BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

A. Deskripsi Data

Pada bab ini penulis mendeskripsikan hasil penelitian di lapangan yang menyangkut identitas sejumlah 10 mahasiswa UIN Antasari yang pernah melakukan praktik *top up game online*.

1. Informan I

Nama	: Jumaidi Afdoli
Umur	: 22 Tahun
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: PAI
Semester	: 10

Uraian informan 1. Jumaidi Afdolli mahasiswa fakultas tarbiyah jurusan PAI yang sudah memasuki semester 10, Jumai adalah *player* Mobile Legend, dia berpandangan *game* ini hanya untuk pelampiasan dikala ada masalah dengan rasa bosan terhadap tugas kuliah dan lelahnya memikirkan tugas skripsi. Namun seiring berjalannya waktu Jumai mulai menikmati *game online* ini dan mulai kecanduan bermain serta banyak menghabiskan uang untuk *top up* akun *game* miliknya. Akibatnya waktu kumpul dengan teman-temannya Jumai terkadang mengabaikan obrolan obrolan temannya dan konsen bermain *game.*

Terkait transaksi dengan penjual Jumai menjelaskan pertama dia melihat-lihat dan mencari iklan dimana toko *online* yang paling murah untuk melakukan *top up diamond mobile legend* lalu setelah dapat yang murah dan terpercaya dia menghubungi admin dari akun toko *online* tersebut, setelah dia menghubungi dan memilih *list diamond* yang disediakan Jumai membayar terlebih dahulu, setelah sudah ditransfer lalu pesanan dapat diproses oleh admin toko tersebut kira-kira paling lambat 15 menit. Kalau untuk mencari penjual biasanya Jumai mencarinya lewat akun instagram.

Jumai sendiri mengaku melakukan *top up* karena melihat aksesoris pada *game* yang bagus-bagus dan bisa menaikan pamornya dalam bermain *game.* Menurut saudara Jumai *top up* dalam *game online* itu tidak harus dalam satu majelis, karena sekarang jaman sudah canggih hampir semua kebutuhan bisa dilakukan melalui *gadget* tidak terkecuali *top up*, meskipun apabila berjauhan itu bisa terjadi unsur untuk menipu, tetapi kita harus cerdas dalam melihat mana penjual yang jujur dan mana penjual0 yang tidak jujur. Yang paling penting itu rela sama rela.

Game online saat ini banyak orang yang memainkan dan memanfaatkannya untuk kesenangan kebanyakkan orang, yang terpenting bisa mengatasi apakah persoalan ini sesuai atau tidak dengan ajaran Islam jangan sampai terlarut oleh teknologi.

2. Informan II

Nama	: Muhammad Ali Hafi
Umur	: 24 Tahun
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: PIAUD
Semester	: 8

Uraian informan 2. Muhammad Ali Hafi atau yang kerap dipanggil Nyucur mahasiswa fakultas tarbiyah jurusan PIAUD ini mengatakan sudah sangat lama bermain *game online* karena menurutnya bermain *game online* itu sangat mengurangi rasa bosan apalagi ditengah tugas kuliah yang sangat menumpuk, *game* yang sering di mainkannya adalah Mobile Legend. Namun, akibat keseringan bermain *game online* tugas kuliah sering terbengkalai karena terlalu larut bermain serta banyak waktu yang tersita akibat *game* tersebut. Nyucur sendiri adalah orang yang termasuk hebat dalam bermain *game online* dan sempat bekerja untuk Saudara Esport dan mendapatkan gaji sekitar Rp.2.000.000,00 perbulannya dari gaji itulah Nyucur memakai sebagiannya untuk *top up.* Sebelum menjadi profesional *player* informan sendiri sudah beberapa kali melakukan *top up* dan awal mula dia pernah melakukan *top up* ketika dia ikut-ikutan temannya, menurutnya melakukan *top up* dan membeli aksesoris didalam *game* bisa meningkatkan percaya diri dalam bermain.

Informan mengaku biasanya melakukan *top up* melalui penjual yang biasanya memasang iklan digrup jual beli *game online* di *facebook*, pada awalnya dia menghubungi orang yang memasang iklan tetapi informan ragu membeli karena tidak pernah bertatap muka secara langsung dan tidak ada testimoni di *postingan* akun *facebook* penjual, lalu informan menghubungi admin grup jual beli untuk meminta bantuan menjadi pihak ketiga dan Ali pun melanjutkan transaksinya dengan menggunakan rekber (rekening bersama) yaitu admin grup sebagai penengah, pertama Ali melakukan transfer ke pihak ketiga (admin grup) ketika dikonfirmasi oleh pihak ketiga bahwa uang sudah masuk kemudian sipenjual memproses pengisisan saldo pada akun *game pembeli* ketika sudah selesai lalu pihak ketiga meneruskan uang si pembeli kepada penjual.

Melakukan *top up* sendiri kita harus jeli melihat penjual yang jujur serta harus ada komitmen dalam bertransaksi jual beli, kepercayaan, kejujuran dan tanggung jawab, tidak boleh ada kecurangan. Pelayanan yang baik dalam bertransaksi apabila tidak membedakan calon pembeli, tidak membedakan usia, ras, suku dan agama. Dan pengalaman yang dialami tidak pernah dikecewakan dari penjual.

