

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perilaku kehidupan umat muslim dalam segala aspeknya diatur oleh hukum Islam. Bahkan, hukum Islam mampu memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai tuntunan dalam tuntutan dinamika realitas masyarakat dari segala kompleksitas problematikanya. Hubungan timbal balik antara hukum dan realitas perubahan masyarakat, di mana hukum berfungsi sebagai alat pengubah perilaku masyarakat dan alat pengatur perilaku sosial, meniscayakan aktivitas ijtihad untuk terus dilakukan oleh mujtahid di setiap zaman untuk menjawab problematika sesuai tuntutan zaman. Fakta sejarah membuktikan hal itu, mulai zaman dari Rasulullah hingga abad modern ini, dinamika ijtihad terus berkembang.

Kelahiran hukum sangat dipengaruhi oleh perubahan realitas yang berkembang di masyarakat.¹ Itu sebabnya, fikih yang telah digagas oleh ulama klasik perlu diuji relevansinya di setiap zamannya. Artinya, aktivitas ijtihad masih membutuhkan elaborasi secara terus-menerus sebagai *problem solving* di setiap zamannya. Untuk mengejar relevansi fikih sebagai produk ijtihad, para cendekiawan muslim harus secara intens mengembangkan konsep ijtihad dalam merespon isu-isu problematika kontemporer, sekaligus menjawab tantangan umat di zaman modern ini.

¹Mohammad Mufid, *Nalar Fiqh Realitas al-Qaradhawi*, Syariah Jurnal Ilmu Hukum, Volume. 14 No. 1, Juni 2014 (Banjarmasin: IAIN Antasari, 2014): hlm. 39.

Berhubungan dengan perkembangan fikih, perlu diperhatikan agar perkembangan tersebut tidak menimbulkan kesulitan-kesulitan hidup pada pihak lain. Adapun ilmu fikih tersebut juga membahas mengenai muamalah yang dikenal dengan istilah fikih muamalah. Adapun pengertian fikih muamalah, yaitu “hukum-hukum yang berkaitan dengan tindakan manusia dalam persoalan-persoalan keduniaan, misalnya dalam persoalan jual beli, utang piutang, kerja sama dagang, perserikatan, kerja sama dalam penggarapan tanah, dan sewa-menyewa.”² Salah satu bentuk perwujudan muamalah yang disyariatkan oleh Allah swt. adalah jual beli, hal ini ditegaskan dalam firman Allah:

1. Surah al-Baqarah ayat 275:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا . . .

“Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”³

2. Surah an-Nisa’ ayat 29:

. . . إِلَّا أَنْ تَكُونَا بِتَرَاضٍ مِنْكُمْ . . .

“kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu”⁴

Allah telah mensyariatkan jual beli sebagai salah satu jalan kemudahan bagi hamba-Nya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Hukum Islam mensyariatkan aturan-aturan yang berkaitan dengan hubungan antara individu untuk kebutuhan hidupnya, membatasi keinginan-keinginan hingga memungkinkan manusia

²Abdul Rahman Ghazaly, Ghufroon Ihsan dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010), hlm. 9.

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

⁴Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya* (Semarang: Raja Publishing, 2011), hlm. 83.

memperoleh maksudnya tanpa memberi mudarat kepada orang lain. Para ulama seluruh umat Islam sepakat tentang dibolehkannya jual beli karena hal ini sangat dibutuhkan oleh manusia pada umumnya.

Jual beli itu merupakan bagian dari *ta'awun* (saling menolong). Bagi pembeli menolong penjual yang membutuhkan uang (keuntungan), sedangkan bagi penjual juga berarti menolong pembeli yang sedang membutuhkan barang. Karenanya, jual beli itu merupakan perbuatan yang mulia dan pelakunya mendapat keridhaan Allah swt. Bahkan Rasulullah saw. menegaskan bahwa penjual yang jujur dan benar kelak di akhirat akan ditempatkan bersama para nabi, syuhada, dan orang-orang saleh. Hal ini menunjukkan tingginya derajat penjual yang jujur dan benar.⁵

Masyarakat di Kota Banjarmasin mayoritas beragama Islam, bahkan termasuk dalam golongan muslim yang taat beribadah. Akan tetapi, kegiatan jual beli seringkali terjadi permasalahan yang menyebabkan salah satu pihak dirugikan baik itu penjual, maupun pembeli, bahkan pada pemanfaatan sesuatu yang diperjualbelikan tersebut menjadi permasalahan yang sering terjadi.

