00, ada yang harga Rp. 500.000.00 – Rp. 1.000.000.00, bahkan ada juga yang sampai Rp. 5.000.000.00 semua itu tergantung pada keadaan akun *game online* tersebut.

4. Akun yang diperjualbelikan hanya 3 jenis akun, yaitu game Mobile Legend, Free Fire, dan PUBG. Lebih banyak game Free Fire yang diminati oleh anak muda.
5. Tempat transaksi itu ada dua, yaitu di Desa Batuampar atau tempat peneliti melakukan penelitian jika pembeli atau penjual menyepakati untuk mendatangi Desa Batuampar dalam proses transaksi. Di luar Desa Batuampar, yakni penjual dan pembeli bertemu langsung diluar jika pembeli atau penjualnya bukan anak muda Desa Batuampar, pertemuannya baik di tempat ngopi, kelas, kampus, dan tempat lainnya. Karena sistem promosinya Cuma sebatas menggunakan Aplikasi WhatsApp saja, baik dikirim melalui group penjual atau stori penjual.
6. Jual beli akun game online yang terjadi pada kalangan anak muda di Desa Batuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep mendapatkan hukum yang sah atau diperbolehkan, sesuai dengan ketentuan yang ada di regulasi fikih dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

C. Pembahasan

Dalam pembahasan ini, peneliti mengkaji hasil penelitian lapangan yang sudah dilakukan untuk mengetahui hukum jual beli akun *Game Online* Perspektif Hukum Ekonomi Syariah yang dilakukan oleh kalangan Anak Muda di Desa Baatuampar Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep, sebagaimana yang ditetapkan pada Fokus Penelitian.

1. Proses atau Sistem Jual Beli Akun *Game Online* di Desa Batuampar.

Proses jual beli akun game online yang dilakukan oleh kalangan anak muda di Desa Batuampar yaitu pembeli menerima informasi bahwa di Desa Batuampar terdapat akun *game* yang levelnya sudah menengah ke atas, sehingga terdapat komunikasi antara kedua belah pihak dengan menunjukkan tampilan akun tersebut, kemudian ketika sudah mendapatkan kesepakatan di antara keduanya maka terjadilah transaksi jual beli akun *game* tersebut.

Jual beli akun *game online* dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan kesepakatan tertentu. Jika transaksi secara langsung maka pembeli dan penjual melakukan pertemuan untuk melakukan proses transaksi, mulai dari menunjukkan akun, negoisasi harga, dan lainnya, sehingga mendapatkan kesepakatan dari para pihak, kemudian penyerahan akun dan pembayarannya dilakukan secara langsung di tempat yang disepakati.

Jika transaksi tidak langsung, maka di antara pembeli dan penjual melakukan proses kesepakatan di WhatsApp, mulai dari mengirimkan tampilan akun yang di transaksikan hingga tawar menawar, ketentuan harga dan sebagainya, kemudian pembeli mengirimkan uang secara transfer kepada penjual dan penjual mengirimkan username dan password dari akun game tersebut.

Untuk ketentuan harga dari akun tersebut dilihat dari tingkat level dan kualitasnya, jika menengah kebawah mendapatkan harga dari Rp. 150.000.00 sampai Rp. 500.000.00, jika menengah ke atas

mendapatkan harga di atas dari Rp. 500.000.00 hingga Rp.1.000.000.00, dan jika akun game online tersebut sudah level atas dan kualitasnya sudah dapat dipercaya maka mendapatkan harga di atas Rp.1.000.000.00 hingga Rp.1.000.000.00.

Kemudian tempat akad terdapat dua bagian, yaitu di Desa Batuampar itu sendiri, dan di luar Desa Batuampar jika salah satu penjual atau pembeli itu terdiri dari orang luar Desa Batuampar.

2. Pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah tentang Jual Beli Akun *Game Online* di Desa Batuampar.

Secara umum jumbuh ulama' menjelaskan beberapa rukun dan syarat tentang jual beli, di antaranya adalah:

1. Ada orang yang berakad atau *al-muta'qidain* (penjual dan pembeli).
2. Ada *shighat* (lafal ijab dan qabul).
3. Ada barang yang dibeli.
4. Ada nilai tukar pengganti barang.²⁰

Adapun syarat-syarat jual beli sesuai dengan rukun jual beli yang dikemukakan jumbuh ulama di atas adalah sebagai berikut:

- a. Syarat orang yang berakad
 - 1) Berakal. Oleh sebab itu, jual beli yang dilakukan oleh anak kecil (belum berakal) dan orang gila, hukumnya tidak sah.

²⁰Abd. Hadi, *Dasar-Dasar Hukum Ekonomi Islam*, hlm. 52

- 2) Yang melakukan akad itu adalah orang yang berbeda. Artinya, seseorang tidak dapat bertindak bersamaan sebagai penjual, sekaligus pembeli.²¹
- b. Syarat yang terkait dengan shighat (ijab dan qabul)
- 1) Kedua pelaku akad harus saling bertemu di satu tempat.
 - 2) Adanya kesesuaian antara ijab dan qabul dalam kaitannya dengan harga dan barang.
 - 3) Lafazh ijab dan qabul harus menggunakan kata kerja lampau (*madhi*), seperti perkataan *bi'tu* (aku telah menjual) dan *qabiltu* (aku telah menerimanya), atau kata kerja sekarang (*mudhari'*), seperti *abi'u* (aku akan menjual) dan *asytari* (aku akan membeli).
- c. Syarat barang yang diperjual belikan
- 1) Barang yang diperjual belikan harus suci.
 - 2) Barang harus memiliki manfaat.
 - 3) Barang harus dimiliki secara penuh oleh penjualnya.
 - 4) Barang harus bisa diserahkan.
 - 5) Barang harus diketahui keberadaannya.
 - 6) Barang harus ada dalam genggamannya.²²

Jika dilihat dari pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah tentang Jual Beli Akun *Game Online* mendapatkan yang sah yakni akad tersebut diperbolehkan secara syara'. Jual beli akun game ini sudah memenuhi ketentuan rukun dan juga syaratnya.

²¹Ibid, hlm. 53.

²²Syaikh Sulaiman Ahmad Yahya, *Ringkasan Fikih Sunnah Sayyid Sabiq*, (Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar, 2013), hlm. 752.

Dalam penjelasan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah rukun jual beli hanya terdapat tiga macam, antara lain:

a. Pihak-pihak.

Yang dimaksud pihak-pihak yaitu orang menjual akun *game online* dan juga orang yang membeli akun *game online* tersebut.

b. Objek.

Objek dalam pembahasan ini adalah barang yang dijadikan bahan transaksi jual beli, yakni akun *game online* baik game Mobile Legend, Free Fire, dan PUBG.

Dilihat dari aspek Hak Kekayaan Intelektual, akun *game online* ini merupakan hasil ciptaan yang diciptakan oleh kalangan anak muda dan diperoleh dari ide atau kreatifitasnya dalam memainkan sebuah *game online* tersebut. Sedangkan hak cipta sendiri mempunyai pengertian hak yang mengatur dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan diciptakan melalui ide, prosedur, metode atau konsep yang dituangkan dalam wujud tetap.

c. Kesepakatan.²³

Kesepakatan merupakan ketentuan yang dilakukan oleh para pihak tentang dalam transaksi jual beli.

Kesepakatan dalam pembahasan ini adalah ketentuan

²³ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Edisi Revisi Tahun 2011, (Jakarta: Mahkamah Agung RI, 2011), hlm. 25.

tentang tempat terjadinya akad, harga akun *game online*, dan juga sistem pembayaran serta penyerahan akun tersebut.

Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terdapat beberapa syarat-syarat barang dalam transaksi jual beli, antara lain:

- a. Barang yang dijualbelikan harus sudah ada.

Dalam bab ini, akun *game online* ini sudah bisa dikatakan benda yang ada atau benda yang tampak secara dzohir. Salah satu ciri-ciri benda yang bisa dikatakan ada atau tampak itu bisa diserahkan terimakan, sedangkan akun *game online* ini sudah termasuk di dalamnya.

