BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sudah merupakan kehendak Allah bahwa manusia diciptakan dalam bingkisan sosial, dimana manusia dituntut untuk berinteraksi (bermasyarakat, tolong menolong, dan lain-lain). Oleh karena itu, manusia harus menyadari akan keterlibatan orang lain dalam suatu kehidupan ini, yaitu saling berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan hidup bersama-sama dan mencapai tujuan hidup yang lebih maju. Dalam kehidupan seorang muslim, prinsip utama dalam kehidupannya selalu menyandarkan kepada Allah SWT merupakan Zat Yang Maha Esa dan pada hakikatnya manusia diciptakan sebagai mahluk sosial yaitu mahluk yang hidup bermasyarakat dan tidak akan bisa hidup sendirian.[1]

Ajaran Islam yang dibawa nabi Muhammad ini memiliki sisi keunikan tersendiri, dimana didalam ajaran tersebut tidak hanya bersifat komprehensif, tapi juga bersifat universal. Komprehensif berarti mencakup seluruh aspek kehidupan, baik ritual, ataupun sosial (hubungan antara sesama makhluk hidup). Sedangkan universal bisa diterapkan kapan saja, hingga akhir zaman.

Landasan ajaran Islam, Al-Qur'an dan Hadis, memiliki daya jangkau dan daya atur, yang secara universal dapat dilihat dari sisi teksnya yang selalu pas untuk diimplementasikan dalam wacana kehidupan aktual, misalnya daya jangkau dan daya atur dalam masalah perekonomian. Dalam hal ini ekonomi maupun

---

[1] Arief Abd. Salam, *Pembaruan Pemikiran Hukum Islam: Antara Fakta dan Realita,* (Yogyakarta: LESFI, 2003), hlm 19.

bidang-bidang ilmu lainnya tidak luput dalam kajian islam, yang bertujuan untuk menuntun manusia agar selalu tetap berada dijalan Allah, jalan kebenaran dan keselamatan.

Begitu banyak interaksi sosial dalam bidang ekonomi salah satunya adalah jual beli yang merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan syara' yang disepakati. Yang dimaksud sesuai dengan ketetapan syara' ialah memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun, dan hal-hal lainnya yang ada kaitannya dengan jual beli, maka bila syarat-syarat, dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara'.

Benda adakalanya bergerak (dapat dipindahkan) dan adakalanya tetap (tidak dapat dipindahkan), yang dapat dibagi-bagi, adakalanya tidak dapat dibagi-bagi, harta yang ada perumpamaan dan tidak ada yang menyerupainya dan yang lain-lainnya, penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang syara'.

Pada prinsipnya, dalam melakukan akad jual beli para pihak harus mengetahui syarat dan rukun yang wajib dipenuhi yang meliputi salah satunya adalah objek atau benda yang diperjual belikan tersebut harus bersih atau suci. Larangan memperjual belikan barang haram tersebut bukan hanya meliputi barang yang haram karena zatnya tetapi juga karena sifatnya. Orang yang terjun ke dunia usaha berkewajiban mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual beli itu sah atau tidak (fasid). Ini dimaksudkan agar muamalat berjalan sah dan segala sikap dan tindakannya jauh dari kerusakan yang tidak dibenarkan.

Dalam bertransaksi sudah ada aturan yang tercantum dalam AlQur'an, Al-Hadits, dan Ijma' para Ulama. Akan tetapi dengan adanya perkembangan kemajuan zaman, yang ditandai dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, membawa manusia pada perubahan secara signifikan.

Perjanjian dalam Islam dikenal dengan istilah *al'aqd* (akad) yang berarti perikatan, perjanjian, dan permufakatan. Dalam terminologi fikih, akad didefinisikan dengan "pertalian ijab (pernyataan melakukan ikatan) dan qabul (pernyataan menerima ikatan) sesuai dengan kehendak syariat yang berpengaruh pada objek perikatan".[2] Dasar hukum jual beli tercantum dalam firman Allah:

QS. al-Baqarah/2:275.:

وَأَحَلَّ اللهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا . . .

"Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba"[3]

Pesatnya perkembangan teknologi zaman sekarang membuat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi internet dalam dunia maya semakin maju. Melalui internet seseorang dapat melakukan berbagai macam kegiatan tidak hanya terbatas pada lingkup lokal atau nasiaonal tetapi juga secara global bahkan internasional, sehingga kegiatan yang dilakukan melalui internet ini merupakan kegiatan yang tanpa batas, artinya seseorang dapat berhubungan dengan siapapun yang berada di manapun dan kapanpun.

Masyarakat Indonesia pun sekarang sudah menikmati akan kemajuan zaman yang dimana mayoritas masyarakat Indonesia sudah menggunakan *gadget*

---

[2] Syamsul Anwar, *Hukum Perjanjian Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 68.

[3] Imam Mustofa, *Fiqih Muamalah Kontemporer,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 23.

canggih. Dengan *gadget* tersebut dapat memudahkan seseorang dalam mencari informasi dengan cepat, bisa melakukan transaksi yang tidak bertatap muka secara langsung dan juga membuat suatu kebiasaan baru yaitu bermain *game online* yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan *bathin*.

