

## **JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH (Studi Kasus Komunitas Game Online di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara)**

**Lutfhie Nadhif Al Afuw<sup>1</sup>, Any Ismayawati<sup>2</sup>**

Institut Agama Islam Negeri Kudus

*lutfienadhif@gmail.com<sup>1</sup>, anyismayawati@iainkudus.ac.id<sup>2</sup>*

### **Abstract**

*Buying and selling is a form of muamalah which has its own provisions, the permissibility of which is explained in the Al-Qur'an and reinforced by Hadith and the opinions of the ulama' regarding the terms and conditions. This applies both face-to-face, such as buying and selling in general, or online via social media, as is the practice of buying and selling online game accounts such as Free Fire, Mobile Legend, and COC. The aim is to find out how online game accounts are being bought and sold, to find out the transaction mechanism for buying and selling online game accounts, and to find out the view of Islamic economic law on buying and selling online game accounts. Researchers use field research. Based on the problems studied regarding the practice of buying and selling online game accounts from the perspective of Islamic economic law, among the reasons online game accounts are bought and sold are because there are sellers who have many accounts, sellers are bored of playing online games, sellers want to retire from playing online games, buyers need an account, online game that has a high rank and complete hero skins. The mechanism for online game transactions is that the seller first posts an online game account on social media, providing information on the specifications, photos and price of the online game account. Both buyers contact the seller via direct message (DM) to negotiate the price and make a deal. Third, the buyer transfers the amount of money agreed upon by the seller and buyer. Fourth, the seller sends the online game account user ID and password to the buyer. Transaction complete.*

**Keywords:** *Online Games, Online Buying and Selling, Islamic Law*

### **Abstrak**

Jual beli merupakan salah satu bentuk muamalah yang memiliki ketentuan tersendiri yang mana kebolehannya dijelaskan dalam Al-Qur'an dan diperkuat dengan Hadits dan pendapat para ulama' terkait syarat dan rukunnya. Hal ini berlaku baik secara tatap muka seperti jual beli pada umumnya ataupun secara online melalui media sosial sebagaimana praktik dari jual beli akun game online seperti Free Fire, Mobile Legend, dan COC. Tujuan tersebut antara untuk mengetahui akun game online diperjualbelikan, untuk mengetahui mekanisme transaksi jual beli akun game online, dan untuk mengetahui pandangan hukum ekonomi Islam terhadap jual beli akun game online. Peneliti menggunakan jenis penelitian field research (riset lapangan). Berdasarkan permasalahan yang dikaji mengenai praktik jual beli akun game online dalam perspektif hukum ekonomi Islam, diantara alasan akun game online diperjualbelikan adalah karena adanya penjual yang mempunyai banyak akun, penjual sudah bosan memainkan game online, penjual ingin pensiun dari bermain game online, pembeli membutuhkan akun game online yang memiliki rank tinggi dan skin hero lengkap. Mekanisme yang

untuk bertransaksi game online yang pertama penjual memposting akun game online di media sosial, memberikan keterangan spesifikasi, foto, dan harga, akun game online. Kedua Pembeli menghubungi penjual melalui direct message (DM) untuk bernegosiasi tentang harga dan melakukan kesepakatan. Ketiga Pembeli mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati penjual dan pembeli. Keempat, penjual mengirimkan user id dan password akun game online kepada pembeli. Transaksi selesai.

**Kata Kunci:** Game Online, Jual Beli Online, Hukum Islam

## PENDAHULUAN

Setiap manusia memerlukan harta (materi) untuk mencukupi kebutuhan hidup. Manusia akan berusaha untuk memperoleh harta kekayaan. Islam mewajibkan setiap muslim, khususnya yang memiliki tanggungan, untuk bekerja. Bekerja merupakan salah satu upaya yang memungkinkan manusia memiliki harta kekayaan. Agar memungkinkan manusia untuk berusaha (mencari harta), maka Allah SWT melapangkan bumi serta menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan manusia. Salah satu bentuk dari bekerja adalah berbisnis (berusaha).<sup>1</sup>

Islam adalah agama *universal*. Islam memberikan bimbingan dalam segala sendi kehidupan manusia. Hal ini tidak hanya disimpulkan dari segi hukum-hukum Islamnya saja, akan tetapi sumber-sumber agama Islam itu sendiri menekankannya. Syari'at Islam tidak saja memuat aturan-aturan mengenai ibadah (hubungan manusia dengan Allah) tetapi juga mengatur bidang *muamalah* umat manusia, bahkan *muamalah* ini merupakan salah satu aspek yang sangat penting perannya dalam meningkatkan kesejahteraan hidup manusia.<sup>2</sup>

