

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama yang komprehensif. Islam merupakan agama yang memberikan petunjuk dalam menjalani kehidupan di dunia. Syariat Islam tidak hanya mengajarkan aturan-aturan tentang beribadah (hubungan dengan Tuhan) tetapi juga mengajarkan aturan-aturan dalam bersosial yang disebut dengan muamalah, bahkan dalam bermuamalah adalah kegiatan yang sangat penting untuk mensejahterahkan kehidupan manusia.¹

Islam sebagai agama yang menyeluruh memiliki sistem yang sangat menjunjung tinggi kemanusiaan. Hal ini dapat dilihat dari sistem ekonomi Islam yang memiliki sistem fundamental yang menjadi sumber dan petunjuk bagi setiap muslim. Dalam melaksanakan kegiatan ekonomi dalam Islam, tentunya Islam mempunyai tujuan yang sering disebut dengan *Maqâsid syarî'ah* beserta syarat dan ketentuan yang digunakan untuk mencapai tujuan Syari'ah. Syari'ah mempunyai tujuan yang sangat mulia yaitu menciptakan kesejahteraan dan kehidupan yang lebih baik bahkan terdapat nilai yang sangat menjunjung tinggi atas persaudaraan dan keadilan bersosial, serta memerintah untuk berbuat keadilan dengan kehidupan dunia dan akhirat.²

Manusia tidak bisa lepas dari namanya kehidupan bermuamalah. Islam sendiri tidak melarang kegiatan seperti ini namun ada ketentuan dan batasan dalam

¹ Ida Friatna, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam* (B Aceh: PeNA, 2012).

² M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi* (Surabaya: Risalah Gusti, 1999).

melakukan kegiatan bermuamalah tersebut. Allah telah menjadikan harta sebagai salah satu kebutuhan manusia di dunia. Setiap manusia pasti memerlukan harta untuk memenuhi kebutuhan di dunia. Dalam hal ini kegiatan yang perlu dilakukan manusia dalam memenuhi kebutuhan tersebut adalah kegiatan jual beli. Allah berfirman dalam QS. An-Nisa/4: 29.³

﴿يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾﴾ (النساء/٤: ٢٩)

Perdagangan atau Perniagaan dalam Islam sangat mengutamakan keadilan dan keseimbangan bahkan dianjurkan atas dasar suka sama suka. Islam sangat melarang jual beli yang mengandung *mafsadah*, ada unsur *garâr*, *maisîr* dan mengharamkan riba. Selain itu juga perdagangan atau perniagaan juga menuntut kejelasan status dalam transaksi, takaran, timbangan, kualitas, harga dan kemanfaatan bagi pelaku transaksi tersebut.⁴ Allah berfirman QS. Al-Baqarah/1: 275.⁵

﴿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 فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٧٥﴾﴾ (البقرة/٢: ٢٧٥)

³ Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an (LPMQ), *Qur'an Kemenag In MS. Word* (<https://lajnah.kemenag.go.id/unduhan>, 2019).

⁴ Ida Friatna, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam*.

⁵ Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an (LPMQ), *Qur'an Kemenag In MS. Word*.

Transaksi dalam Islam harus memperhatikan rukun dan syarat dalam bertransaksi. Adapun rukun jual beli menurut jumhur ulama ada empat perkara, yaitu (1) penjual, (2) pembeli, (3) Akad, (4) Objek yang diperjual belikan. Adapun syarat jual beli adalah orang yang melakukan transaksi harus berakal, barang yang ditransaksikan harus mengandung manfaat, barang harus jelas dan adanya dasar suka sama suka antara kedua belah pihak.⁶

Perniagaan dan Perdagangan di dalam Islam merupakan salah satu bentuk saling tolong menolong (*ta'awun*). Bagi pembeli sebagai penolong kepada penjual yang memerlukan uang (laba), sedangkan bagi penjual sebagai penolong kepada pembeli yang sedang memerlukan suatu barang yang inginkan. Asal hukum dari jual beli adalah boleh, namun ada juga bentuk jual beli yang dilarang dan diharamkan. Oleh karena itu kita sebagai umat muslim harus mengetahui hal-hal mengenai sahnya usaha jual beli, dan mengenal mana yang halal dan haram dalam kegiatan transaksi.⁷

Perkembangan teknologi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat di semua aspek kehidupan manusia. Adanya teknologi sekarang ini menjadikan mudahnya akses informasi yang diterima.⁸ Dampaknya terhadap kemajuan teknologi sangat cepat dan mudahnya akses dapat mempengaruhi kehidupan dan peradaban manusia itu sendiri.

⁶ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam* (Jakarta: AMZAH, 2014).

⁷ Shalah ash-Shawi dan Abdullah al-Mushlih, *Fikih Ekonomi Islam*, V (Jakarta: Darul Haq, 2015).