3. Informan III

Nama	: Zairul firdaus
Umur	: 25
Fakultas	: Syariah
Jurusan	: Hukum Keluarga
Semester	: 12

Uraian informan 3. Zairul Firdaus mahasiswa fakultas syariah jurusan hukum keluarga, saudara Zairul awalnya hanya ikut-ikutan teman memainkan *game* Clash Of Clan, tapi setelah memainkannya dia menikmati namun tidak terlalu memprioritaskan bermain *game,* menurutnya masih banyak hal yang lebih bermanfaat yang bisa dilakukan. Meskipun begitu dia mengaku sudah beberapa kali melakukan *top up,* padahal dia sendiri sadar itu cuma membuang-buang uang, tapi promo diskon yang membuat saudara Zairul melakukan *top up.*

Zairul melakukan *top up* didalam *game* langsung melalui fitur yang disediakan oleh *game,* dengan metode pembayaran memakai pulsa. Jadi kalau mau mengisi saldo *game* lewat fitur dalam *game* langsung kita harus menyediakan pulsa sesuai jumlah yang mau kita isikan, setelah pulsa ada diponsel baru masuk kedalam *game* dan pilih metode pembayaran melalui pulsa, prosesnya pun terbilang sangat cepat tidak sampai 1 menit, tapi biasanya dikenakan pajak.

Terkait *top up game online* dia memiliki pandangan bahwa *top up game online* itu sebenarnya boleh saja asalkan mengisi langsung di fitur yang disediakan oleh *game* jangan mengisi kepada *reseller,* karena menurutnya mengisi kepada *reseller* itu bisa terjadi adanya unsur penipuan karena tidak bertatap muka secara langsung, seperti yang pernah dialaminya waktu pertama kali melakukan *top up* karena tergiur harga murah, jadi menurutnya lebih baik *top up* langsung di fitur yang disediakan oleh *game* biarpun mahal tetapi aman.

4. Informan IV

Nama	: Abdul Hadi
Umur	: 24
Fakultas	: Syariah
Jurusan	: Hukum Ekonomi Syariah
Semester	: 12

Uraian informan 4. Abdul Hadi adalah salah satu mahasiswa fakultas syariah jurusan hukum ekonomi syariah, hadi memiliki pandangan buruk berkenaan dengan jual beli benda maya dalam *game online* berdasarkan pengalamannya melakukan *top up* pada akun *game* Mobile Legendnya.

Hadi pernah dikecewakan penjual ketika ingin mengisi saldo *diamond mobile legend* pada akunnya, waktu itu Hadi mencari penjual *diamond mobile legend* disebuah grup *facebook* dan dia menemukan

sebuah postingan dari penjual yang terbilang lumayan murah dari penjual lainnya, Hadi langsung saja menghubungi penjual tersebut melalui pesan di *facebook* dan respon dari penjual pun terbilang sangat ramah dan cepat, karena pelayanan yang sangat bagus Hadi pun langsung percaya dengan penjual tersebut dan mentransfer uang kepada penjual, tapi ketika sudah ditransfer si penjual mengatakan belum masuk padahal struk bukti transfer sangat jelas, tidak lama kemudian akun *facebook* informan diblokir oleh sipenjual tadi.

maka menurutnya jual beli tersebut hukumnya tidak boleh. Jika bendanya tidak nyata dan tidak ada manfaatnya maka dalam Islam tidak boleh, karena dalam syariat Islam bendanya harus terang sebab ditakutkan ada sesuatu yang tidak diinginkan oleh pembeli terhadap benda yang diperolehnya.

5. Informan V

Nama	: Ridhoni Rahmat
Umur	: 24
Fakultas	: Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan	: Psikologi Islam
Semester	: 12

Uraian informan 5. Ridhoni Rahmat adalah mahasiswa fakultas ushuluddin jurusan psikologi Islam yang sudah menginjak semester akhir, Dhoni sendiri sudah sangat lama bermain *game online* Clash Of

Clan dan Mobile Legend mulai dari waktu dia belum kuliah. Kalau ditanya tentang *top up* dia sudah sangat sering melakukan *top up* bahkan dia mengatakan sudah habis berjuta-juta. Dan yang membuatnya mau menghabiskan banyak uang untuk modal membeli aksesoris dalam *game online* karena semakin banyak aksesoris yang dibeli maka semakin tinggi harga akun tersebut kalau dijual apalagi ada aksesoris langka.

Dhoni biasanya melakukan *top up* disebuah toko *online* diinstagram dan dia mengaku sudah sering mengisi berbagai saldo *game* di toko tersebut dan menjadi langganan, kalau melakukan *top up* Dhoni sendiri tidak banyak basa basi karena sudah sangat sering melakukan transaksi ditoko tersebut, meskipun toko itu aktif di instagram dhoni sendiri melakukan transaksi melalui whatsapp karena sudah berlangganan si agen sudah akrab dengan dhoni, biasanya Dhoni mentransfer uang lebih dulu baru dilakukan proses pengisian, tapi bebrapakali bisa juga proses yang lebih dulu baru transfer belakangan, mungkin agen sudah kenal jadi dia mau memproses terlebih dahulu ujar Dhoni.