Beberapa tahun yang lalu untuk menjalankan bisnis atau jual beli di internet hanya dapat dilakukan oleh sedikit orang karena dibutuhkan biaya yang cukup besar. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin pesat telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat. Terbukanya jaringan informasi yang serba transparan memungkinkan manusia dapat berkomunikasi dan melakukan jual beli secara langsung dan cepat ke berbagai belahan dunia. Berbagai ragam keperluan juga dapat diakses dengan menggunakan teknologi yang canggih dan memadai yang disertai dengan jaringan internet. Menggunakan koneksi internet, seluruh jaringan komputer dapat saling terhubung dan berkomunikasi ke seluruh dunia tanpa mengenal batas geografis dan waktu.<sup>3</sup>

Internet sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Kehidupan masyarakat modern saat ini sudah pasti membutuhkan internet, baik itu dengan bekerja, belajar, maupun bersosialisasi dengan teman ataupun orang-orang yang baru dikenal. Teknologi internet membawa perubahan cukup besar dalam dunia perdagangan (*muamalah*). Masyarakat banyak mendapatkan kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan transaksi jual beli. Hanya dengan bermodalkan *gadget* dan koneksi internet, masyarakat tidak perlu lagi untuk melakukan

---

<sup>1</sup>Arip Purkon, *Bisnis Online Syariah* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), 5-6.

<sup>2</sup>Faisal Badroen, dkk., *Etika Bisnis Dalam Islam* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2006), 169.

<sup>3</sup>W. Imanto, *Cepat Kaya Dengan Bisnis Internet* (Yogyakarta: Andi Offset, 2009), 1.

antrian atau berkeliling di tempat perbelanjaan untuk mendapatkan sesuatu yang ia inginkan.<sup>4</sup>

Transaksi jual beli jaman dahulu harus dilakukan dengan cara bertatap muka dimana terjadi peralihan barang secara langsung dari penjual kepada pembeli, yaitu pembeli harus bertemu dengan penjual dipasar nyata. Pada saat ini transaksi jual beli beralih kepada era dimana transaksi tidak harus dilakukan secara tatap muka, melainkan sudah melalui media *online*.<sup>5</sup> Permainan *game* dengan menggunakan koneksi internet dikenal dengan sebutan *game online*. Bermodalkan koneksi internet, berbagai macam *game online* dapat dimainkan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. Dalam kehidupan sehari-hari *game online* ini diminati oleh berbagai macam kalangan, mulai dari pelajar, guru, dokter, artis bahkan pejabat. Sehingga *game online* ini tidak hanya menjadi sebuah objek untuk mendapatkan hiburan semata akan tetapi juga menjadi sebuah objek untuk diperjualbelikan dan memperoleh keuntungan (laba) yang besar.<sup>6</sup>

Ketetapan hukum ekonomi Islam dalam jual beli ialah harus memenuhi syarat-syarat, rukun-rukun dan hal lain yang ada kaitannya dengan jual beli sehingga bila syarat dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak *syara'* (hukum). Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu penjual, pembeli, *sighat* (ijab kabul), dan benda atau barang yang diperjualbelikan. Sedangkan yang masuk dalam syarat jual beli adalah orang yang bertransaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan harus dapat dimanfaatkan oleh manusia, diserahkan pada saat akad sedang berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati bersama, dan harga yang disepakati kedua belah pihak.<sup>7</sup>

Akibat dari transaksi jual beli melalui media elektronik yang melakukan tindakan yang menyalahi aturan yang telah ditetapkan oleh pasal 9 Undang - Undang ITE akan di berlakukan sanksi sebagaimana yang telah ditetapkan apabila ada suatu tindakan pelanggaran. Perilaku pengguna sosial media saat bertransaksi terdapat beberapa tindakan yang kurang baik karena ada tindakan curang dalam proses transaksi yang dilakukan penjual ataupun pembeli dengan cara mengubah identitas aslinya dengan identitas palsu. Dalam Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dinyatakan "Barangsiapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat,