⁸ Ahmad Junaedy Abu Huraerah, Abdurahman Wahid Abdullah, dan Alimudin Rivai, "PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP PENDIDIKAN INDONESIA" 8, no. 2 (2023).

Kemajuan teknologi juga tidak luput dari transaksi, dengan mudahnya informasi maka secara otomatis kegiatan yang dilakukan dapat dilakukan tanpa harus tatap muka dengan orang lain, begitu juga dalam melakukan kegiatan jual beli atau perdagangan. Dengan adanya teknologi ini membuat perdagangan atau perniagaan dapat dilakukan dengan mudah dan cepat tanpa harus pergi jauh untuk mendapatkan suatu barang yang diinginkan dan dibutuhkan. Istilah yang digunakan pada jual beli ini disebut jual beli *online*.

Islam menjelaskan bahwa transaksi ada yang bersifat fisik yaitu menghadirkan objek yang dijual belikan saat transaksi dan non fisik (*online*) tanpa menghadirkan objek tersebut.⁹ dalam transaksi ini disebut dengan jual beli salam. Jual beli salam ialah menjual suatu objek yang penyerahannya ditunda atau di lain waktu, atau juga dengan pembayaran modal terlebih dahulu, sedangkan barang akan diserahkan dikemudian hari. Jual beli salam ialah menjual sesuatu yang tidak dilihat zatnya, hanya ditentukan sifat-sifat barang tersebut.¹⁰ Seiring berkembang teknologi transaksi menggunakan salam ini semakin marak yang sangat mudah diakses semua golongan.

Kemajuan teknologi juga terjadi pada sarana hiburan, misalnya *game* yang dilakukan secara *online*. *Game* ini terkoneksi dengan internet yang dikenal dengan istilah *game online*. Transaksi juga terjadi di dalam *game online*, bahkan *game*

⁹ Husein Shaharah Siddiq dan Muhamad Adh-Dharil, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam* (Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005).

¹⁰ Waluyo, *Fiqh Muamalat* (Yogyakarta: Gerbang Media Aksara, 2014).

online bisa menjadi salah satu pekerjaan sebagai contoh sekarang ini adanya *youtuber gaming*, *streamer gaming* dan jual beli *game online*.

Transaksi di dalam *game online* di atur dalam UU ITE No. 11 Tahun 2008 pada pasal 1 ayat (2) bahwa transaksi elektronik sebagai perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan, dan/atau media elektronik lainnya. Maka transaksi pembelian yang di lakukan di dalam *game online* itu seperti langganan atau alat tukar virtual termasuk dalam transaksi elektronik.

Pada pasal 9 UU ITE bahwa pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik wajib memberikan informasi yang lengkap dan benar. Dalam konteks *game online*, pengembang *game online* harus menyediakan informasi yang jelas tentang harga, fungsi dan sistem pembayarannya. Tidak boleh melakukan penipuan seperti menjual item yang tidak sesuai dengan informasi yang diberikan. Ketika terjadi penipuan atau kerugian maka konsumen berhak atas perlindungan hukum. Berdasarkan pasal 4 UU No. 8 tahun 1999 tentang perlindungan Konsumen memiliki hak untuk mendapatkan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang/jasa, memilih dan mendapatkan barang/jasa sesuai nilai tukar dan kondisi yang dijanjikan, dan didengar pendapat dan keluhan atas barang/jasa yang digunakan.

Sanksi dan tanggung jawab jika konsumen transaksi *game online* dirugikan menurut pasal 19 UU No. 8 Tahun 1999 tentang perlindungan konsumen. Pelaku usaha atau pengembang *game online* wajib memberikan ganti rugi, yang bisa

berupa; pengembalian uang, penggantian barang atau kompensasi setimpal. Ganti rugi ini wajib diberikan maksimal 7 hari setelah kesepakatan.

Game online merupakan salah satu bentuk *game* yang dihubungkan dengan koneksi internet. Hal ini termasuk salah satu dari perkembangan kemajuan dari teknologi.¹¹ Semua orang dapat mengakses hanya dengan menggunakan internet, bermain *game online* dapat dimainkan melalui PC (*Personal Computer*) atau *device* dan juga dapat dimainkan dengan *handphone (smart phone)* yang dapat dihubungkan ke koneksi internet. *Game online* merupakan suatu kegiatan bermain yang sangat digemari semua orang, baik dari kalangan anak kecil hingga orang dewasa, baik dari pelajar, pekerja, bahkan pengangguran.

