

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Agama Islam dikenal sebagai agama *Rahmatan Lil Alamin* sehingga dapat dikatakan memiliki sifat yang *universal* dan *fleksibel*, hal demikian tidak terlepas dari kemampuannya dalam merespon perkembangan umat manusia, bukti nyatanya ialah adanya perkembangan hukum Islam, di setiap fenomena yang terjadi pada kehidupan manusia dari masa ke masa, seperti halnya pada masa era digital saat ini. Mengingat dalam Islam, terdapat hukum yang sebagian dari ajaran Islam bersumber dari Allah dan Rasul-Nya serta mengenai akidah dan akhlak yang dapat dijadikan sebagai pedoman hidup umat manusia. Tentunya dari semua aturan Islam tersebut kita juga mendapatkan suatu pengajaran mengenai dua hubungan yang sangat penting dan harus selalu kita jaga, yaitu hubungan manusia dengan Allah yang bersifat perorangan, misalnya dalam hal ibadah kepada Allah SWT, dan hubungan sesama manusia atau benda di sekitarnya yang terdapat dalam aturan muamalah, misalnya transaksi jual beli.¹

Di samping itu hukum islam tidak hanya dianggap sebagai pedoman hidup biasa, namun sudah menjadi sebuah keyakinan bagi kaum muslimin bahwa mereka percaya akan ada suatu balasan dan dampak yang mereka dapati dari perbuatan maupun aktivitas yang akan mereka lakukan. Misalnya saja dalam hal muamalah yakni transaksi jual beli, jadi bagi mereka yang melakukannya transaksi sesuai

¹ Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Muamalah* (Yogyakarta: UII Press, 2000), hlm 11.

dengan aturan syariat Islam maka transaksinya tersebut akan dianggap sah dan mereka juga akan mendapatkan pahala dari perbuatan tersebut, karena transaksi sendiri merupakan salah satu cara kita membantu memenuhi kebutuhan hidup sesama manusia dalam hal kebaikan. Sedangkan sebaliknya jika kita melakukan suatu transaksi jual beli tidak sesuai dengan aturan syariat Islam maka bisa dikatakan transaksi tersebut akan dianggap tidak sah dan kita akan mendapatkan dosa jika ternyata transaksi tersebut dilakukan secara batil dan menjadi sebab orang lain merugi.²

Pada dasarnya jual beli sekarang yang diterapkan oleh masyarakat saat ini memang memiliki perbedaan dengan jual beli yang dilakukan oleh masyarakat di zaman dahulu. Hal ini dikarenakan seiring dengan perubahan zaman yang semakin maju, menyebabkan transaksi jual beli berada pada posisi yang amat strategis, sebab transaksi sekarang dapat dikatakan sebagai suatu dunia tanpa batas, baik jarak, ruang, dan waktu, sehingga berdampak pada peningkatan produktivitas dan efisiensi.³ Tentunya hal tersebut menyebabkan sifat transaksi jual beli atau perdagangan saat ini terbagi menjadi dua macam, yaitu: transaksi yang bersifat fisik (*offline*) dan transaksi non fisik (*online*).

Mengingat teknologi internet modern yang semakin canggih ini tentunya akan memberikan perubahan cukup besar dalam dunia perdagangan (bisnis). Ternyata sekarang perubahan tersebut telah dirasakan oleh masyarakat luas, hal ini

² Rusdiyah, Zainal Muttaqin, dan Sa'adah, "Sighat Ijab Kabul Transaksi Jual Beli : Perspektif Ulama Kalimantan Selatan (Analisis Praktik Bermazhab di Kalimantan Selatan)", *Al-Banjari: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 14, No. 2, Tahun 2015.

³ Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm 39.

ditandai dengan adanya kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan transaksi jual beli. Misalnya saja saat ini dengan hanya bermodalkan *gadget* dan koneksi internet yang terhubung, masyarakat sekarang dapat melakukan transaksi kapan pun tanpa perlu lagi untuk melakukan antrean atau berkeliling di tempat perbelanjaan untuk mendapatkan sesuatu yang mereka inginkan.⁴

