

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Manusia adalah makhluk sosial yang diciptakan oleh Allah SWT dengan sempurna yang memiliki banyak kemampuan dan kebutuhan, yang mana manusia tersebut memerlukan interaksi sosial (bermasyarakat, jual beli, gotong royong dan bantu membantu apabila sedang kesusahan) ke manusia yang lain. Apabila manusia diciptakan dengan sendirian, maka kebutuhan untuk bertahan hidup tidak mungkin bisa dilakukan sendiri. Oleh karenanya manusia harus memerlukan keterlibatan manusia yang lain dalam keadaan sekarang. Dengan adanya interaksi, maka manusia mampu memenuhi kebutuhan untuk bertahan hidup dan dapat mencapai keinginan yang ia inginkan. Bagi seorang manusia muslim, dalam kewajibannya harus selalu mendekatkan diri kepada Allah SWT, karena beliau adalah zat Yang Maha Esa. Allah SWT, pada dasarnya menciptakan manusia untuk saling berinteraksi sosial kepada manusia lainnya dan ingat satu hal, manusia tidak bisa hidup sendirian.

Islam tidak melarang hubungan sosial antara manusia untuk melakukan kegiatan, namun ada ketentuan atau batasan dalam melakukan praktek kehidupan sosialnya. Hal ini, salah satunya kegiatan ekonomi jual beli yang tidak pernah lepas dari keseharian manusia untuk memenuhi kebutuhannya.¹

Dalam QS. An-Nisa : 29, Allah SWT berfirman :

¹ Syaifulloh, *Etika Jual Beli*, (Yogyakarta: Kanisius, 1987), 375.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۗ وَلَا تَقْتُلُوا
أَنْفُسَكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا.

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu, Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.²

Dari pemaparan ayat di atas menjelaskan bahwa Jual Beli jual beli harus suka sama suka, tidak ada unsur pemaksaan, penipuan, pemalsuan yang dapat merugikan orang lain. Undang-Undang perlindungan konsumen Nomor 8 Tahun 1999 pasal 2 yang menjelaskan “Perlindungan konsumen berasaskan manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum” yang menjelaskan “Perlindungan konsumen berasaskan manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum”.³

Jual beli online atau melalui fasilitas internet dewasa ini semakin menjadi model jual beli yang sangat populer sebagai akibat dari semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Kemudahan yang ditawarkan dalam jual beli online mampu menggeser model Jual Beli lama yang menuntut adanya lokasi pertemuan pembeli dan penjual (pasar), untuk melakukan jual beli. Teknologi informasi dan komunikasi saat ini sedang mengarah kepada konvergensi yang memudahkan kegiatan manusia sebagai pencipta, pengembang dan pengguna teknologi itu sendiri. Salah satunya dapat dilihat dari perkembangan media internet yang sangat pesat.

Internet sebagai suatu media jual beli dan komunikasi elektronik telah banyak dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, antara lain untuk menjelajah (browsing, surfing),

² Departemen Agama RI, *Terjemah Al-Qur'an Secara Lafdzyiah* (Jakarta: Yayasan Pembinaan Masyarakat Islam “AL HIKMAH”, 2004), 335.

³ Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. Pasal 2 ayat 1.

mencari data dan berita, saling mengirim pesan melalui e-mail, dan perdagangan, kegiatan perdagangan dengan memanfaatkan media internet ini dikenal dengan istilah elektronik commerce selanjutnya disebut bisnis online.⁴

Jual Beli yang terjadi di wilayah Kabupaten Pamekasan dalam praktek jual beli uang virtual di game online mayoritas pelaksanaannya dilakukan secara online, akan tetapi adapula yang menggunakan pembeliannya secara tatap muka langsung dengan penjual. Praktik jual beli secara online dilakukan dengan cara; *pertama* pembeli mengirim *id game* kepada penjual, setelah penjual menerima *id game* dari pembeli lalu penjual memasukkan *id gamenya* lewat web milik penjual seperti (<https://argamaaiangshop.com/>) sebelum penjual melakukan Jual Belinya terlebih dahulu pembeli harus melakukan pembayarannya menggunakan *platform*, seperti shopeepay, dana, mbanking dan lain sebagainya, setelah pembayaran selesai dilakukan lalu penjual mengirim uang virtual tersebut kepada pembeli berupa (*diamond, uc, dan lain sebagainya*).