Hukum memainkan *game online* pada dasarnya diperbolehkan, tetapi tetap menjaga kehati-hatian, dan perlu diperhatikan juga unsur-unsur yang dilarang dalam hal transaksinya. Selagi tidak *illat* keharaman dari *game online*. Hukum bisa sangat dipengaruhi oleh keadaan realitas yang berkembang pada masyarakat.¹² Oleh karena itu relevansi perlu diuji disetiap zaman. Artinya ijtihad masih sangat dibutuhkan karena perkembangan masalah dan jawaban atas permasalahan tersebut.

Game online bukanlah hal yang bisa dianggap sebelah mata lagi, dikarenakan pada *real lifenya game online* telah menjadi salah satu profesi yang menjanjikan dalam hal pekerjaan, salah satu pekerjaannya menjadi *pro player E-*

¹¹ Yosua Falentino Rompas, John D. Zakarias, dan Evelin J. R. Kawung, "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi," *JURNAL ILMIAH SOCIETY* 3, no. 1 (9 Januari 2023), <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahociety/article/view/45336>.

¹² Mohammad Mufid, "Nalar Fiqh Realitas al-Qaradhawi," *Syariah Jurnal Ilmu Hukum* 14, no. 1 (2014).

sport. Gaji para *pro player E-sport* sangat besar mencapai milyaran¹³, bahkan *game online* membuat *E-sport*. Seperti *Mobile legend*, *Free fire* dan *Genshin impact* yang menjadikan *playernya* menjadi ahli/*pro* dapat mengikuti beberapa kompetisi yang diadakan oleh *Mobile legend* sendiri dari nasional hingga turnamen internasional. Game *Mobile legend* dan *Free fire* menjadi Cabor *E-sports* yang dijadwalkan dari 13 hingga 19 September 2024 di *Medan International Convention Center* (MICC), hal ini menandakan bahwa kepopuleran *game online* dan menjadi perkembangan dan pertumbuhan *E-Sport* di Indonesia.¹⁴

Game online tidak lepas dengan transaksi yang dilakukan karena sifat *game online* itu menghubungkan orang dengan menggunakan media internet dan hiburan. Transaksi yang dilakukan di dalam *game online* terdapat banyak varian yaitu

1. Transaksi yang dilakukan dengan memperjual belikan akun
2. Transaksi yang dilakukan menggunakan jasa joki
3. Transaksi yang dilakukan di dalam *game* itu sendiri seperti pembelian *Battlepass*, *Starlight*, dsb.
4. Transaksi dengan cara menyelesaikan suatu misi/tugas/*quest*.
5. Transaksi yang dilakukan dengan sistem *gacha*.¹⁵

¹³ idxchannel, "Gaji Pro Player ML di Indonesia, Nominalnya Sangat Menggiurkan," <https://www.idxchannel.com/>, diakses 28 Desember 2024, <https://www.idxchannel.com/milenomic/gaji-pro-player-ml-di-indonesia-nominalnya-sangat-menggiurkan>.

¹⁴ M. Hasbi Fauzi, "Ini 7 Game Esport yang Dipertandingkan di PON XXI 2024 Aceh-Sumut," detiksumut, diakses 28 Desember 2024, <https://www.detik.com/sumut/berita/d-7543039/ini-7-game-esport-yang-dipertandingkan-di-pon-xxi-2024-aceh-sumut>.

¹⁵ Secara umum dan prinsipal, *gacha* atau *gachapon* adalah istilah yang diterapkan pada mesin mainan di Jepang. Keunikan mesin ini terletak pada kemampuannya menyediakan berbagai produk mainan secara acak dalam kapsul kecil, sehingga kita tidak dapat mengetahui produk mainan apa yang akan diperoleh.

Transaksi di *game online* akan memiliki dua kategori *item* yang memiliki durasi waktu (*non-permanent*) dan *item* yang tidak memiliki durasi waktu (*permanent*).

1. *Item Non-Permanent*

Item yang memiliki batas waktu penggunaan. Setelah masa berlaku habis, *item* tidak dapat digunakan lagi, sebagai contohnya *buff* sementara, *potion* yang memberikan efek sementara, *skin* dengan durasi terbatas.¹⁶ Kelebihannya membuat *player* merasa lebih tertantang otomatis *player* didorong untuk bermain secara aktif agar dapat terus menikmati manfaat *item*. Meningkatkan pendapatan pengembang, *player* cenderung membeli *item* berdurasi waktu secara berkala untuk mempertahankan keuntungan yang didapat. Membuat *game* terasa lebih dinamis. Dengan terus diperbarui, *item* berdurasi waktu dapat menjaga agar *game* tetap menarik. Kekurangan *item non-permanent*; *player* merasa dirugikan karena jika *item* yang dibeli habis masa berlakunya sebelum mereka sempat menggunakannya secara maksimal. Memicu perilaku konsumtif para *player* yaitu dapat terdorong untuk terus membeli *item* baru untuk mengganti *item* yang sudah habis masa berlakunya.