Hukum jual beli pada dasarnya adalah mubah (boleh). Namun kejelasan barang (bentuk/kepemilikan) mutlak dibutuhkan. Pada kasus yang akan dibahas ini adalah bagaimana pendapat ulama terkhusus di wilayah Kota Banjarmasin mengenai jual beli benda maya dalam *game online* semisal peralatan, uang, senjata dan benda atau barang lainnya yang kerap dibutuhkan dalam permainan *game online* tersebut yang ditukar dengan uang asli atau berupa pulsa/saldo

⁵Abdul Rahman Ghazaly, Ghufroon Ihsan dan Sapiudin Shidiq, *op. Cit.*, hlm. 89.

sebagai alat tukar pembelian benda maya dalam *game online* antara penjual dan pembeli dengan harga yang ditentukan dan disepakati oleh kedua belah pihak.

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). Bahkan hal ini akan menimbulkan kerugian bagi pemain *game* jika itemnya dihapus atau *game* tersebut tutup yang sering terjadi pada *game-game online*, maka yang ada adalah kerugian pada pembeli. Sebagaimana yang terdapat di hadis Nabi saw.:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ نَهَى النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ (رواه مسلم وغيره)⁶

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

Berangkat dari permasalahan di atas di sini penulis akan meneliti sebuah masalah yang timbul dari jual beli benda maya dalam *game online* menurut pendapat ulama yang ada di Kota Banjarmasin, yaitu tentang hukum jual beli tersebut. Kemudian sebagai observasi awal penulis telah menanyakan kepada beberapa orang yang dianggap ulama atau ahlinya dalam bidang fikih muamalah terlebih hal kepada masalah jual beli, yang pertama kepada salah satu dosen

⁶Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hlm. 280.

Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam yaitu Sarmiji Asri dan yang kedua kepada Muhammad Ma'ruf Abdullah yang juga salah satu dosen Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam. Pendapat pertama mengatakan jual beli benda maya di dalam *game online* boleh saja dengan catatan pembeli telah menikmatinya lewat *game online* tersebut, hal itu dianggap pembeli telah memiliki dan tidak ada unsur penipuan dari pihak penjual, dengan dugaan kuat pada transaksi ini tidak ada unsur penipuan. Pendapat kedua juga mengatakan diperbolehkannya jual beli tersebut. Selanjutnya penulis akan mencari data atau pandangan dan pendapat secara rinci kepada ulama yang ada di Kota Banjarmasin untuk diteliti. Dari penelitian yang diperoleh, maka hasilnya akan dituangkan dalam sebuah karya ilmiah dalam bentuk skripsi dengan judul *Pendapat Ulama Kota Banjarmasin Terhadap Jual Beli Benda Maya dalam Game Online*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka peneliti merumuskan permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana pendapat ulama terhadap jual beli benda maya dalam *game online*?
2. Apa yang menjadi alasan dan dasar hukum pendapat ulama terhadap jual beli benda maya dalam *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pendapat ulama terhadap jual beli benda maya dalam *game online*.
2. Mengetahui alasan dan dasar hukum pendapat ulama terhadap jual beli benda maya dalam *game online*.

D. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai:

1. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan pada umumnya dan khususnya dalam dunia akademik dan studi keislaman.
2. Bahan informasi bagi masyarakat tentang hukum jual beli benda maya dalam *game online* tersebut.

E. Definisi Operasional

Untuk maksud dari tujuan di atas dan untuk menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan dalam memahami masalah ini, maka penulis perlu mengemukakan definisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata pendapat memiliki kiasan yaitu pikiran atau anggapan, sedangkan pendapat itu sendiri adalah buah pemikiran atau perkiraan tentang sesuatu hal.⁷
2. Ulama adalah pemuka agama atau pemimpin agama yang bertugas untuk mengayomi, membina dan membimbing umat Islam baik dalam masalah-masalah agama maupun masalah sehari-hari yang diperlukan baik dari sisi keagamaan maupun sosial masyarakat, yang secara umum dikatakan sebagai ahli agama Islam.⁸ Ulama yang dimaksudkan di sini yaitu:
 - a. Ulama yang terdaftar dan tidak terdaftar di Majelis Ulama Indonesia (MUI) dan Kementerian Agama Kota Banjarmasin.
 - b. Ulama yang membuka pengajian Majelis Ta'lim di rumah-rumah warga atau mempunyai Majelis ta'lim sendiri.
 - c. Ulama yang bertempat tinggal di Kota Banjarmasin.
3. Jual beli adalah pertukaran harta dengan harta atas dasar saling merelakan⁹ atau saling menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan.
4. Benda maya. Maya artinya semu atau tidak nyata, sedangkan benda maya adalah benda yang tidak nyata semisal saja di dalam komputer terdapat istilah realitas maya (virtual).