Salah satu game online yang berkembang pesat saat ini yang banyak penggemarnya mulai dari golongan orang tua, muda bahkan anak-anak usia dini adalah *mobile legends* karena mudah untuk dipertainkan dan tampilannya sangat menarik. Selain game online *mobile legends* juga terdapat game online yang sangat pesat lainnya ada *free fire, PUBG, DOTA* dan lain-lain.

Jual Beli jual beli uang virtual di game online mungkin tidak asing lagi bagi kalangan pemuda saat ini, hal ini juga berlaku bagi pemuda di wilayah Kabupaten pamekasan yang mayoritas pemudanya sangat gemar dalam bermain game online sehingga tidak ada alasan untuk tidak melakukan Jual Beli jual beli uang virtual untuk meningkatkan kualitas playernya.

⁴ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia* Bandung: Refika Aditama, 2004. 1.

Dalam Prakteknya Pembeli Mendaftarkan game *Mobile Legends* yang mana game ini merupakan salah satu game online yang populer atau sangat diminati oleh semua kalangan Di Wilayah Pamekasan, hal ini terbukti dengan adanya observasi yang dilakukan peneliti. hal yang menarik bagi peneliti untuk dikaji adalah Masyarakat Wilayah Pamekasan tidak hanya sebatas bermain game saja. Namun juga melaksanakan jual beli diamond atau uang virtual sebagaimana prakteknya yang kita ketahui bersama.

Menariknya bagi penulis adalah terjadinya pro kontra terhadap kehadiran uang virtual di Negara Indonesia, salah satunya dikarenakan tidak sesuai dengan beberapa unsur dan kriteria sebagaimana mata uang yang lazim digunakan pada umumnya, ditambah lagi ada pernyataan langsung dari pemerinatah Indonesia tepatnya pada tanggal 6 february 2014 yang menyatakan bahwa *bitcoin dan virtual curency* lainnya bukan merupakan mata uang yang sah di Indonesia. Melihat fenomena dan fakta-fakta tersebut maka harus ada kajian dan analisis baik dari perspektif agama maupun teknologi dalam menanggapi maraknya trend penggunaan uang digital di tengah tengah kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti terdorong untuk mengkaji lebih dalam lagi dengan sebuah judul” Jual Beli Uang Virtual di Game Online dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Kasus Di Wilayah Kabupaten Pamekasan). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pandangan hukum ekonomi syariah terhadap terhadap jual beli uang virtual tersebut.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merangkum fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem jual beli uang virtual dalam game online di wilayah kabupaten pamekasan?
2. Bagaimana jual beli uang virtual di game online dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem jual beli uang virtual dalam game online di wilayah Kabupaten pamekasan.
2. Untuk mengetahui jual beli uang virtual di game online dalam perspektif hukum ekonomi syariah di wilayah Kabupaten pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi kepentingan studi ilmiah yaitu untuk dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.
 - b. Bagi dunia pengetahuan sebagai sumbangan pemikiran khususnya bagi para mahasiswa prodi Hukum Ekonomi Syaria'ah.
 - c. Penelitian ini juga menjadi bahan dalam rangka mengkaji ulang hukum Islam secara mendalam terutama berkaitan dengan problematika akad jual beli uang virtual yang terjadi pada masyarakat wilayah Pamekasan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan ilmu tentang akad jual beli.
2. Manfaat praktis

- a. Penelitian ini juga dapat berguna bagi masyarakat untuk memberikan kesadaran dan pertimbangan hukum serta diharapkan dapat memilih dalam mengambil keputusan.
- b. Bagi masyarakat, utamanya masyarakat wilayah Pamekasan untuk dapat menjadi acuan dalam menyikapi fenomena jual beli uang virtual.
- c. Penelitian ini diharapkan agar umat Islam lebih mengetahui tentang praktik akad jual beli yang benar.

E. Definisi Istilah

Agar lebih mudah dipahami dan tidak terjadi kesalahpahaman maka perlulah pendefinisian kata perkata supaya menjadi gambaran, sebagai berikut;

1. Jual Beli Uang Virtual adalah tukar menukar suatu barang yang berupa uang virtual memiliki manfaat untuk digunakan, sedangkan kedua belah pihak menyetujui akan kesepakatan tersebut.
2. Hukum Ekonomi Syariah adalah ilmu yang mempelajari aktivitas atau perilaku manusia secara actual dan empirical, baik dalam produksi, distribusi, maupun konsumsi berdasarkan syariat islam yang bersumber dari al-quran dan as-sunnah serta ijma' para ulama.