---

<sup>4</sup>Hurriyah Badriyah, *Rahasia Sukses Besar Bisnis Online Tanpa Modal* (Jakarta Barat : Kunci Komunikasi, 2014), 7

<sup>5</sup>Muhammad Deni Putra, "Jual Beli OnLine Berbasis Media Sosial Dalam Perspektif Ekonomi Islam", *Iltizam Journal of Shariah Economic Research*, Vol. 3, No. 1, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, (2019): 83

<sup>6</sup>Hurriyah Badriyah, *Rahasia Sukses Besar Bisnis Online Tanpa Modal* (Jakarta Barat: Kunci Komunikasi, 2014), 8

<sup>7</sup> A. Hufaf Ibry, *Fathul Qorib Al-Mujib Studi Fiqh Islam Versi Pesantren 2* (Surabaya, Almiftah Press, 2008), 373.

ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menerahkan barang menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama 4 tahun.”<sup>8</sup>

## KAJIAN PUSTAKA

### Pengertian Jual Beli

Jual Beli Secara terminologi terdapat beberapa definisi para ulama diantaranya oleh ulama Hanafiyah memberi pengertian dengan saling menukarkan harta dengan harta melalui cara tertentu, atau dengan makna tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat.<sup>9</sup>

Menurut pandangan fuqaha Malikiyah, jual beli dapat diklasifikasikan menjadi dua macam yaitu jual beli yang bersifat umum dan jual beli yang bersifat khusus. Jual beli dalam arti umum ialah suatu perikatan tukar-menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan kenikmatan. Artinya sesuatu yang bukan manfaat ialah benda yang ditukarkan adalah berupa dzat (berbentuk) dan ia berfungsi sebagai objek.<sup>10</sup> Jual beli secara khusus adalah menukar benda dengan dua mata uang (emas dan perak) dan semacamnya, atau tukar menukar barang dengan uang.<sup>11</sup>

### Dasar Hukum Jual Beli

Alquran secara etimologis berasal dari kata "*qara'a, yaqra'u, qira'atan* atau *qur'anan*" yang berarti mengumpulkan (*al-jam'u*) dan menghimpun (*al-dommu*) huruf-huruf serta kata-kata dari satu bagian kepada bagian lain secara teratur. Dikatakan Alquran karena ia berisikan intisari semua *kitabullah* dan intisari dari ilmu pengetahuan.<sup>12</sup>

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ۚ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا ۗ وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ ۗ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۗ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya: Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu

<sup>8</sup> Sulasi Rongiyati "Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Dagang Melalui Sistem Elektronik", *Negara Hukum: vol. 10, No. 1*, Juni 2019, 9.

<sup>9</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, Cet ke-1 (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 113.

<sup>10</sup> Qamarul Huda, *Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Teras, 2011), 52

<sup>11</sup> Ahmad Wardi Muslich, *Fikih Muamalah*, Cet ke-1 (Jakarta: Amzah, 2010), 175.

<sup>12</sup> Ahmad Asmuni, "ALQURAN DAN FILSAFAT (Alquran Inspirator Bagi Lahirnya Filsafat)," *Diya Al-Afkar: Jurnal Studi Al-Quran Dan Al-Hadis* 5, no. 01 (2017): 1,

sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang Kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.

### **Game Online**

*Game Online* merupakan paduan dari kata *game* dan *online*. *Game* merupakan serapan dari Bahasa Inggris yang artinya per mainan atau pertandingan. Sedangkan *online* diartikan terhubung, biasanya istilah *online* digunakan untuk menjelaskan jaringan internet pada satu perangkat. Jadi *game online* bermakna permainan yang terhubung antara satu *server* dengan *server* yang lain melalui jaringan internet. Antonim Tri Setio menyimpulkan *game online* adalah game atau permainan yang berhubungan dengan koneksi internet sehingga permainannya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan *game* yang sama.<sup>13</sup> *Game* atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat beberapa aturan yang harus dipahami oleh pengguna. Seperti *setting map*, level, alur cerita, bahkan efek yang ada didalam *game*.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *field research* (riset lapangan) yaitu penelitian yang dilakukan dilapangan untuk memperoleh data atau informasi secara langsung pada responden atau informan di lapangan.<sup>14</sup> Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrumen yang membutuhkan teori dan pengetahuan yang luas untuk mengajukan pertanyaan, mendokumentasikan, dan mengkontruksi objek penelitian secara jelas dan relevan.<sup>15</sup>