Menurutnya *top up* dalam *game online* boleh, karena sama saja halnya jual beli pulsa meski bendanya tidak berwujud dan tidak dapat disentuh namun dalam penggunaan dan pemanfaatannya bisa bermanfaat bagi si pembeli terutama bagi pemain tersebut agar memenuhi kebutuhan dalam bermain asalkan si pembeli rela dan

penjual menyerahkan benda yang dijualnya dengan rela dan jangan ada unsur penipuan. Jual beli ini sudah menjadi kebiasaan kalangan yang menyukai permainan *online*, begitu pula dengan jual beli pulsa yang kini telah menjadi kebutuhan orang banyak.

6. Informan VI

Nama	: Jumaidi Husni
Umur	: 25
Fakultas	: Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan	: Perbandingan Agama
Semester	: 12

Uraian informan 6. Jumaidi Husni adalah mahasiswa fakultas ushuluddin jurusan perbandingan agama yang sudah memasuki semester 12. Jumai sendiri baru beberapa bulan bermain *game online* PUBG Mobile dan baru sekali pernah melakukan *top up* karena ingin mencoba dan ada promo dari *game* untuk pengisian saldo.

Jumai melakukan transaksi melalui toko yang sudah sangat terkenal yaitu kiosgamer, transaksi disitus kios gamer sangat mudah dan pasti sangat aman, hanya memerlukan akses internet untuk mengakses situs web yang sudah disediakan oleh kiosgamer, kemudian disana juga banyak pilihan metode pembayarannya jadi sangat memudahkan pembeli, waktu itu Jumai memilih metode pembayaran melalui gerai alfamart, jadi ketika sudah memilih metode pembayaran

maka nanti akan muncul struk/kode yang nantinya diserahkan kepada kasir alfamart, kemudian setelah memperlihatkan struk kepada petugas alfamart Jumai membayar uang *cash* melalui alfamart, ketika sudah dikonfirmasi petugas alfamart maka dengan otomatis saldo game kita akan bertambah. Meskipun harganya terbilang lumayan mahal tapi waktu itu Jumai membeli saat promo akhir tahun, jadi lumayan murah dibandingkan toko pengisisan saldo *game* yang lainnya.

Jumai mengatakan *top up* dalam *game online*, dalam jual beli ini tentunya harus sesuai dengan apa yang dipesan dan yang telah ditampilkan di layar game tersebut.

7. Informan VII

Nama	: Fahmi Arif
Umur	: 25
Fakultas	: Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan	: Perbankan Syariah
Semester	: 14

Uraian informan 7. Fahmi Arif adalah mahasiswa fakultas ekonomi jurusan perbankan syariah semester 14. Fahmi sendiri seringkali melakukan *top up* di konter pulsa yang juga menyediakan *top up game online* dekat tempat tinggalnya. Fahmi bermain *game mobile legend* dia biasanya melakukan *top up* ketika ada *event diamond* murah, praktik yang dilakukan Fahmi pertama-tama dia

membuka aplikasi *game mobile legend* miliknya kemudian melihat pemberitahuan didalam *game* tersebut, ketika ada *event* yang menurutnya menarik maka dia langsung menuju ke konter pulsa untuk melakukan *top up,* sama halnya seperti mengisi pulsa Fahmi memilih *list* yang disediakan penjual kemudian membayar sesuai dengan daftar harga yang disediakan dan menunjukan *id/username game mobile legend* miliknya, kemudian penjual melakukan pengisian ke akun *game* milik Fahmi, tidak sampai 5 menit proses pengisian selesai dan Fahmi melakukan akad dengan penjual "ulun tukarlah" dan penjual menjawab akan Fahmi "ulun jual". Fahmi langsung pulang kerumah kemudian melakukan pembelian didalam *game.*

8. Informan VII

Nama	: Hasanuddin
Umur	: 22
Fakultas	: Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan	: Ekonomi Syariah
Semester	: 10

Uraian informan 8. Hasan adalah mahasiswa fakultas ekonomi jurusan ekonomi syariah, dia sudah lebih dari satu tahun bermain *game online* Free Fire Mobile tentu dia sudah pernah melakukan transaksi *top up* dalam *game online* awal mulanya karena ingin mengejar misi dan membuka aksesoris *legend* pada *game* tersebut, Menurutnya *top up*

dalam *game online* sangat dibolehkan asalkan penjaul dan pembeli tidak ada yang dirugikan. Informan sendiri biasanya melakukan transaksi *top up* melewati aplikasi shopee dimana dalam aplikasi tersebut banyak *merchant* yang memasang iklan untuk pengisian saldo di *game online*,