Berkenaan dengan kemudahan transaksi saat ini, ternyata ada hal lain yang bisa kita nikmati dari adanya perkembangan internet ini. Yakni kita dapat bebas menjelajahi dunia maya terlebih sekarang banyak media sosial yang bermunculan, dan dapat dikatakan sekarang ini manfaat dari adanya internet sebagian besar diperuntukkan sebagai sarana hiburan. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya hiburan berteknologi tinggi, salah satu yang berkembang adalah *game* (permainan) baik yang bersifat *offline* maupun *online*.⁵ Untuk permainan *online* sendiri biasanya setiap pemain harus terlebih dahulu menghubungkan koneksi internet pada *gadget*-nya agar dapat memainkan game tersebut. Sementara untuk permainan *offline* para *gamers* biasanya dapat langsung memainkan game tersebut tanpa perlu terhubung dengan koneksi internet itu, akan tetapi seiring dengan berkembangnya teknologi internet, *game online* ini pun juga mengalami perkembangan yang pesat.

Saat ini dapat dikatakan *game online* sangat populer di berbagai negara terutama di Indonesia, tidak hanya di kota-kota besar tetapi juga di pedesaan. Hal ini dikarenakan *game online* menjadi permainan yang banyak dinikmati karena *game online* sekarang tersedia dengan berbagai macam kategori dimulai dari *game*

⁴ M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi*, (Surabaya: Rilah Gusti, 2000), hlm 8.

⁵ Mochtar Indra Efendi Siregar, “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Senjata Pada Game Online Jenis Player Unknow’s Battleground Mobile (Pugb) Di Kota Padang sidimpuan”, *Skripsi*, (Fakultas Syariah Dan Ilmu Hukum IAIN Padang sidimpuan, 2019), hlm 5.

petualangan, game strategi, game olahraga, game teka teki, game balapan, game simulasi dan berbagai macam kategori lainnya. Kelebihan lainnya ialah *game online* sekarang dapat dimainkan di mana pun, kapan pun dan oleh siapa pun, dalam kehidupan sehari-hari, sehingga *game online* banyak diminati oleh berbagai macam kalangan seperti mulai dari pelajar, guru, dokter, artis bahkan pejabat juga memainkannya.⁶

Keberadaan *game online* yang semakin berkembang ini pastinya memberikan nuansa baru khususnya anak-anak, remaja maupun orang dewasa, sebab hanya dengan menggunakan *gadget* atau *smartphone*, mereka dapat berinteraksi sosial dengan orang lain secara intensif dan seru dalam suatu permainan. Tentunya pada *game online* ada banyak hal yang dapat dilakukan bersama-sama dengan teman, sesuai dengan kategori *game* yang dimainkan, hal ini pula yang menyebabkan timbulnya rasa keasyikan dalam bermain *game* dan betah untuk memainkannya dalam waktu lama. Oleh karena itu dapat dipahami bahwasanya para *gamers* ternyata bermain *game* hanya untuk kesenangan dan kepuasan batin sendiri, bahkan menjadikannya sebagai hiburan untuk menghilangkan stres setelah seharian mereka beraktivitas.⁷

⁶ Muhammad Yasir Nasution, dan Zainuddin, "Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online Player Unknown Battle Ground (Studi Kasus Di Desa Panyabungan Iii Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal)", (*EKSYA*) *Jurnal Program Studi Ekonomi Syariah STAIN Madina*, Vol 3, No. 1, Juni 2022, hlm 57.

⁷ Sinta Saniyyah Masghulah, "Keabsahan Jual Beli Game Judi Online "higgs Domino Island" Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik", *Skripsi*, (Malang: Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022), hlm 1.

Mengingat hal demikian pastinya agama Islam mengakui fitrah dan pemikiran manusia sebagai makhluk yang diciptakan Allah SWT dengan suka, bersenang-senang, bergembira maupun bermain-main, sebagaimana diciptakan manusia dalam hal suka makan dan minum. Perlu diketahui pula pada hakikatnya Islam sendiri tidak melarang setiap umatnya untuk melakukan berbagai aktivitas, salah satunya seperti memainkan *game online* ini.