⁷<http://kbbi.web.id/pendapat> (9 Februari 2017)

⁸Mohammad Kusnadi, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: CV Cahaya Agency), hlm. 542.

⁹Abdul Rahman Ghazaly, Ghufron Ihsan dan Sapiudin Shidiq, *op. Cit.*, hlm. 67.

5. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.¹⁰

F. Kajian Pustaka

Untuk menghindari kesalahan dan untuk memperjelas permasalahan yang penulis angkat, maka diperlukan kajian pustaka untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian yang telah ada, kajian pustaka penulis di antaranya:

1. Mufida Herdani, NIM: 10380036, tahun 2014, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jurusan Muamalat dengan judul, “Jual Beli *Follower* Sosial Media Twitter Dalam Perspektif Hukum Islam”. Dalam skripsinya, Mufida Herdani memaparkan bagaimana ketika barang yang diperdagangkan berupa *follower*, terdapat dua kemungkinan, pertama sangat bermanfaat ketika seorang itu sangat membutuhkan. Misalnya dalam menarik pelanggan agar tertarik untuk mengunjungi akunnya, karena dipercaya dengan melihat jumlah *follower* yang banyak. Namun menjadi kurang bermanfaat dan terkesan mubazir ketika yang membeli hanya bertujuan untuk bergaya demi kepuasan semata. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama meneliti

¹⁰https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring (24 November 2016)

tentang jual beli yang berkenaan dengan sesuatu jaringan internet dan berupa *online*. Sedangkan perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu adalah penelitian Mufida Herdani bertujuan untuk mengetahui apakah jual beli ini mengandung unsur tipuan atau tidak, dan apakah sudah sesuai dengan hukum Islam, sedangkan penelitian penulis bertujuan untuk mengetahui pendapat ulama yang ada di Kota Banjarmasin dan untuk mengetahui alasan dan dasar hukum pendapat ulama terhadap jual beli benda maya dalam *game online*.

2. Skripsi yang ditulis oleh Rahmat Anwar Ferdian, NIM: 08380006, tahun 2013, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Fakultas Syari'ah dan Hukum, Jurusan Muamalat dengan judul, "Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli dengan Model Periklanan *Website Tokobagus.com*". Dalam skripsi ini lebih menjelaskan mengenai model periklanan *online* dengan tinjauan hukum Islam. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan periklanan *online* dengan jual beli barang bekas disimpulkan tidak boleh dilakukan, karena dalam prakteknya sistem yang ada kurang mewakili keamanan masyarakat sebagai pengguna jasa tersebut. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama meneliti tentang jual beli yang berkenaan dengan menggunakan jaringan internet dan berupa online. Sedangkan perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu bertujuan untuk lebih menjelaskan mengenai model periklanan *online* dengan tinjauan hukum Islam, sedangkan penelitian penulis bertujuan untuk

mengetahui pendapat ulama yang ada di Kota Banjarmasin dan untuk mengetahui alasan dan dasar hukum pendapat ulama terhadap jual beli benda maya dalam *game online*.

G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab yang disusun secara sistematis. Dalam sistematika ini diharapkan mempermudah dalam mencari poin-poin tertentu, sehingga penulis mencoba merincikannya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, membahas tentang gambaran umum yang meliputi jual beli ada lima bagian dan *game online* ada dua bagian, yaitu: *Pertama*, pengertian jual beli. *Kedua*, dasar hukum jual beli. *Ketiga*, rukun dan syarat jual beli. *Keempat*, macam-macam jual beli. *Kelima*, bentuk-bentuk jual beli yang dilarang. *Keenam*, melaksanakan jual beli yang benar dalam kehidupan. *Ketujuh*, pengertian *game online*. *Kedelapan*, cara transaksi dalam *game online*.

Bab III adalah metode penelitian yang terdiri dari jenis, sifat dan lokasi penelitian, informan penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, dan tahapan penelitian.

Bab IV adalah laporan hasil penelitian, yang menguraikan dengan jelas data hasil penelitian, yang terdiri dari identitas informan terhadap jual beli benda

maya dalam *game online* di Kota Banjarmasin. Laporan hasil penelitian ini juga memuat analisis.

Bab V adalah penutup yang berisi kesimpulan seluruhnya dari pembahasan secara keseluruhan serta saran-saran kemudian ditutup dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.