Bermain *game* nyatanya adalah salah satu cara untuk melepas kejenuhan, sejenak beralih dari kehidupan *real* (nyata) ke dalam *virtual* (maya). Terkhusus dalam *game online* para pemain bisa berinteraksi dengan pemain lain dan membangun sebuah komunitas. Tidak hanya itu, *game online* kerap dijadikan ladang untuk mencari uang di dunia nyata. Namun benda yang diperjualkan di dalam *game online* adalah tidak jelas baik dari bentuknya yang tidak nyata maupun kepemilikannya yang sebenarnya bukan milik pemain *game*, sementara syarat khusus jual beli salah satunya adalah barang yang diperjual belikan harus dapat dipegang dan disentuh (nyata).

عَنْ أَبِىْ هُرَيْرَةَ نَهَى النَّبِيُّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَ سَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ (رواه مسلم و غيره)[4]

"Dari Abu Hurairah. Ia berkata, "Nabi saw. telah melarang memperjualbelikan barang yang mengandung tipu daya." (HR. Muslim).

Ada banyak *game online* yang sangat populer di Indonesia diantaranya Mobile Legend, AOV, DOTA, Point Blank, PUBG, Free Fire dan masih banyak lagi *game* lainnya. Saking populernya *game online* dimainkan oleh banyak kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai yang sudah memiliki anak. Begitupula di kalangan mahasiswa, khususnya mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

---

[4]Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hlm. 280.

Pembahasan *top up game online* ini sangat menarik untuk dikaji dikarenakan sedang menjadi *trend* bisnis dikalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang suka bermain *game online* karena dapat menghasilkan pendapatan tambahan barupa uang dalam praktik *top up game online* tersebut. Selain itu terkait dengan *top up game online* juga akan mengalami perkembangan dengan banyaknya penemuan dilapangan bahwa jual beli yang dilakukan dalam *game online* hanya bersifat dunia maya bisa terblokir apabila menyalahi aturan dan dijadikan ladang untuk berbisnis.

Terkait *top up* pada *game online* ini sifat transaksi nya tidak bertatap muka secara langsung maka dari itu sangat rawan timbulanya *gharar,* secara sederhana *gharar* adalah jual beli yang mengandung ketidakjelasan akibat dan bahaya yang menimbulkan potensi kerugian salah satu pihak. Contoh nya pada kasus mahasiswa fakultas tarbiyah dan keguruan yang melakukan *top up game online* sebesar Rp100.000,00 kepada *reseller,* yang mana ketika mahasiswa itu transfer uang kepada si penjual seharusnya penjual tersebut langsung memproses *top up,* namun si penjual tidak melakukan itu dan tidak merespon pesan dari mahasiswa tersebut dan langsung memblokirnya.

Berdasarkan latar belakang diatas perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang praktik *top up game online* dengan menekankan pada mekanisme praktik jual beli apakah sesuai dengan ketentuan hukum Islam. Kemudian menuangkannya dalam sebuah judul skripsi **Praktik *Top Up Game Online* di Kalangan Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin** diharapkan dari hasil kajian

ini dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan transaksi *top up* yang menyangkut pada *game online*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana praktik *top up game online* di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap praktik *top up game online* di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses terjadinya praktik *top up game online* di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui tinjauan hukum islam terhadap praktik *top up game online* di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

D. Signifikasi Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoris maupun praktis, yang mana hasil penelitian yang peneliti lakukan ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Secara teoritis, sebagai kontribusi pengetahuan dalam memperkaya *khazanah* ilmu pengetahuan peneliti dan pembaca dalam bidang ilmu hukum khususnya hukum Islam, memperkaya *khazanah* kepustakaan UIN Antasari Banjarmasin pada umumnya dan khasusnya di perpustakaan Fakultas Syariah, serta sebagai bahan informasi awal bagi peneliti lain yang ingin meneliti masalah ini dari aspek ataupun sudut pandang yang berbeda
2. Manfaat Praktis, yakni kegunaan yang sifatnya sumbangsih bagi kepentingan diluar akademik atau untuk masyarakat umum yang menjalankan praktik tersebut.[5] Dalam penelitian ini manfaat praktisnya yaitu sebagai bahan pertimbangan dan bahan masukan bagi para pihak yang ingin melakukan *top up* pada *game online* untuk mengetahui hukum dari praktik *top up* tersebut.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dan kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Praktik

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata praktik merupakan kata benda yang mengacu pada arti dari sebuah pelaksaaan nyata atas dasar teori yang ada,[6] sehingga akan menyebabkan suatu tindakan. Praktik di sini adalah pelaksanaan transaksi *top up game online*.

---

[5]Beni Ahmad Saebani, *Metode Penelitian Hukum,* cet. I (Bandung: CV Pustaka Setia, 2009), hlm. 157.

[6]Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* Cet. Ketiga Edisi III (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 892.