Mengisi saldo di shopee sangat mudah hanya menggunakan shoope pay dan dia juga mengatakan kalau mengisi saldo *game online* melewati aplikasi shopee lebih aman karena pada aplikasi shopee dilengkapi fitur rekber (rekening bersama) jadi tidak mungkin adanya penipuan, kalau juga kita membeli saldo *game online* tapi saldo itu tidak masuk ke akun kita maka kita bisa komplain ke pihak shopee dan akan dilakukan *refund.*

9. Informan IX

Nama	: Darkuni
Umur	: 23
Fakultas	: Dakwah dan Komunikasi
Jurusan	: Komunikasi dan Penyiaran Islam
Semester	: 10

Uraian informan 9. Darkuni adalah mahasiswa fakultas dakwah jurusan KPI, Darkuni sendiri bermain *game online* sejak tahun 2015 waktu itu dia bermain COC (*Clash Of Clan)* dimana dia pernah

melakukan *top up* untuk membeli *games* (saldo dalam COC) untuk melakukan pergantian namanya.

Kuni melakukan *top up* didalam *game* COC langsung dengan fitur yang disediakan oleh pihak *game* dengan metode pembayaran melalui saldo google play, *top up* didalam game sangat mudah dan aman karena hanya tinggal masuk kedalam *game* dan memilih fitur pengisian saldo disana nanti ada pilihan metode pembayaran, mau pakai pulsa atau saldo google play, Kuni sendiri lebih memilih metode pembayaran dengan saldo google play karena menurutnya pajaknya lebih sedikit dibandingkan pulsa, setelah berhasil melakukan pembayaran maka dengan otomatis saldo *game* akan bertambah.

Kuni menjelaskan sebenarnya banyak metode *top up* yang bisa dilakukan diluar dari aplikasi *game* tersebut, tetapi dia lebih memilih melakukan *top up* melalui aplikasi fitur yang disediakan didalam *game* karena menurutnya jauh lebih aman ketimbang melakukan *top up* pada agen yang tidak kita kenal, meskipum harganya tergolong sedikit lebih tinggi..

10. Informan X

Nama	: Akhmad Rifai
Umur	: 21
Fakultas	: Dakwan dan Komunikasi
Jurusan	: Komunikasi dan Penyiaran Islam

Semester : 8

Uraian informan 10. Akhmad Rifai adalah mahasiswa fakultas dakwah jurusan KPI, Rifai sudah lama memulai bermain *game online* Mobile Legend namun dia tidak sering bermain karena menurutnya hanya membuang waktu saja jadi dia tidak memprioritaskan bermain *game.*

Rifai pernah melakukan *top up* melalui situs *duniagames.com* karena menurutnya sangat simpel dan murah, pertama kita hanya perlu membuka situs *duniagames.com* dan didalam menunya banyak pengisian saldo berbagai macam *game,* tinggal dipilih saldo *game* apa yang diperlukan dan memasukan UID *game* kita, dan kemudian memilih metode pembayaran, kalau Rifai kemarin dia memilih metode pembayaran lewat Alfamart, setelah sudah memilih banyaknya saldo yang ingin diisi dan memilih metode pembayaran, maka langsung saja melakukan pembayaran sesuai metode yang dipilih, setelah itu secara otomatis saldo akun *game online* milik pembeli akan bertambah.

B. Rekapitulasi Kasus dalam Bentuk Matriks

Pada poin ini peneliti akan menyajikan seluruh hasil penelitian berdasar permasalahannya secara ringkas, baik mengenai praktik *top up game online* oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin maupun faktor atau alasan yang melatarbelakangi praktik tersebut. Sehingga pembaca dan peneliti dapat dengan mudah dan jelas mengetahui perbedaan masalah antara informan satu dengan informan lainnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada matriks berikut ini:

MATRIKS I

IDENTITAS INFORMAN

No	Nama	Umur	Fakultas	Jurusan	Semester
1	Jumaidi Afdoli	22	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	PAI	10
2	Muhammad Ali Hafi	24	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	PIAUD	8
3	Zairul Firdaus	25	Syariah dan Ilmu Hukum	Hukum Keluarga	12
4	Abdul Hadi	24	Syariah dan Ilmu Hukum	Hukum Ekonomi Syariah	12
5	Ridhoni Rahmat	24	Ushuluddin dan Humaniora	Psikologi Islam	12
6	Jumaidi Husni	25	Ushuluddin dan Humaniora	Perbandingan Agama	12
7	Fahmi Arif	25	Ekonomi dan	Perbankan	14

			Bisnis Islam	Syariah	
8	Hasanuddin	22	Ekonomi dan Bisnis Islam	Ekonomi Syariah	10
9	Darkuni	23	Dakwah dan Komunikasi	KPI	10
10	Akhmad Rifai	21	Dakwah dan Komunikasi	KPI	8