Adapun jenis pendekatan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana dikutip oleh Zuhri Abdussomad, pendekatan kualitatif adalah metode pelaksanaan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa perilaku yang dapat diamati berupa pendekatan yang mengarah pada latar belakang dan individu secara holistik (menyeluruh) serta kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang.<sup>16</sup> Pendekatan kualitatif ini berfungsi dalam memahami suatu permasalahan yang terjadi dengan lebih mendalam. Pendekatan kualitatif ini bersifat observasi di mana peneliti mengamati secara langsung dalam penelitiannya dan dipadukan

---

<sup>13</sup> Antonim Tri Setio Nugroho, "Definisi Game Dan Jenis-Jenisnya," *Diakses Pada Tanggal* 21 (2021).

<sup>14</sup> Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019), 6.

<sup>15</sup> Masrukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Kudus: Media Ilmu Press, 2016), 17.

<sup>16</sup> Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Makasar: Syakir Media Pres, 2021), 30.

dengan data lapangan berupa wawancara.<sup>17</sup> Tujuan menggunakan pendekatan kualitatif ini adalah untuk mengamati praktik jual beli akun *game online* pada komunitas *game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara.

Pada pendekatan kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri. Analisis data yang dilakukan bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dilapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi teori atau hipotesis. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang sebenarnya.<sup>18</sup> Data yang didapatkan dari pendekatan kualitatif merupakan data yang langsung dari penelitian dilapangan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Komunitas *Game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara

Komunitas adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup saling berinteraksi di dalam daerah tertentu. Komunitas merupakan kumpulan dari para anggota yang memiliki rasa saling memiliki, terikat diantara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama. Komunitas *Game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara adalah salah satu wadah bagi *player game online* untuk saling berkenalan dan berbagi informasi mengenai apa saja yang berkaitan dengan *game online*. Dari yang semulanya hanyalah sekumpulan orang awam yang hanya sekedar nongkrong sambil ngopi dan ngobrol biasa saja, lama-lama semakin akrab dan bermain *game online*, bahkan sering kumpul bersama hingga sepakat untuk kemudian membuat komunitas *game online*. Berdasarkan hasil observasi di Kecamatan Mayong Peneliti bertemu dengan salah satu pegiat *game online* yaitu saudara Gilang Pamungkas, beliau menjelaskan bahwa di Kecamatan Mayong terdapat sekitar 8-10 komunitas *game online* yang masih aktif hingga saat ini. Komunitas *game online* yang ada di Kecamatan Mayong memainkan berbagai macam jenis *game online* diantaranya *mobile legend*, *clash of clans*, dan *pubg mobile*.<sup>19</sup>

Terdapat 3 Komunitas *game online* terbesar yang menurut peneliti sesuai dengan tujuan penelitian di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. 3 Komunitas tersebut yaitu:

*Amer Academy* Ilham Bayu sebagai Manager Komunitas *Amer Academy* menjelaskan bahwa Komunitas ini berdiri pada tanggal 30 Mei 2019 dengan fokus kepada *game online Mobile Legend Bang Bang*, beralamat di Jalan Branang Singorojo Nomor 13 Desa Singorojo RT 01 RW 03 Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Beliau juga memberi informasi bahwa *Amer Academy* mempunyai 20 orang anggota dengan 3 pengurus inti yaitu Ilham Bayu sebagai manager, Hilal Sukron sebagai Kapten, Daniel Aji sebagai bendahara dan sisanya anggota

---

<sup>17</sup> Umar Sidiq, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif* (Ponorogo : CV.Nata Karya, 2019), 1-5.

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan: pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, Cetakan ke-3, 2013), 15.

<sup>19</sup> Gilang Pamungkas, *hasil wawancara sebagai pegiat game online*, 30 Oktober 2023

komunitas yang menjadi player aktif. Komunitas *Amer Academy* ini pernah meraih juara 2 pada Turnamen *Mobile legend* tingkat Kecamatan Mayong.<sup>20</sup>