2. *Item Permanent*

Item yang dapat digunakan secara terus-menerus tanpa batas waktu. Contoh *skin* permanen, senjata legendaris, karakter yang sudah dibeli. Kelebihan memiliki *item permanent* memberikan kepuasan jangka panjang untuk *player* merasa

¹⁶ Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bina Karya dan Eka Mayastika Sinaga, "The Effect of Price Perception and Game Features in Online Virtual Game Item Purchase Decisions," *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis* 04, no. 06 (30 Juni 2021), <https://doi.org/10.47191/ijmra/v4-i6-24>.

memiliki investasi yang berharga dalam *game*. Meningkatkan rasa memiliki bagi *player* merasa lebih terikat dengan karakter atau akun mereka. Kekurangan memiliki *item permanent* akan membuat *game* kurang dinamis. Jika terlalu banyak *item* permanen yang kuat, *game* dapat menjadi terlalu mudah. Membutuhkan biaya yang lebih besar untuk mendapatkan *item* tersebut sehingga *player* perlu mengeluarkan biaya yang lebih besar untuk mendapatkan *item permanent*.

Maka permasalahan yang ingin penulis bahas mengenai akad-akad yang terjadi pada transaksi di *game online*. Karena tidak bisa dipungkiri bahwa di dalam *game online* ada kegiatan transaksi yang bisa dilakukan dan *game online* juga bukan sekedar hobi tetapi telah menjadi pekerjaan, bisnis, *E-Sport*. Sehingga perlu kajian keislaman mengenai transaksi yang dilakukan bahwa apa yang dilakukan dalam transaksi tersebut dapat dipertanggung jawabkan dari segi syariat.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja akad-akad yang digunakan dalam *game online*?
2. Bagaimana pandangan Hukum Ekonomi Syariah terhadap akad-akad yang digunakan dalam *game online* ?

C. Tujuan dan Signifikansi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian adalah

1. Untuk mengetahui akad-akad yang digunakan *game online*.
2. Untuk mengetahui pandangan Hukum Ekonomi Syariah terhadap akad-akad yang digunakan dalam *game online*.

Signifikansi yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini yaitu;

1. Signifikansi Teoritis

Sebagai Kontribusi pengetahuan untuk memperkaya khazanah keislaman khususnya mengenai *game online* dan transaksinya dan kepustakaan Universitas Islam Antasari khususnya kepada Pascasarjana Hukum Ekonomi Syariah serta pihak-pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini. Serta sebagai bahan kajian ilmiah dalam disiplin ilmu bidang Hukum Ekonomi Syariah yang menjadi salah satu aspek kajiannya tentang akad-akad dalam *game online*.

2. Signifikansi Praktis

Sebagai bahan informasi sekaligus refrensi pedoman untuk para pengembang *game online*, *player game online* khususnya mereka yang berkecimpung dalam transaksi *game online* sehingga dapat mengetahui dan memahami lagi mengenai akad dan hukum transaksi yang dilakukan dalam *game online* sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah.

D. Definisi Istilah

Sebagai upaya untuk tidak terjadi kekeliruan atau kesalahan dikemudian hari dengan apa yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini, maka peneliti membuat definisi istilah sebagai berikut:

1. Akad adalah perjanjian ijab dan kabul sesuai dengan syariat yang berpengaruh kepada objek yang ditransaksikan.¹⁷ Akad yang dimaksud

¹⁷ Abdul Rahman Ghazaly, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Kencana, 2010).

dalam penelitian ini adalah perjanjian ijab dan kabul sesuai dengan syariat yang berkaitan dengan penelitian.

2. *Game online*/permainan daring adalah jenis *game* komputer yang menggunakan jejaring komputer. Jenis jejaring yang umum digunakan melibatkan internet dan jaringan sejenisnya, dan selalu mengelola teknologi terkini seperti modem, koneksi kabel dan wifi. Biasanya, *game online* (permainan daring) disediakan sebagai tambahan layanan oleh penyedia jasa daring atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan *game* tersebut. *Game online* (permainan daring) dapat dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam suatu jaringan tertentu.¹⁸ Pada penelitian ini *game online* yang akan diteliti adalah *game online* yang tersedia di *smartphone*. *Game online* Populer di penelitian ini adalah *game* yang menduduki peringkat lima teratas dalam jumlah unduhan.

Dalam penelitian ini *game online* yang termasuk kategori populer dalam penelitian ini ada beberapa *genre* yaitu;¹⁹

- 1) *Mobile legend*: Bang Bang yang bergenre *Action*, *Strategi* dan *MOBA*.
- 2) *Free fire*: Winterlands yang bergenre *Action*, *Tactical Shooter* dan *Casual*.
- 3) *Genshin impact* yang bergenre *Adventure*, *Role Playing* dan *Single Player*.