MATRIKS II

PRAKTIK *TOP UP GAME ONLINE* OLEH MAHASISWA UIN ANTASARI BANJARMASIN

No	Informan	Metode *Top Up*	Metode Pembayaran	Alasan
1	Jumaidi Afdoli	*Reseller instagram*	Rekening Bank	Untuk bisa mendapatkan aksesoris yang bagus
2	Muhammad Ali Hafi	*Reseller facebook*	Rekening Bank	Ikut-ikutan teman
3	Zairul Firdaus	Fitur dalam *Game*	Pulsa	Promo diskon dari *game*
4	Abdul Hadi	*Reseller facebook*	Rekening Bank	Tergiur harga murah
5	Ridhoni Rahmat	*Reseller instagram*	Rekening Bank	Memperbanyak membeli aksesoris agar harga akun meningkat
6	Jumaidi Husni	*Web kiosgamer*	*Cash* alfamart	Promo diskon dari *game*
7	Fahmi Arif	*Reseller offline*	Uang tunai	Melihat iklan dari sebuah *merchant* yang murah
8	Hasanuddin	*Merchant shopee*	Shopee*pay*	Menyelesaikan misi dan mendapatkan aksesoris dari *game*

9	Darkuni	Fitur dalam *game*	Pulsa	Ingin merubah nama pengguna
10	Akhmad Rifai	*Web duniagames*	*Cash* alfamart	Membeli aksesoris dalam *game*

C. Analisis Data

Pada bagian ini penulis akan menganalisis terhadap sepuluh informan yang menyampaikan pendapat terhadap transaksi *top up game online* yang disajikan dalam penelitian ini, sepuluh informan ini adalah para mahasiswa aktif UIN Antasari Banjarmasin.

Metode *top up* dan metode pembayaran yang dipakai oleh mahasiswa UIN Antasari dalam transaksi *top up game online.*

Metode *top up* adalah cara atau jalan yang dipakai untuk melakukan pengisian saldo. Setelah mewawncarai sepuluh informan disini penulis melihat berbagai macam metode *top up* yang dipakai oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dalam melakukan *top up* pada akun *game online* milik mereka, secara garis besar ada 3 metode *top up* yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yaitu melalui *reseller, merchant* dan *web game*.

Pentingnya memilih sebuah metode yang akan dipakai untuk melakukan transaksi *top up* agar terhindar dari unsur *gharar,* penulis melihat beberapa permasalahan dari informan yang memberikan informasi atau pendapatnya mengenai transaksi *top up game online.* Ada beberapa informan yang mempunyai pengalaman buruk terhadap transaksi *top up game online* karena pernah tertipu oleh penjual, namun rata-rata informan tidak ada masalah dalam melakukan transaksi. Kalau menganalisi dari segi metode yang dipakai untuk melakukan *top up* penulis menemukan beberapa perbedaan, dan ada beberapa metode yang berpeluang untuk munculnya *gharar.*

Menurut penulis metode yang memungkinkan berpeluang terjadinya *gharar* yaitu *top up* melewati *reseller* yang ada digrup *facebook* maupun *instagram,* karena transaksi melalui *reseller* tersebut penjual dan pembeli bertransaksi langsung, namun tidak menutup kemungkinan untuk melibatkan pihak ketiga, biasanyan oleh admin grup *facebook* sebagai penengah transaksi tersebut seperti yang dilakukan oleh informan II, begitu pula *top up* melalui *merchant* atau *reseller* yang ada di *instagram,* sangat jarang bertransaksi menggunakan jasa rekber karena dari akun tersebut, sudah banyak testimoni yang di*posting* dan itu sudah cukup meyakinkan pembeli. Mengenai sebuah testimoni, karena yang diteliti penulis adalah mahasiswa maka seorang mahasiswa harus lebih teliti dan harus bisa membedakan mana testimoni yang palsu dan yang mana yang asli, mahasiswa adalah kaum terpelajar dan kaum milenial yang mana harus mengetahui sebuah testimoni yang asli. Sedangkan proses akad yang dilakukan adalah pembeli memsan jumlah *top up* yang diinginkan kepada penjual kemudian mentransfer uang kepada penjual yang kemudian memproses pengisian saldo dalam akun *game* pembeli.

Berbeda dengan menggunakan metode *top up* oleh *merchant* resmi atau melalui sistem yang disediakan didalam *game.* Menurut analisis penulis melalui metode ini sangat kecil kemungkinan berpeluang terjadinya *gharar,* mungkin peluang terjadinya *gharar* disini diakibatkan oleh perbaikan sistem dari *web* tersebut atau ada kendala masalah jaringan dan itu sangat jarang terjadi, dan apabila itupun bisa terjadi pembeli masih bisa komplain kepihak admin dari *web* tersebut dan memperlihatkan bukti pembayaran. Metode ini mengisis saldo

dengan otomatis ke akun *game online* pembeli apabila sudah melakukan pembayaran melalui langkah-langkah yang sudah disediakan oleh *web* dari *merchant* resmi, seperti *duniagames.co.id, kiosgamer.co.id, codashop.com, unipin.com* dan masih banyak lagi *web* resmi untuk melakukan pengisian saldo *game online.* Sedangkan untuk akad dalam transaksi ini adalah pembeli membuka salah satu aplikasi *marketplace* atau situs *web* yang sudah disediakan, kemudian memilih nominal pengisian saldo *game online* miliknya dan melakukan pembayaran bisa melalui transfer bank atau dengan mendatangi toko yang sudah bekerjasama dengan pihak *marketplace,* disini pembeli tidak langsung berkomunikasi dengan penjual namun melalui sebuah sistem melalui *marketplace* selaku pihak yang mempertemukan antara penjual dan pembeli yang mendapat upah atas usahanya tersebut (biaya admin), serta memiliki beberapa ketentuan yang mereka terapkan demi menjaga keamanan pasarnya.