*Rockstar Esport* Haikal Aditya sebagai Manager menjelaskan bahwa komunitas *Rockstar Esport* ini berdiri pada pada bulan 13 Februari 2020 dengan fokus kepada *game online* *PUBG Mobile*, beralamat Jalan Pelemkerep - Singorojo Nomor 20 Desa Mbranang RT 05 RW 06 Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Beliau juga memberi informasi komunitas ini mempunyai 13 orang anggota dengan 3 pengurus inti yaitu Haikal Aditya sebagai manager, Rendi Hendrik sebagai Kapten, Bagus Sutopo sebagai bendahara dan sisanya sebagai player aktif. Komunitas ini pernah mengikuti beberapa turnamen dan meraih juara 1 pada Turnamen *PUBG Mobile* tingkat Kabupaten Jepara, dan Juara 3 *Tourney* *PUBG Mobile* di Stetos Kopi Kudus.<sup>21</sup>

*Crowax Esport* Aryo Wardhana sebagai Manager menjelaskan bahwa komunitas ini berdiri pada pada 27 April 2020 dengan fokus kepada *game online* *Clash of Clans* (COC), beralamat di Jalan Ngemplak Desa Kauman No. 8 Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Beliau juga memberi informasi komunitas ini mempunyai 17 orang anggota dengan 3 pengurus inti yaitu Aryo Wardhana sebagai manager, Arjuna Giat Prakosa sebagai Kapten, dan Adi Surya sebagai bendahara. Komunitas ini pernah mengikuti beberapa turnamen dan berhasil meraih juara 1 *Turney Clash of Clans* di Monroe Kopi Kudus dan Juara 3 *Tournamen* COC pada lomba 17 Agustus 2022 se-Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara.<sup>22</sup>

Komunitas *Game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara ini menurut Gilang Pamungkas di bentuk untuk mengajak remaja-remaja yang gemar memainkan *game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara untuk berkompetisi dalam turnamen *game online*, supaya remaja-remaja tidak terjerumus ke hal-hal yang negatif seperti nongkrong dan menghabiskan waktu dengan tidak bermanfaat. Komunitas-komunitas *Game online* mempunyai target kedepannya supaya menumbuhkan rasa kekeluargaan yang erat terhadap sesama penggemar *game online* dan mencari bakat-bakat yang unggul untuk menjadi *pro player* melalui turnamen-turnamen yang diselenggarakan baik di Kabupaten Jepara maupun di luar Kabupaten Jepara.<sup>23</sup>

### **Faktor Penyebab terjadinya Jual beli Akun *Game online***

*Game online* yang pada awalnya digunakan hanya sebagai hiburan dan untuk melupakan kejenuhan sekarang ini sudah berkembang, mulai munculnya sebuah ajang kompetisi hingga menjadi peluang bisnis yang menggiurkan. Peluang bisnis yang muncul seperti menjual item tertentu, menjual *skin* dari *hero* tertentu, menjadi joki *game* untuk menaikkan *ranked/level* pemain lain, hingga menjual akun *game online* itu sendiri.

---

<sup>20</sup> Ilham Bayu, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 30 Oktober 2023

<sup>21</sup> Haikal Aditya, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 01 November 2023

<sup>22</sup> Aryo Wardhana, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 01 November 2023

<sup>23</sup> Gilang Pamungkas, *hasil wawancara sebagai pegiat game online*, 30 Oktober 2023

Dalam *game online* terdapat berbagai macam jenis *game* yang bisa dimainkan. Setiap *game online* memiliki level kesulitan masing-masing karena setiap *game online* di tempati oleh para *player* yang memiliki *skill* dan kemampuan yang berbeda sehingga para *player* harus memilih *game online* yang akan dimainkan sesuai dengan kemampuannya.

Peneliti bertemu dengan Hisyam selaku penjual akun *game online* yang menjelaskan bahwa banyak banyak *player game online* yang tidak ingin bersusah payah menaikkan *ranked/level* pada *game* yang dimainkannya, sehingga para *player* mencari jalan tengah yaitu dengan membeli akun *game online* milik seseorang yang telah mencapai *ranked* sesuai dengan keinginannya, selain itu terkadang Hisyam membeli akun *game online* dengan tujuan mencari akun yang telah memiliki *skin hero* tertentu hingga *level emblem* yang sudah maksimal.<sup>24</sup>

Dari sisi penjual, pemain yang menjual akun *game online* menggunakan peluang ini untuk mencari uang dan mendapat keuntungan dari hasil menjual akun *game online*. Ada juga yang menjualnya disebabkan malas untuk memainkannya karena mempunyai banyak akun *game online* yang dimainkan atau ingin berhenti alias pensiun dari bermain *game online*.