¹⁸ “*Game daring*,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 5 Oktober 2023, https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Game_daring&oldid=24441955.

¹⁹ “Aplikasi Android di *Google play*,” diakses 25 Desember 2023, <https://play.google.com/store/games?hl=id&gl=ID>.

3. Hukum Ekonomi Syariah adalah aturan yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits, juga pendapat-pendapat para ahli fikih Islam mengenai hukum ekonomi.²⁰
4. *PlayStore* adalah sebuah layanan distribusi digital yang dioperasikan dan dikembangkan oleh *google*, berfungsi sebagai pasar resmi untuk sistem operasi *android*.²¹

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat diperlukan agar tidak terjadi penelitian yang terulang dan tidak sama dengan apa yang akan diteliti. Maka dari itu peneliti melakukan penelahaan terhadap peneltian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan dengan prinsip kehati-hatian. Ada beberapa penelitian yang ditemukan, diantaranya:

1. Muhammad Zainudin, Raha Bahari, dan Taufiq Hidayat Nizar, Syakhsiyah Jurnal Hukum Ekonomi Syariah. Artikel yang berjudul “Akad Jual Beli Akun *Game online Mobile legend* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Kampung KotaGajah Lampung Tengah)”. Yang terbit pada tahun 2022. Penelitian ini Bertujuan mengetahui dan menganalisa status akad jual beli akun *game online mobile legend*. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah menentukan akad yang dipakai di dalam *game online* bukan hanya sekedar tentang sah/tidak suatu transaksi tapi menentukan juga akan apa yang akan dipakai di dalam *game online*.

²⁰ Ady Purwoto dkk., “HUKUM EKONOMI SYARIAH,” t.t.

²¹ “*Google play*,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 10 November 2023, https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Google_Play&oldid=24762382.

2. Muhammad Ilham Ranga P, Efriyanto dan Anne Gunawati. Jurnal Ilmiah Galuh Justisi. Artikel yang berjudul “Keabsahan Perjanjian Jual beli Virtual Property dalam *Game online* dan Akibat Hukum dari Anonimitas dalam perjanjian Jual Beli *Virtual Property* Berdasarkan Kitab Undang-Undangn Hukum Perdata”. Diterbitkan pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis keabsahan dari transaksi *virtual property* dapat dikatakan sah apabila jika unsur-unsur syarat sahnya terpenuhi. Perjanjian dapat dibatalkan jika salah satu syarat subjektif tidak terpenuhi. Perbedaan yang akan diteliti pada penelitian ini adalah Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah memiliki fokus kepada akad-akad internal yang terjadi di dalam *game online* dan melihat pgnan dari Hukum Ekonomi Syariah.
3. Misno. Al Maal: Journal Of Islamic Economics and Banking. Artikel atau Jurnal yang berjudul *Virtual Property* Pada *Game online* dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Diterbitkan pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *virtual property* bisa diakui harta dalam pandangan Islam. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *virtual property* dapat dikatakan sebagai harta karena memiliki *value* (nilai) yang diakui oleh masyarakat sehingga menjadi objek jual beli dan diperbolehkan dan halal.²² Perbedaan yang akan diteliti pada penelitian ini adalah Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih memfokuskan dengan

²² Misno Misno, “Virtual Property Pada *Game online* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah,” *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking* 3, no. 1 (31 Juli 2021): 49, <https://doi.org/10.31000/almaal.v3i1.4699>.

akad yang digunakan dalam transaksi internal yang dalam transaksi internal yang ada di *game online* seperti *gacha*, *ingamecurrency* dan *Battle Pass*.

4. Abbi Nizar Muhammad dan Achmad Nizar Hidayanto. IJACSA: International Journal Of Advanced Computer Science and Applications. Artikel atau Jurnal yang berjudul *Gamers Intention Toward Purchasing Game Items in Virtual Community: Extending the Theory Of Planned Behavior*. Diterbitkan pada tahun 2023. Penelitian ini menjelaskan faktor-faktor penentu dalam penggunaan transaksi di dalam transaksi *item* di dalam komunitas *game* virtual. Hasil penelitian ini faktor yang sangat mempengaruhi dalam transaksi ini adalah pengaruh konstruktif dari diskusi komunitas, yaitu mudahnya berkomunikasi dan negosiasi di dalam dunia virtual.²³ Perbedaan dengan apa yang akan diteliti adalah Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih memfokuskan dengan akad yang digunakan dalam transaksi internal yang ada di *game online* seperti *gacha*, *ingamecurrency* dan *Battle Pass*.
5. Taufik Akbar. MOVE: Journal Of Community Service and Engagement. Artikel atau Jurnal yang berjudul *The Legality of Earning Money from Online Games from an Islamic Perspective*. Diterbitkan pada tahun 2024. Penelitian ini menjelaskan bahwa boleh mendapatkan uang dari dari *game online* selama dilakukan dengan cara etis dan *game* tersebut terhindar dari unsur-unsur yang dilarang. Hasil penelitian ini adalah *game online* dapat