Ada juga metode *top up* yang mungkin peluang terjadinya *gharar* juga kecil, meskipun metode ini melalui *merchant online* yang tidak resmi namun penulis melihat tingkat keamanan yang tinggi dan transaksi yang mudah bisa dilakukan pembeli disini yaitu melewati aplikasi pusat perbelanjaan *daring* (*online marketplace*) misalnya, Bukalapak, Tokopedia, Shopee, Lazada, Blibli dan lain sebagainya. Seperti yang pernah dilakukan informan VII yang mana informan tersebut melakukan transaksi *top up* melalui *merchant* yang ada di shopee.

Menyikapi praktik *top up game online* dan berbagai macam metode *top up* yang dilakukan oleh mahasiswa, adapun pengamatan dari penulis lebih condong

membolehkan transaksi *top up game online* setelah menganalisis berbagai pendapat dari mahasiswa dan menganalisis dari persfektif hukum Islam, maka menurut penulis tidak akan ada *gharar* apabila pembeli cerdas dalam melakukan transaksi dalam *top up game online.* Meskipun benda ini hanya bersifat maya tetapi sama halnya seperti jual beli pulsa/saldo dengan alasan bahwa benda yang diperjualbelikan tidak dapat disentuh atau tidak nyata, kebanyakkan dari kalangan pemuda yang gemar bermain *game* dan melakukan transaksi tersebut demi kelangsungan bermain mereka asal tidak larut bermain dan hanya sebagai *refreshing*.

Penulis juga menganalisis praktik *top up game online* dari segi persfektif hukum Islam. Dalam hukum Islam tidak ada jual beli yang dilarang kecuali dalam Alquran dan Hadis. Walaupun hukum Islam sangat intensif terhadap masalahmasalah muamalah, namun memiliki sifat yang *fleksibel* dalam penerapan prinsipprinsip dasarnya. Prinsip yang mendasar dalam jual beli diatur dalam ayat QS. Al-Baqarah/2:275:

وَأَحَلَّ اللَّهُ ٱلْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَاۚ

"Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba".[1]

Dalam Alquran menjelaskan bahwa jual beli hukumnya halal asalkan sesuai dengan syarat dan rukunnya, begitu juga dalam jual beli *online*. Mekanisme *top up game online* seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dilakukan dengan cara pembayaran oleh pihak pembeli terlebih dahulu yang kemudian diikuti dengan pengisian saldo pada akun *game* yang sebelumnya ditanggungkan

[1]Tafsir Al-Manar, Surat Al-Baqarah ayat 275, Jilid 3, hlm, 81.

sehingga dapat dikategorikan sebagai jual beli *salam* (*Ba'i as Salam*). *Ba'i as Salam* merupakan penjualan suatu barang yang disebutkan sifat-sifatnya sebagai persyaratan jual beli dan barang tersebut masih dalam tanggungan penjual, dimana syarat-syarat diantaranya adalah mendahulukan pembayaran pada waktu akad disepakati oleh kedua belah pihak

Praktik *top up game online* dikatakan sah apabila telah memenuhi rukun dan syaratnya. Namun, apabila terdapat salah satu rukun atau syarat yang belum tepenuhi maka hukum jual beli *online* dapat dikatakan tidak sah. Mekanisme *top up game online* ini tidak lepas dari rukun jual beli yaitu ada para pihak yang terlibat dalam transaksi, lalu ada barang/objek yang diperjualbelikan dan akadnya. Berikut praktik pelaksanaan *top up game online* yang biasa dilakukan:

1. Penjual

Penjual adalah penyedia barang/jasa. Ia harus memiliki barang yang dijualnya atau mendapatkan izin untuk menjualnya, dan sehat akalnya. Penjual memiliki kekuasaan penuh atas barang/jasa yang diperjualbelikan karena penjual telah memiliki barang/jasa tersebut. Dalam praktiknya penjual sudah memiliki objek yang diperjualbelikan dan mendapatkan persetujuan dari perusahaan penyedia saldo *game,* untuk mendapatkan persetujuan ini penjual harus memenuhi syarat yang diberlakukan untuk menjadi *agent* penyedia saldo *game online,* dimana penjual harus memiliki KTP atau sudah berusia 17 tahun, jadi dapat dipastikan penjual sudah dewasa dan tentunya penjual sehat akalnya atau tidak gila. Sehingga dalam hukum islam penjual telah memenuhi syarat untuk memperjualbelikan saldo *game.*

2. Pembeli

Pembeli adalah orang yang menerima manfaat dari barang/jasa dengan cara membeli barang/jasa tersebut. Ia disyaratkan diperbolehkan bertindak dalam arti ia bukan orang yang kurang waras, atau bukan anak kecil yang tidak mempunyai izin untuk membeli. Dalam praktiknya terkadang belum sesuai karena banyak yang membeli saldo *game online* adalah anak kecil yang belum *baligh*/dewasa. Hal tersebut dapat terjadi karena dalam transaksi *top up game online* pada aplikasi *shopee* pembeli tidak diharuskan menunjukkan identitas yang menunjukkan bahwa usia calon pembeli sudah dewasa, sebagai contoh Kartu Tanda Penduduk atau sejenisnya. Maka, dalam hukum Islam hal ini tidak diperbolehkan kecuali sudah ada yang mengawasi atau mendapat izin dari orang yang lebih tua atau dewasa dan juga pembeli tidak dalam keadaan gila.