### **Mekanisme Transaksi Pada Jual Beli Akun *Game online***

Transaksi jual beli *online* secara garis besar hampir sama dengan jual beli secara langsung. Adanya penjual, pembeli, objek yang diperjualbelikan, dan kesepakatan antara penjual dan pembeli serta harga barang yang menjadi pokok yang tidak dapat dipisahkan. Hal mendasar yang membedakan jual beli *online* dengan jual beli secara langsung adalah penjual dan pembeli seringkali tidak dapat bertemu secara langsung dikarenakan lokasi tempat tinggal yang jauh sehingga menggunakan media sosial untuk menghubungkan keduanya.

Media pemasaran yang sering digunakan untuk melakukan kegiatan jual beli *online* menggunakan jejaring media sosial yang terhubung internet seperti *Facebook*, *Instagram*, *Website*, dan *Online Shop*. Aryo Wardhana selaku pembeli menjelaskan bahwa sudah beberapa kali membeli akun *game online mobile legend* via *online*, yaitu melalui *marketplace facebook*. Aryo mengungkapkan bahwa lebih mudah saat akan membeli akun *game online* melalui *marketplace facebook* karena terdapat foto dan deskripsi akun secara jelas dan harganya sudah dituliskan oleh penjual.<sup>25</sup> Penggunaan internet sebagai lapak atau media pemasaran dalam transaksi jual beli akun *game online* memang memudahkan bagi penjual maupun pembeli, selain penggunaannya yang gratis media sosial juga dapat diakses seluruh dunia selama memiliki jaringan internet.

Gilang Pamungkas dalam wawancara dengan peneliti menjelaskan bahwa *game online* kini seperti salah satu kegiatan yang hampir di lakukan setiap orang untuk menghabiskan waktunya dan bersosialisasi dengan orang lain melalui media *game online*. Selain untuk kesenangan semata ada beberapa pemain yang memandang *game online* tidak hanya sebagai sebuah permainan,

---

<sup>24</sup> Hisyam, hasil wawancara sebagai penjual akun *game online*, 02 November 2023

<sup>25</sup> Aryo Wardhana, hasil wawancara sebagai penjual akun *game online*, 02 November 2023

namun bisa dijadikan sebagai peluang yang menghasilkan uang, bahkan sebagai sebuah pekerjaan. Salah satunya yaitu menjadi atlet *E-Sport (Electronic Sport)*.<sup>26</sup>

Gilang Pamungkas juga memaparkan bahwa berkembangnya *game online* juga memicu transaksi jual beli *item-item* tertentu dalam *game online* yang dilakukan antar pemain. Seperti pada *Mobile legends: Bang Bang* jual beli *Skin, Hero, Diamonds* bahkan akun *game* itu sendiri.<sup>27</sup> Penetapan harga dalam jual beli akun *Mobile legends: Bang Bang* antara penjual dan pembeli biasanya melalui *Chatting*. *Chatting* adalah sebuah bentuk percakapan menggunakan media sosial yang terhubung pada internet dengan menghubungkan dua orang atau lebih dengan tanpa bertemu secara langsung. Sering kali penjual dan pembeli menetapkan harga terlebih dahulu sebelum ada kesepakatan diantara keduanya.

Adapun faktor yang mempengaruhi besaran harga jual akun *game online* adalah Tingginya *Rank* sebuah akun Misalnya dalam *Mobile Legend Bang Bang* terdapat 7 *Tier* atau *Ranked*, semakin tinggi *ranked* yang di miliki sebuah maka semakin tinggi juga harga dari sebuah akun tersebut; Banyaknya *items* yang di miliki dalam sebuah akun, misalnya *Hero dan Skin* Semakin banyak *hero* dan *skin* yang dimiliki maka semakin mahal pula harganya. Terdapat 78 karakter *hero* dan 242 *skin* yang terdiri dari jenis *skin Normal, Elite, Special, Epic, Legends, Season, dan skin* berlangganan *starlight*. Semakin mahal dan sulit *skin* yang ada maka semakin tinggi pula harga sebuah akun *game online* tersebut. *Diamonds/mata uang virtual* Tidak sedikit yang menawarkan akun dengan sisa jumlah *diamonds* di akun yang dijualnya. *Diamonds* merupakan mata uang *virtual* dalam *game online* yang dapat digunakan untuk membeli item tertentu dalam permainan *game online*.