Tentunya ada syarat yang perlu diperhatikan dalam setiap permainan *online* dan pastinya permainan yang diperbolehkan ialah permainan yang tidak mengandung hal-hal yang dapat melanggar norma atau aturan syariat (hukum Islam). Adapun jika permainan tersebut menyebabkan para pemainnya kecanduan sehingga dapat meninggalkan kewajiban shalatnya, ataupun permainan tersebut mengandung unsur perjudian. Maka permainan yang demikian ini dilarang dan tidak dibenarkan dalam syariat Islam, sebab jika permainan tersebut tetap dimainkan tentunya akan memberikan dampak buruk yang besar karena akan banyak mendatangkan mudarat, ketimbang manfaatnya.⁸

Selanjutnya perlu diketahui tujuan para *gamers* bermain *game online* pada awalnya hanya sebagai hiburan semata. Ternyata pada akhir-akhir ini tujuan tersebut telah berubah, yakni memainkan *game online* tak hanya untuk hiburan semata, melainkan tujuan bermain *game* sekarang ini ialah untuk menghasilkan uang dan memperoleh keuntungan besar dengan cara menjual akun atau *item* yang terdapat dalam permainan *online* tersebut. Hal ini bisa terjadi, dikarenakan *game online* saat ini bukanlah hanya sebatas permainan biasa, akan tetapi di dalamnya

⁸ Dimas Hakamsyah, *Fikih Hiburan, terjemahan Fiqh Al-Iahwi wa At-Taruhi*, (Jakarta: Pustaka Al Kautsar, 2005), hlm 9.

terdapat aktivitas ekonomi dalam bentuk jual beli benda-benda yang bersifat *virtual* (*Virtual Property*). Seperti halnya yang terdapat salah satu game yang sedang booming di Indonesia saat ini yakni game *growtopia*.

Sebenarnya *game growtopia* sendiri awalnya diciptakan oleh Hamumu *Software* dan *Robinson Technologies*, namun sejak tanggal 28 Februari 2017 sampai sekarang ini, *game growtopia* telah di akuisisi oleh Ubisoft. Walaupun demikian permainan ini masih banyak peminatnya karena sekarang tidak hanya tersedia di Android, akan tetapi juga bisa dimainkan di *IOS*, *MAC OS*, dan *Windows PC*.⁹

Pada dasarnya *game growtopia* merupakan *game MMO* (*Massively Multiplayer Online*) gratis yang bergenre *Sandbox*, *Simulasi* dan *Pertualangan*. Mengingat *game growtopia* termasuk *game* bergenre *sandbox* tentunya ada berbagai macam aktivitas yang dapat dilakukan para pemainnya di dalam *game* tersebut untuk bersenang-senang dengan teman-temannya. Para pemain juga dapat menikmati ribuan *item* unik, tantangan, dan acara yang didukung dengan beberapa fitur menarik yang telah disediakan oleh *developer game*.¹⁰ Berkenaan dengan banyaknya fitur-fitur *game* ini, menyebabkan beberapa pemain memanfaatkan media dan fitur *game online* tersebut untuk mendapatkan uang dengan berbagai macam cara seperti *farming* (menjalankan pertanian), *trading* (berdagang antar para pemain), *building* (membangun dunia), dan *crafting* (membuat berbagai macam item) yang terdapat di dalam *game*. Hal tersebut tentunya dilakukan pemain

⁹ <https://www.ubisoft.com/en-au/game/growtopia/growtopia>, di akses pada tanggal 27 Februari 2023.

¹⁰ <https://www.growtopiagame.com/>, diakses pada tanggal 27 Februari 2023.

agar mereka dapat mengumpulkan *item* dengan sebanyak-banyaknya, seperti *item Diamond Lock* dan *Blue Diamond Lock*.

Perlu diketahui *Diamond Lock* dan *blue diamond lock* sendiri merupakan *item* yang sangat penting dalam *game growtopia* ini sebab *item-item* tersebut telah dianggap sebagai mata uang kedua dalam *game* ini. Mengingat hal demikian ternyata berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan ditemukan data bahwa *item game growtopia*, yakni *diamond lock* dan *blue diamond lock* memang sudah sering diperjualbelikan secara *online*. Kemudian peneliti juga menemukan fakta bahwa jual beli *virtual property growtopia* ini banyak terjadi melalui *Facebook, Instagram, Discord, Bukalapak, dan website Itemku.com*.¹¹

Mengingat hal demikian, pastinya akan ada persoalan yang timbul dari jual beli *virtual property* ini. Walaupun para pemain *game* tersebut meyakini jual beli *virtual property* itu memberikan kegunaan dan manfaat bagi para pemain yang membutuhkan *item* tersebut, terlebih khusus para pemain baru, akan tetapi tetap saja benda yang diperjualkan tersebut berasal dari *game online*. Mengenai hal ini maka bisa dikatakan bahwa barang atau *item* tersebut tidak jelas dari bentuknya yakni tidak nyata, tidak ada wujudnya atau tidak berbentuk fisik, melainkan hanya berwujud *virtual* saja sehingga hal ini sangat rentan akan terjadi penipuan baik dilakukan dengan sengaja ataupun tidak, oleh sebab itulah hal ini menjadi persoalan.