F. Penelitian Terdahulu

Adanya kajian terdahulu yaitu sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini agar lebih memperkuat pencarian data yang peneliti baca. Secara umum penelitian terdahulu merupakan sumber lampau dari hasil penelitian yang nantinya diusahakan oleh peneliti untuk membandingkan penelitian yang akan dilaksanakan nantinya. Adapun dalam penelitian ini,

ada beberapa penelitian dan karya ilmiah yang berkaitan dengan pembahasan yang peneliti bahas. Adapun penelitian terdahulu tersebut antara lain:

1. Hasan Teguh Ashomad dengan judul penelitian Analisis Jual Beli Akun Game Online *Mobile Legend*⁵: *Bang Bang* dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif. Hasil penelitian ditemukan bahwa Mekanisme Jual Beli jual beli akun game online *Mobile Legend: Bang Bang* yang umum terjadi dikalangan penjual dan pembeli ada dua metode. Pertama, Jual Beli dilakukan secara privat atau oleh kedua belah pihak tanpa adanya pihak lain yang bersangkutan, namun Jual Beli ini memiliki resiko terhadap penipuan ketika akun yang menjadi objek jual beli memiliki kecacatan atau resiko tidak diserahkannya akun kepada pembeli setelah memberikan pembayaran; Kedua, mengikutsertakan pihak ketiga sebagai penjamin keamanan yang disebut dengan metode Jual Beli *Rekber* dan/atau *Pulber* yang mana lebih menjamin atas keamanan Jual Beli elektronik jual beli akun *Mobile Legend: Bang Bang*.

Persamaan penelitian Hasan Teguh Ashomad dengan penelitian penulis teliti adalah sama-sama meneliti tentang jual beli. Sedangkan perbedaannya Hasan Teguh Ashomad meneliti tentang jual beli akun game online dengan menggunakan perspektif hukum islam dan hukum positif, Sedangkan penelitian penulis teliti yakni jual beli uang virtual di game online dan bukan menggunakan perspektif hukum islam, melainkan menggunakan perspektif hukum ekonomi syariah.

2. Mahfud Anwar Asrori dengan judul penelitian Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli *Top Up Unknown Cash* pada *GameOnline Playerunknown's Battlegrounds* di

⁵ Hasan Teguh Ashomad dengan judul penelitian Analisis Jual Beli Akun Game Online *Mobile Legend*, UIN Sumatera Utara. 2019.

Kabupaten Ponorogo⁶. Hasil penelitian ditemukan bahwa akad yang dilakukan dalam jual beli *Top Up UnknownCash* pada *Game Online Playerunknown's Battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo menurut hukum Islam untuk kebolehan dan sahnya masih belum memenuhi dari rukun akad dan rukun jual beli karena tidak ada kejelasannya dari identitas salah satu pihak, yaitu dari pihak penyedia *Unknown Cash* tersebut sehingga menyebabkan Jual Beli tersebut tidak sah.

Persamaan penelitian Mahfud Anwar Asrori dengan penelitian penulis teliti adalah sama-sama meneliti tentang jual beli *Top Up Unknown Cash*, sedangkan perbedaannya adalah menggunakan perspektif hukum Islam, sedangkan penelitian penulis teliti yakni menggunakan perspektif hukum ekonomi syariah.

3. Alfi Husna dengan judul penelitian Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017. Hasil penelitian ditemukan bahwa proses jual beli akun game online mobile legend yaitu dengan cara masuk ke dalam grup jual beli akun mobile legend baik yang ada di media sosial seperti Facebook, Line atau Instagram. Kemudian admin sebagai pihak ketiga memposting akun yang akan dijual dengan beberapa keterangan seperti harga, rank yang telah dicapai, jumlah skin dan hero beserta atribut-atribut lainnya. Kemudian di dalam grup tersebut sudah ada admin yang akan mengawasi proses pembelian sampai dengan selesai. Jika pembeli sudah deal maka pembeli akan mengirimkan (transfer) sejumlah uang yang telah disepakati dan pihak penjual akan menyerahkan username beserta passwordnya.⁷

⁶ Mahfud Anwar Asrori dengan judul penelitian Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli *Top Up Unknown Cash* pada *GameOnline Playerunknown's Battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2019.

⁷ Alfi Husna dengan judul penelitian Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017, Skripsi UIN Wali Songo Semarang, 2019

Persamaan penelitian Alfi Husna dengan penelitian penulis teliti adalah sama sama meneliti tentang jual beli, Sedangkan perbedaannya adalah Alfi Husna meneliti tentang analisis jual beli akun game online *mobile legend* dengan menggunakan fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017, sedangkan penelitian penulis teliti yakni menggunakan perspektif hukum ekonomi syariah.