### **Pandangan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Akun Game online**

Sebagai sebuah fenomena sosial baru yang muncul di dalam masyarakat modern belakangan ini, *game online* masih tabu atau kabur status hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi jual beli. Hal ini dikarenakan perubahan zaman yang sangat *dinamis*. Perubahan ini menuntut *fiqh* untuk tidak *statis*, akan tetapi ikut terus bergerak secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Kultur sosial merupakan salah satu pemeran utama dalam berubahnya *fiqh*, ini selaras dengan sebuah ibarat atau teori sosial yang cukup masyhur di kalangan ulama, yaitu “hukum berubah sesuai dengan konteks dan waktu”.

Pada masa Nabi Muhammad SAW dahulu tidak ditemukan *syariat* yang mengatur hukum jual beli akun *game online*. Ini karena kondisi pada saat itu perkembangan teknologi tidak semutakhir abad ini, sehingga permainan *game* pada Rasulullah SAW lebih mengedepankan kekuatan fisik dibandingkan *skill* dan *fantasi*. Oleh sebab itu tidak mengherankan jika hukum jual beli *game online* masih menjadi isu yang hangat diperbincangkan di kalangan para ilmuwan dan akademisi.

Sebagaimana jual beli yang biasa terjadi pada umumnya, sebuah transaksi haruslah memenuhi rukun-rukun dan syarat yang telah dirumuskan oleh para

---

<sup>26</sup> Gilang Pamungkas, hasil wawancara sebagai penjual akun game online, 30 Oktober 2023

<sup>27</sup> Gilang Pamungkas, hasil wawancara sebagai penjual akun game online, 30 Oktober 2023

*fuqaha*. Rukun dan syarat yang harus terpenuhi, yaitu pertama ada orang yang berakad atau *al-muta'qidain* (penjual dan pembeli), kedua ada *sighat* (lafal *ijab* dan *qabul*), ketiga Ada barang yang dibeli, dan keempat ada nilai tukar pengganti.

Fungsi harta adalah untuk kesempurnaan *ibadah mahdhah*, karena ibadah memerlukan sarana untuk meneruskan *estafet* kehidupan dan Allah melarang meninggalkan generasi penerus yang lemah dalam bidang ekonomi. Dilihat dari segi bentuknya, Muhammad Baqir Ash Shadr membagi kepemilikan kedalam beberapa macam istilah-istilah kepemilikan, diantaranya prinsip beragam bentuk kepemilikan (*the principle of diverse forms of ownership*), kepemilikan negara (*state ownership*), kepemilikan publik (*publik ownership*), kepemilikan bersama (*common ownership*), kepemilikan pribadi (*privat ownership*), hak pribadi (*privat right*), dan kepemilikan publik yang bebas untuk semua (*publik property free to all, ibahatul 'ammah*). Dari transaksi jual beli tersebut *gamers* mendapatkan *income* (pemasukan) terhadap *finansialnya*. Bahkan menurut Ricky Subagio selaku penjual *game online*, transaksi jual beli akun *game online* dijadikan sebagai pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>28</sup>

Pada sisi yang lain, Jual beli akun *game online* ini tidak bisa di *qiyaskan* dengan jual beli *salam*. Jual beli *salam* diperbolehkan menurut hukum ekonomi Islam, walaupun dalam akad *ba'i salam* pemberian barang ditangguhkan dengan pembayaran di muka, tetapi kemudian menjadi boleh karena barang atau kriteria yang telah disepakati jelas. Adapun jual beli barang yang tidak dimiliki, dilarang dalam pandangan Islam karena akan menggiring kepada praktik kecurangan (*gharar*). Pendapat tersebut diperkuat dengan *ijtihad Syafi'iyah* dan *Hanabilah* yang menganggap jual beli yang tidak terpenuhi *syarth an-nafaz* adalah batal hukumnya.