²³ Abbi Nizar Muhammad dan Achmad Nizar Hidayanto, "Gamers Intention Towards Purchasing Game Items in Virtual Community: Extending the Theory of Planned Behavior," *International Journal of Advanced Computer Science and Applications* 14, no. 12 (2023), <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2023.0141222>.

menjadi kegiatan yang positif dan diperbolehkan dengan syarat mengikuti prinsip-prinsip Islam.²⁴ Perbedaan yang akan diteliti adalah Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih fokus dengan transaksi dan akad apa yang digunakan dalam *game online*.

Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Muhammad Zainudin, Raha Bahari, dan Taufiq Hidayat Nizar	Akad Jual Beli Akun <i>Game online Mobile legend</i> Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Kampung KotaGajah Lampung Tengah)	Meneliti tentang akad yang ada di dalam <i>Game online</i>	Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menentukan akad yang dipakai di dalam <i>game online</i> bukan hanya sekedar tentang sah/tidak suatu transaksi tapi menentukan juga akan apa yang akan dipakai di dalam <i>game online</i>
2.	Muhammad Ilham Rangga P, Efriyanto dan Anne Gunawati	Keabsahan Perjanjian Jual beli Virtual Property dalam <i>Game online</i> dan Akibat Hukum dari Anonimitas dalam perjanjian Jual	Meneliti tentang keabsahan perjanjian/akad suatu transaksi dalam <i>Game online</i>	Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah memiliki fokus kepada akad-akad internal yang terjadi di dalam <i>game online</i> dan melihat pngan dari Hukum Ekonomi Syariah

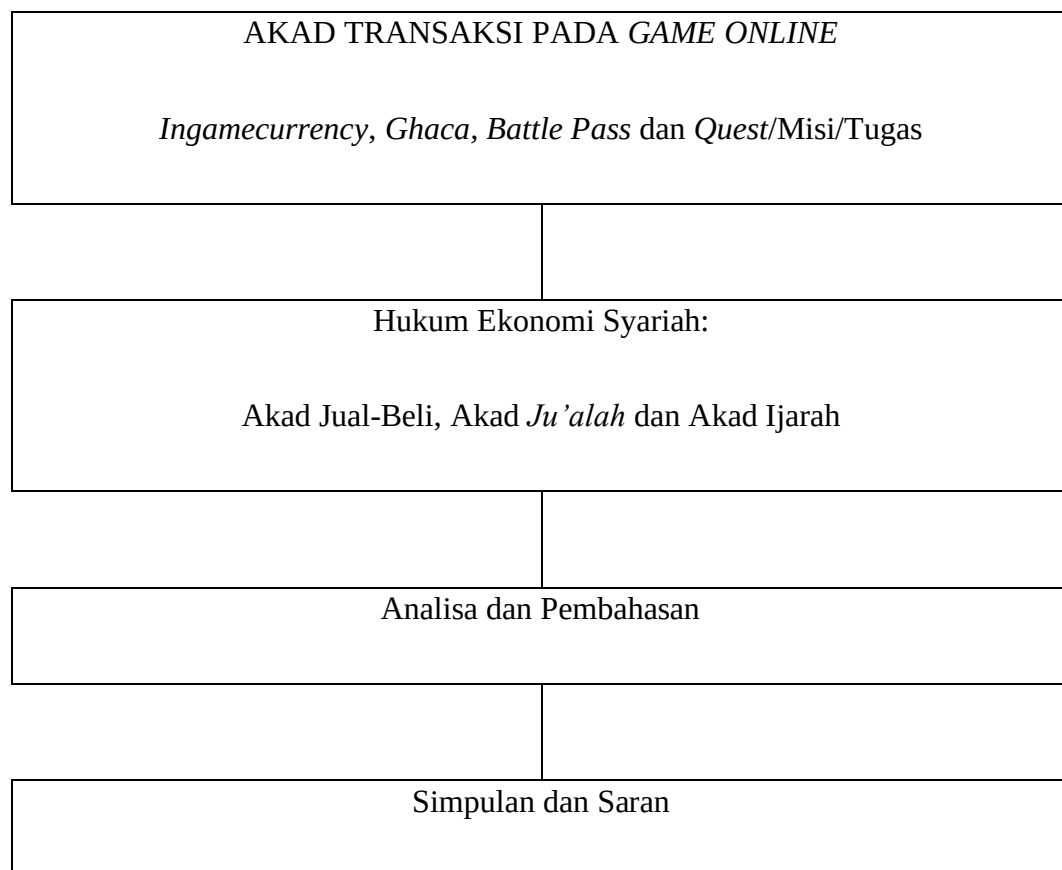
²⁴ Taufik Akbar, "The Legality of Earning Money from Online Games from an Islamic Perspective," *MOVE: Journal of Community Service and Engagement* 3, no. 5 (17 Mei 2024): 119–24, <https://doi.org/10.54408/move.v3i5.349>.