3. Barang/objek yang dijual

Syarat barang yang diperbolehkan untuk jual beli yaitu suci, jangan ditaklikkan/dikaitkan dengan suatu hal, tidak dibatasi waktu, milik sendiri, dapat diketahui/dilihat barang yang diperjualbelikan.

Saldo *game online* adalah suatu barang yang tidak nyata tetapi ada seperti halnya pulsa, kuota dan uang elektronik *(e-money).* Saldo *game online* memiliki nilai seperti halnya uang, didalam permainan *game online* ini diibaratkan seperti uang untuk membeli suatu barang. Biasanya saldo *game online* ini digunakan untuk membeli aksesoris premium. Harga saldo *game online* disetiap tempat berbeda-beda. Misalnya ditempat *online* salah satunya adalah *shopee*, di *shopee* harga diamond lebih murah tapi pengirimannya lebih lama. Disebabkan faktor

respon dari penjual dan juga pihak *shopee* dalam merespon pembelian juga lama. Sedangkan jika membeli kekonter/toko *game* itu lebih cepat karena konter sudah memiliki barang/saldo *game* tersebut sehingga tinggal dikirim.

Permasalahan *top up game online* melalui *shopee*, yaitu perbedaan harga dan lamanya pengiriman barang/objek yang diperjualbelikan sehingga pembeli yang dirugikan. Seperti halnya jual beli yang dibatasi oleh waktu, jual beli dibatasi waktu adalah menjual barang dengan dibatasi waktu tertentu misal satu minggu, satu bulan atau satu tahun misalnya, *"saya jual motor saya ini kepada anda selama satu tahun"* maka jual beli tersebut tidak sah sebab ketika barang yang dibeli dibatasi dengan waktu maka gugurlah system kekuasaaan sepenuhnya terhadap barang tersebut.

4. Akad atau *ījāb qābūl*

Penyerahan (*ījāb*) dan penerimaan (*qābūl*) dengan perkataan atau *ījāb qābūl* dengan perbuatan.[2] Kerelaan kedua belah pihak, penjual dan pembeli. Jadi jual beli tidak sah dengan ketidakrelaan salah satu dari dua pihak. Akad adalah suatu rukun yang wajib ada di jual beli dalam Islam, begitu juga dalam pelaksanaan *top up game online*, akad yang dilakukan yaitu secara tulisan, antara penjual dan pembeli bertatapan muka langsung, akad yang dilakukan pada postingan yang ada di media social atau internet dan dalam postingan tersebut sudah tertera jumlah nominal harga yang ditawarkan, sehingga para gamernya tinggal memilih yang sesuai kebutuhan, setelah cocok mereka tinggal melanjutkan pembelian dengan syarat-syarat yang ada dan membayar dengan alat pembayaran

[2]Abdul Fatah Idris dan Abu Ahmadi, *Fiqih Islam Lengkap*, hlm.135.

yang disepakati. Akad yang terjadi dalam praktik *top up game online* merupakan akad tertulis *via online* tanpa ada tatap muka dan lisan.

Akad yang dapat digunakan dalam praktik *top up game online* yaitu, antara lain:

a. Akad dengan lafadz

Akad yang banyak digunakan orang sebab mudah digunakan dan mudah dipahami. Kedua pihak saling mengerti dan menunjukkan keridhaannya. Biasanya pengisian saldo yang dilakukan pada saat jual beli secara *offline* yaitu penjual dan pembeli bertatap muka secara langsung atau *face to face*.

b. Akad dengan perbuatan

Akad yang dilakukan dengan menunjukkan saling ridha. Akad ini dilakukan dengan cara berjabat tangan sebagai tanda persetujuan yang dilakukan secara langsung antar penjual dan pembeli.

c. Akad dengan isyarat

Bagi orang yang tidak bisa bicara boleh menggunakan isyarat, apabila tulisannya bagus maka dianjurka menggunakan tulisan. Diperbolehkan apabila cacat sejak lahir, apabila tidak sejak lahir harus berusaha dengan isyarat. Akad ini digunakan apabila pembeli membeli secara langsung atau *offline.*

d. Akad dengan tulisan

Dibolehkan bagi orang yang mampu berbicara ataupun tidak dengan syarat tulisan jelas, nampak, dan dapat dipahami keduanya.[3] *Ijab qabul* dengan tulisan jika kedua belah pihak berada ditempat yang saling berjauhan satu sama lain atau

[3]Rachmat Syafe'I, *Fiqh Muamalah,* cet. 10., (Bandung: Pustaka Setia, 2001), hlm 51.

pihaknya tidak dapat bicara. Akad ini biasa digunakan ketika jual beli secara *online*, penjual dan pembeli menggunakan media *chatting* sebagai tanda akad.