Segala jual beli yang terkandung unsur *gharar* di dalamnya ditentang keras oleh Islam. Hal ini karena praktik *gharar* menjadikan nilai tolong-menolong dalam jual beli hilang berganti dengan kezaliman, serta mendatangkan murka dari Allah SWT. Bentuk *gharar* yang nyata adalah meruginya salah satu pihak dalam transaksi jual beli pada akun *game online*. Rizal Aditya selaku penjual akun *game online*, ia mengatakan bahwa yang melatarbelakangi untuk menjual akun *game online* ini karena ingin mencari keuntungan. Namun Rizal Aditya pernah dirugikan oleh pihak pembeli dengan mengirimkan bukti transfer palsu, dengan cara mengedit seakan-akan pembeli sudah mentransfer uang ke rekeningnya.<sup>29</sup> Perbuatan tersebut memperlihatkan bahwa terdapat resiko dan perlu kehati-hatian dalam melakukan transaksi jual beli secara *online* karena hal tersebut kemudian dapat *menzalimi* penjual maupun pembeli akun. Penjual merasa dirugikan karena barang yang telah dikuasai oleh pembeli tetapi uangnya tidak dikirimkan kepada penjual.

---

<sup>28</sup> Ricky Subagio, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 03 November 2023

<sup>29</sup> Rizal Aditya, *hasil wawancara sebagai penjual akun game online*, 04 November 2023

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti mengenai praktik jual beli akun *game online* dalam perspektif hukum ekonomi Islam, diantara alasan akun *game online* diperjualbelikan adalah karena adanya penjual yang mempunyai banyak akun, penjual sudah bosan memainkan *game online*, penjual ingin pensiun dari bermain *game online*, pembeli membutuhkan akun *game online* yang memiliki *ranked* tinggi dan *skin hero* yang lebih lengkap sehingga menyebabkan terjadi transaksi jual beli akun *game online*. Mekanisme yang dilakukan untuk bertransaksi jual beli akun *game online* yaitu pertama penjual *memposting* akun *game online* di *media sosial*, penjual memberikan keterangan spesifikasi lengkap, foto, dan harga dari akun *game online* yang akan dijual, kedua pembeli menghubungi penjual melalui *direct message* (DM) untuk bernegosiasi tentang harga dan melakukan kesepakatan, ketiga pembeli menransfer sejumlah uang yang telah disepakati antara penjual dan pembeli, dan keempat penjual mengirimkan *user id* dan *password* akun *game online* kepada pembeli, transaksi jual beli selesai.

Praktik transaksi jual beli akun *game online* yang terjadi di Komunitas *game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara secara Hukum Ekonomi Islam sudah memenuhi syarat sah jual beli, yaitu terdapat penjual dan pembeli yang bertransaksi, kedua adanya objek yang diperjualbelikan, dalam hal ini akun *game online*, ketiga penjual dan pembeli melakukan *ijab* dan *qabul*, dalam hal ini terjadinya kesepakatan antara penjual akun *game online* dan pembeli akun *game online*. Terpenuhinya syarat jual beli diatas menunjukkan transaksi jual beli akun *game online* di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara telah memenuhi syarat sahnya jual beli dalam pandangan hukum ekonomi Islam.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdussamad, Zuhri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makasar: Syakir Media Pres.
- Badriyah, Hurriyah. (2014). *Rahasia Sukses Besar Bisnis Online Tanpa Modal*. Jakarta Barat : Kunci Komunikasi.
- Bodroen, Faisal, dkk. (2006). *Etika Bisnis Dalam Islam*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Ghazali, Abdul Rahman. (2012). *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hasan, M. Ali. (2003). *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, Cet ke-1. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Huda, Qamarul. (2011). *Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Teras.
- Ibry A. Hufaf. (2008). *Fathul Qorib Al-Mujib Studi Fiqh Islam Versi Pesantren 2*. Surabaya, Almiftah Press.
- Imanto, W. (2021). *Cepat Kaya Dengan Bisnis Internet*. Yogyakarta: Andi Offset.
- M. Sholahuddin, Chapra. (2007). *Asas-asas Ekonomi Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Masrukin. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Kudus: Media Ilmu Press.

- Muslich, Ahmad Wardi. (2010). *Fikih Muamalah*, Cet ke-1. Jakarta: Amzah.
- Purkon, Arip Purkon. (2014). *Bisnis Online Syariah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Putra, Muhammad Deni. (2019). *Jual Beli OnLine Berbasis Media Sosial Dalam Perspektif Ekonomi Islam*. *Iltizam Journal Of Shariah Economic Research*, Vol. 3, No. 1, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Rongiyati Sulasi. (2019). *Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Dagang Melalui Sistem Elektronik*. *Negara Hukum*: vol. 10, No. 1, Juni. <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/hukum/article/download/1223/pdf>
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sidiq, Umar ,dkk. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo : CV.Nata Karya.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian Pendidikan: pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cetakan ke-3.