		Beli Virtual Property Berdasarkan Kitab Undang-Undangn Hukum Perdata		
3.		Virtual Property Pada <i>Game online</i> dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah	Meneliti transaksi property pada <i>game online</i>	Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih memfokuskan dengan akad yang digunakan dalam transaksi internal yang ada di <i>game online</i> seperti <i>gacha</i> , <i>ingamecurrency</i> dan <i>Battle Pass</i> .
4.	Abbi Nizar Muhammad dan Achmad Nizar Hidayanto	<i>Gamers Intention Toward Purchasing Game Items in Virtual Community: Extending the Theory Of Planned Behavior.</i>	Meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi transaksi <i>item virtual</i>	Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih memfokuskan dengan akad yang digunakan dalam transaksi internal yang ada di <i>game online</i> seperti <i>gacha</i> , <i>ingamecurrency</i> dan <i>Battle Pass</i> .
5.	Taufik Akbar	<i>The Legality of Earning Money from Online Games from an Islamic Perspective.</i>	Meneliti tentang kebolehan mendapatkan uang dari <i>game online</i>	Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih fokus dengan transaksi dan akad apa yang digunakan dalam <i>game online</i> .

Berdasarkan beberapa uraian di atas, terdapat perbedaan yang signifikan yaitu adalah penelitian terdahulu lebih berfokus tentang kebolehan transaksi di dalam *game online*. Sedangkan dalam penelitian ini berorientasi kepada akad-akad yang terjadi di dalam *game online* secara internal.

F. Kerangka Teori

Dalam menganalisa penelitian ini, digunakan beberapa teori hukum ekonomi syariah yang mengatur mengenai akad jual beli, akad ijarah, akad *ju'alah* serta rukun dan syarat yang digunakan terhadap transaksi



Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori akad jual-beli, akad *ju'alah* dan akad *ijarah* untuk menganalisis transaksi-transaksi yang ada di dalam *game*

online seperti *ingamecurrency*, *ghaca*, *battle pass* dan *quest/misi/tugas*. Dikarenakan kecocokan transaksi tersebut dengan teori yang akan digunakan.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif adalah proses penelitian hukum untuk meneliti dan mengkaji tentang hukum sebagai norma, aturan, asas hukum, prinsip hukum, doktrin hukum, teori hukum dan kepustakaan lainnya untuk menjawab permasalahan hukum yang diteliti.²⁵ Oleh karena itu, penelitian hukum normatif biasanya hanya menggunakan studi dokumen, yakni sumber bahan hukum berupa peraturan perundang-undangan, keputusan/ketetapan pengadilan, kontrak/perjanjian/akad, asas dan prinsip hukum, teori hukum, dan doktrin/pendapat para ahli hukum. Peter Mahmud Marzuki menjelaskan penelitian hukum normatif atau doktrinal adalah penelitian yang memberikan penjelasan yang sistematis terhadap aturan yang mengatur suatu genre hukum tertentu, menganalisis hubungan antara peraturan, menjelaskan letak kesulitan dan memprediksi perkembangan ke depan.²⁶

2. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif analisis yaitu mendeskripsikan dan menginterpretasikan data, pengertian dan pendapat yang ada, dilanjutkan dengan analisis lebih lanjut untuk menarik kesimpulan.²⁷

²⁵ Yati Nurhayati, Ifrani Ifrani, dan M. Yasir Said, "METODOLOGI NORMATIF DAN EMPIRIS DALAM PERSPEKTIF ILMU HUKUM," *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia* 2, no. 1 (17 Januari 2021): 1–20, <https://doi.org/10.51749/jphi.v2i1.14>.

²⁶ Peter Mahmud Marzuki, "Penelitian Hukum, cetakan ke-11," *Jakarta: Kencana*, 2011.

²⁷ Muhammad Rizal Pahleviannur dkk., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Pradina Pustaka, 2022).

3. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan konseptual yakni pendekatan melalui pandangan yang berkaitan dengan permasalahan yang berkembang di dalam Ilmu Hukum. Pendekatan konseptual merupakan jenis pendekatan dalam penelitian hukum yang memberi sudut pandang analisis penyelesaian permasalahan dalam penelitian hukum dilihat dari aspek konsep-konsep hukum yang melatarbelakanginya, atau bahkan dapat dilihat dari nilai-nilai yang berkembang dalam penormaannya sebuah peraturan yang berkaitan dengan konsep-konsep yang digunakan.²⁸

4. Bahan Hukum

Bahan hukum adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau digunakan untuk tujuan menganalisis hukum yang berlaku. Adapun bahan yang dikaji dan dianalisa dalam penelitian hukum normatif pada penelitian terdiri dari:

- a. Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang utama digunakan dalam penelitian ini dengan sifat otoritatif yakni bahan hukum yang mempunyai otoritas.²⁹ Bahan hukum primer dalam penelitian ini yaitu; buku/kitab yang ada kaitannya langsung dengan judul penelitian seperti Al-Qur'an dan Al-Hadits yang merupakan sumber dari hukum ekonomi syariah, fatwa-fatwa DSN-MUI, Buku Komplikasi Hukum Ekonomi

²⁸ Irwansyah, *PENELITIAN HUKUM: Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel* (Yogyakarta: Mirra Buana Media, 2022).

²⁹ I Ketut Suardi, *Pengenalan Bahan Hukum* (Bali: Fakultas Hukum Universitas Udayana, 2017).

Syariah serta buku-buku fiqih yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

- b. Bahan hukum sekunder yaitu bahan yang memberikan penjelasan tentang bahan hukum primer seperti tulisan ilmiah yang berkaitan dengan persoalan yang sedang diteliti.³⁰ Kegunaan bahan sekunder adalah memberikan kepada peneliti untuk menunjukkan arah mana peneliti melangkah untuk melakukan penelitian. Bahan hukum sekunder biasanya artikel-artikel yang berkaitan dan *website-website* yang berkaitan dengan transaksi dalam *game online* dan juga UU ITE No. 11 Tahun 2008 dan UU No. 8 Tahun 1999 Perlindungan Konsumen sebagai penunjang penelitian ini.

5. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Bahan Hukum

Teknik pengumpulan data dalam penelitian hukum normatif dilakukan dengan studi dokumen atau kepustakaan terhadap bahan hukum yang ada yaitu hukum primer dan sekunder.³¹

Pengolahan data-data yang terkumpul kemudian diproses melalui pengolahan dan pengkajian data. Data-data tersebut diolah melalui proses;

- a. Tahap Editing, yaitu memeriksa data yang didapat apakah dapat digunakan dan relevan dengan bahasan.

³⁰ Kornelius Benuf dan Muhamad Azhar, "Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer," *Gema Keadilan* 7, no. 1 (1 April 2020): 20–33, <https://doi.org/10.14710/gk.2020.7504>.

³¹ Mukti Fajar and Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).

- b. Sistematisasi data, yaitu data yang sudah selesai diperiksa, diklasifikasikan sesuai golongan bahan hukum dan disusun dengan sistematis.
- c. Deskripsi data, yaitu menggambarkan hasil penelitian berdasarkan bahan hukum yang diperoleh selanjutnya dianalisis.

6. Analisis data

Data-data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan tata cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif analisis³², yaitu menyusun dan menganalisis data secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas tentang objek yang diteliti. Kemudian setelah data terkumpul dan terklasifikasi dihubungkan dengan teori dan ditarik kesimpulan dengan metode logika deduktif yaitu dengan mengambil kesimpulan dari sifat umum ke khusus.³³

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini menggunakan Pedoman yang disediakan UIN Antasari Banjarmasin versi terbaru, dimana penelitian ini memiliki sistematika lima bab dengan rincian sebagai berikut;

Bab I, berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan signifikansi penelitian, definisi istilah, penelitian terdahulu, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

³² Dadang Sudrajat dan Muhammad Iqbal Moha, "SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) SORONG TUGAS RESUME UJIAN AKHIR SEMESTER MATA KULIAH METODE PENELITIAN KUALITATIF," t.t.

³³ Jonaedi Efendi and Jhonny Ibrahim, *Metode Penelitian Hukum Normatif Dan Empiris* (Depok: Prenada Media Group, 2016).

Bab II, Deskripsi Umum yaitu berisikan penjelasan teori dan pendapat ahli mengenai akad, jual beli, ijarah, ju'alah, larangan transaksi, serta konsep kepemilikan dan teori yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

Bab III, berisi pembahasan tentang *game online* yang diteliti sejarah *Mobile Legend*, *Free Fire* dan *Genshin Impact*, pembelian *diamond* dan transaksi dalam *game online* tersebut.

Bab IV, menyajikan hasil penelitian dan pembahasan dan analisis akad transaksi dalam game online menurut Hukum Ekonomi Syariah.

Bab V, menyajikan kesimpulan dan saran, dilengkapi daftar pustaka dan lampiran.