Syarat adalah sesuatu yang bukan merupakan unsur pokok tetapi merupakan unsur yang harus ada di dalamnya jika tidak ada maka perbuatan tersebut dipandang tidak sah. Berikut syarat sah praktik *top up game online* diantaranya:

1. Baligh

Baligh atau berakal berarti seorang yang melakukan jual beli bukan orang gila, mabuk serta anak kecil (kecuali mendapat izin dari walinya). Apabila tidak sesuai dengan ketentuan tersebut maka jual beli tidak sah akadnya. Tujuannya adalah agar penjual maupun pembeli tahu dan cakap untuk melakukan apa yang dikerjakan. Sedangka dalam jual beli secara *online* (tidak langsung), sulit untuk memastikan apakah para pihak sudah bisa dikatakan telah baligh dan berakal, karena peminat *game online* salah satunya dari kalangan anak-anak, sehingga dibutuhkan informasi lebih lanjut dan detail.

2. Tidak dalam keadaan terpaksa

Penjual menjual akun yang dimilikinya sendiri tanpa paksaan dengan meggunakan media sosial yang dikehendaki, kemudian pembeli yang tertarik akan menghubungi penjual atas keinginannya sendiri untuk membeli akun tersebut, negoisasi mengenai kesepakatan antara kedua belah pihak melalui *chatting* pada kolom komentar atau *whatsapp*. Apabila penjual dan pembeli telah memiliki kesepakatan berkaitan dengan barang dan harga serta ketentuan lainnya

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ ۚ وَلَاتَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمً

maka jual beli dapat dilaksanakan. Namun apabila tidak dapat mencapai kesepakata antar kedua belah pihak, maka jual beli tidak dapat diteruskan. Jual beli tidak dapat dilakukan secara terpaksa agar dalam pelaksanaanya mendapat ridho dari Allah SWT sesuai dalam QS.An Nisa ayat 29, sebagai berikut:

"Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu".[4]

3. Objeknya/barangnya boleh diperjualbelikan dalam Islam

Dalam *top up game online,* saldo *game* boleh digunakan untuk hiburan atau kesenangan dan tidak boleh digunakan secara berlebihan. *Game online* dapat menjadi haram apabila mengakibatkan kelalaian suatu kewajiban atau tugas yang lebih penting sehingga dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Seperti dalam hadits, sebagai berikut:

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ { أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ : أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ ؟ قَالَ : عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ ، وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ } رَوَاهُ الْبَزَّارُ وَصَحَّحَهُ الْحَاكِم

[4]Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahnya,* (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah, 1998), hlm. 83.

"Dari Rif"ah Ibn Rafi sesungguhnya Rasulullah pernah ditanya "usaha apa yang paling baik? Rasulullah Saw. menjawab "Usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur (jujur)". (H.R. al-Bazzar dan disahihkan oleh al- Hakim) (al-Shan'ani, t.th: 4).[5]

Dalam hadis Nabi tersebut dimaksukkan jual-beli itu kedalam usaha yang lebih baik dengan adanya catatan "*mabrur"* yang secara umum diartikan atas dasar suka sama suka dan bebas dari penipuan dan penghianatan.[6]

Dalam melakukan transaksi *top up game online* diantara penjual dan pembeli haruslah bersikap jujur agar tidak merugikan salah satu pihak yang melakukan transaksi. Terbukti banyak manusia yang pekerjaanya menjadi pedagang untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga muncul berbagai macam jual beli misalnya jual beli saldo *game online* untuk memenuhi kepuasan dalam bermain. Sebagaimana dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, dalam menjalankan jual beli terdapat rukun dan syarat yang harus terpenuhi. Apabila rukun dan syaratnya tidak terpenuhi, maka jual beli tersebut tidak sah atau haram.

Menyikapi praktik *top up game online* dan berbagai macam metode *top up* yang dilakukan oleh mahasiswa, adapun pengamatan dari penulis lebih condong membolehkan transaksi *top up game online* setelah menganalisis berbagai informasi dari mahasiswa dan menganalisis dari persfektif hukum Islam, maka menurut penulis tidak akan ada *gharar* apabila pembeli cerdas dalam melakukan transaksi dalam *top up game online.* Meskipun benda ini hanya bersifat maya tetapi sama halnya seperti jual beli pulsa/saldo dengan alasan bahwa benda yang

---

[5]Bulughul Maram no. 784.

[6]Amir Syarifudin, *Garis-Garis Besar Fiqh,* edisi pertama cet 3 (Jakarta : kencana, 2010), hlm. 193-194.

diperjualbelikan tidak dapat disentuh atau tidak nyata, kebanyakkan dari kalangan pemuda yang gemar bermain *game* dan melakukan transaksi tersebut demi kelangsungan bermain mereka asal tidak larut bermain dan hanya sebagai *refreshing*.