- b. Barang yang dijualbelikan harus dapat diserahkan.

Seperti yang sudah dijelaskan di point a, bahwa jual beli akun game ini merupakan benda yang ada atau tampak, maka akun game online ini sudah bisa diserahkan dari penjual ke pembeli dengan cara mengirimkan username dan password melalui WhatsApp ataupun ditulis di sebuah kertas.

- c. Barang yang dijualbelikan harus berupa barang yang memiliki nilai/harga tertentu.

Dari sekian banyaknya akun game online yang diperjual belikan, sehingga terdapat perbedaan dari akun-akun tersebut dari segi harganya. Semakin tinggi level dan

semakin banyak aksesori maka semakin tinggi pula harganya.

- d. Barang yang dijualbelikan harus halal.

Berkaitan dengan pembahasan akun *game online* ini halal atau tidak, tentu akun *game* yang diperjual belikan ini termasuk barang halal, karena akun tersebut diciptakan dengan adanya ide atau kreatifitas anak muda dalam memainkan sebuah *game* yang berusaha untuk menaikkan tingkat level dari *game* tersebut.

- e. Barang yang dijualbelikan harus diketahui oleh pembeli.

Akun game ini sudah termasuk barang yang dapat diketahui, karena dengan adanya penilaian dari pembeli tentang akun yang mau ditransaksikan sehingga muncul negoisasi harga dari kedua pihak.

- f. Kekhususan barang yang dijualbelikan harus diketahui.

Yang dimaksud kekhususan barang yang dijualbelikan harus diketahui adalah orang ketika melihat atau mendengar tentang jual beli akun game online, maka secara langsung mereka mempunyai pemikiran bahwa ini digunakan untuk dimainkan sebagai hiburan dan sebagainya.

- g. Penunjukkan harus memenuhi syarat kekhususan barang yang dijualbelikan apabila barang itu ada di tempat jual beli.

Yang dimaksud point di atas adalah ketika penjual dan pembeli sudah berada ditempat transaksi yang kemudian penjual memberikan atau memperlihatkan akun kepada pembeli, sehingga pembeli dapat melihat dan memberikan penilaian terhadap akun tersebut.

- h. Sifat barang yang dapat diketahui secara langsung oleh pembeli tidak memerlukan penjelasan lebih lanjut.

Yang dimaksud dari point di atas adalah sifat dari akun game online ini sudah sama-sama dipahami oleh pembeli, sehingga ketika pembeli melihat beberapa akun maka secara langsung mereka bisa membedakan di antara beberapa akaun, bahwa kalau akun yang ini tingkat levelnya sudah menengah ke atas tentu dengan harga yang lumayan tinggi, dan sebaliknya.

- i. Barang yang dijual harus ditentukan secara pasti pada waktu akad.²⁴

Ketentuan barang harus dipastikan pada saat waktu akad maksudnya adalah barang yang ditransaksikan merupakan hasil dari kesepakatan para pihak. Dalam transaksi jual beli akun game online, akun tersebut sudah ditentukan oleh pembeli dan penjual, bahwa akun ini yang mau dibeli dengan harga sekian, kemudian dengan adanya

²⁴ Komiplasi Hukum Ekonomi Syariah Edisi Revisi Tahun 2011, hlm. 30.

kesepakatan tersebut kepemilikan beralih kepada pembeli secara langsung.

Dari penjelasan tentang beberapa syarat barang yang dijual belikan perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, sehingga jual beli akun game online terdapat kesesuaian dengan ketentuan yang ada di Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Akun game online merupakan benda yang dzohir (tampak) atau ada, akun *game online* juga bisa diserahkan dan mempunyai ketentuan harga tersendiri.

Dengan adanya kreatifitas anak muda dalam mengolah permainan ini, maka halal baginya hasil dari kemampuan atau kreatifitasnya untuk mendapatkan imbalan tertentu, kemudian akun *game online* tersebut sama-sama diketahui kekhususannya oleh penjual dan pembeli, serta jika ditransaksikan jual beli akun *game* tersebut mempunyai nilai tertentu.