2. *Top Up*

Top Up dalam *game online* secara umum merupakan aktivitas menambah/memasukan/mengisi saldo *game online* melalui beberapa metode seperti transfer lewat bank, transfer sesama agen, *virtual accuont,* ataupun *top up via* gerai *mini market.*[7]

3. *Game Online*

Game online adalah jenis permainan komputer atau *gadget* yang memanfaatkan jaringan. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online,* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer atau *gadget* yang terhubung ke dalam sebuah jaringan.[8]

F. Kajian Pustaka

Setelah menelaah dan mengkaji skripsi-skripsi terdahulu peneliti menemukan beberapa skripsi yang memiliki persamaan atau berhubungan dengan penelitian ini, penelitian yang dimaksud adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mela Melani tahun 2013, jurusan Muamalat, Fakultas Syariah, Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, dengan

---

[7] https://www.payfazz.com/blog/cara-top-up-saldo-di-payfazz/, diakses pada tanggal 8 November 2021 pukul 11.00 wita.

[8] https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring/, diakses pada tanggal 8 November 2021 pukul 13.30 wita.

judul "Analisis Jual Beli Akun *Game Online Clash Of Clans* Dalam Persfektif Hukum Islam Dan Hukum Positif". Jenis penelitian yang digunakannya adalah penelitian lapangan (*field research*), yang berhubungan dengan jual beli dalam *game online* dan hukum Islam, yang bertujuan untuk mengetahui tinjauan hukum Islam tentang praktik jual beli akun *game online*. Dari penelitian tersebut persamaannya adalah sama-sama membahas mengenai jual beli seputaran *game online* namun perbedaannya yaitu yang akan peneliti teliti adalah mengenai praktik yang dilakukan oleh mahasiswa dalam dalam kasus pengisian saldo di dalam *game* tersebut, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*).

2. Penelitian yang dilakukan Mukhlis Abidin tahun 2013, jurusan Muamalat, Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam, Institut Agama Islam Negeri Antasari Banjarmasin, dengan judul "Pendapat Ulama Kota Banjarmasin Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam *Game Online*", yang bertujuan untuk mengetahui hukum Islam terhadap jual beli benda maya, dengan penelitian lapangan (*field research*). Dari penelitian tersebut persamaannya adalah sama-sama membahas mengenai jual beli antara benda maya, namun perbedaannya yaitu peneliti akan membahas bagaimana praktik transaksi dilapangan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Farid Dwi Nugraha tahun 2010, jurusan Muamalat, Fakultas Syariah, Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan judul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Chip* Dalam *Game Online Poker"*, membahas tentang tinjauan hukum islam tentang jual beli *chip* (mata uang dalam *poker).* Persamaan dari penelitian tersebut yaitu sama-sama

membahas mengenai saldo dalam sebuah *game online*, namun perbedaannya yaitu saudara Farid menitikberatkan penelitiannya pada *chip (*saldo dalam *game online poker)* yang apabila dimainkan maka akan bertambah terus dan bisa menghasilkan uang sedangkan penulis disini penelitian nya lebih mengarah kepada saldo yang dibeli lalu dihabiskan di dalam *game*.

G. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri dari V (lima) bab dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang menguraikan permasalahan terkait penelitian ini tentang "Praktik *Top Up Game Online* di Kalangan Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin", kemudian dirumuskan permasalahan penelitian dan ditetapkan tujuan penelitian yang merupakan hasil yang diinginkan. Signifikasi dari penelitian ini merupakan dari hasil penelitian. Dari judul itu sendiri telah ditemukan beberapa definisi operasional yang diperlukan untuk memahami kata-kata yang penulis maksudkan agar tidak terjadi kesalah pahaman yang menimbulkan penafsiran yang berbeda, kemudian sebagai rujukan dalam penelitian maka diambil kajian pustaka dari skripsi-skripsi terdahulu agar memudahkan penelitian dan menjaga kebenaran originalitas penulis, untuk lebih mudah memahami penelitian ini maka disusun sitematika penulisan.

Bab II Landasan Teori yang dapat menjelaskan, menguraikan, dan memformulasikan berbagai elemen teori sehingga membentuk suatu format

pemikiran teoritis yang utuh, logis, kritis, dan sistematis. Sehingga dapat menjadi acuan untuk menganalisis data yang diperoleh.

Bab III Metode Penelitian merupakan metode penelitian yang terdiri atas jenis dan sifat penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengolahan dan analisis data, teknik pengumpulan data, dan tahapan penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian yaitu laporan hasil penelitian yang berisi tentang pemaparan mengenai praktik serta pandangan hukum Islam dan analisis data *top up game online* di UIN Antasari Banjarmasin.

Bab V Penutup yang memuat simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bab pendahuluan. Bagian ini berisikan hasil pemecahan terhadap apa yang dipermasalahkan dalam skripsi. Saran memuat beberapa implikasi penelitian yang dapat diajukan kepada lembaga yang relevan dan terkait langsung dengan pemecahan masalah dalam skripsi.