Begitu pula dalam hal kejelasan pada kepemilikan *virtual property item game online* tersebut, sebab saat ini bisa dikatakan barang itu bukan milik pemain

¹¹ Observasi awal melalui *facebook, instagram, discord, bukalapak, dan website itemku.com*, Pada tanggal 24 Desember 2022.

game itu sendiri, melainkan si pencipta *game*. Sementara itu jual *beli virtual property* ini bisa saja menimbulkan kerugian bagi para pemain yang membeli barang atau *item* tersebut. Jika nantinya *virtual property* berupa *item* yang ada di dalam *game* itu dihapus atau *game* tersebut mengalami bangkrut hingga *game*-Nya terpaksa ditutup. Karena itu agar nantinya tidak menimbulkan kerugian pada salah satu pihak, maka barang yang akan diperjualbelikan tersebut haruslah memiliki manfaat secara permanen, sebab jika manfaat tersebut hanya bersifat sementara maka bisa dikatakan hal demikian itu bukan termasuk dalam jual beli.

Selanjutnya jikalau hal tersebut tetap dianggap sebagai jual beli pastinya dikemudian hari akan terjadi suatu masalah dan bahkan bisa saja akan menyebabkan kerugian bagi para pembeli *item game* itu. Karena barang yang dibelinya tidak dapat dipergunakan atau dimanfaatkan seutuhnya. Padahal dalam Islam ketika melakukan transaksi jual beli harus ada barang saat transaksi berlangsung dalam artian barang tersebut ada secara fisik maupun wujudnya, serta barang tersebut dapat digunakan secara penuh, sehingga kedua pihak dapat mengambil manfaat dari transaksi yang mereka lakukan. Selanjutnya perlu juga diketahui bahwa setiap barang yang akan diperjualbelikan diharuskan milik dari pihak penjual sendiri dan bukan milik orang lain, hal ini sebagaimana Hadis Nabi Muhammad SAW yang berbunyi:

عَنْ عَمْرٍو بْنِ شُعَيْبٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ جَدِّهِ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ سَلْفٍ وَبَيْعٍ وَعَنْ شَرْطَيْنِ فِي بَيْعٍ وَاحِدٍ وَعَنْ بَيْعٍ مَالَيْسَ عِنْدَكَ وَعَنْ رِبْحٍ مَالٍ يُضْمَنُ .

Dari 'Amr ibnu Syu'aib dari ayahnya dari kakeknya berkata: "Rasulullah saw telah melarang meminjamkan uang dengan cara menjual barang, beliau melarang ada dua

harga dalam satu penjualan, atau menjual sesuatu yang bukan milikmu atau menjual lagi sesuatu yang telah kamu beli selagi barang itu belum jatuh ke tanganmu."¹²

Berkenaan dengan uraian di atas tentunya semua itu dapat dijadikan sebagai tolak ukur saat akan melakukan jual beli dalam Islam, namun terlepas dari hal itu ada yang perlu diperhatikan juga misalnya setelah transaksi jual beli *virtual property* itu dilaksanakan. Pastinya antara pihak penjual dan pembeli akan mendapatkan haknya masing-masing berupa *item* atau barang bagi si pembeli dan harta berupa uang bagi si penjual. Terlepas dari hal itu tentunya urusan mengenai hak-hak pada kedua pihak tersebut harus terpenuhi jika melaksanakan transaksi jual beli.

Berangkat dari hak-hak tersebut maka bisa dikatakan uang yang didapat dari hasil penjualan *virtual property* itu pastinya memiliki pengaruh besar dalam kehidupan seorang muslim. Hal ini dapat dipahami, jika seandainya transaksi jual beli *virtual property* tersebut dikatakan sebagai transaksi yang tidak sah maka tentunya harta atau uang yang didapat tersebut bisa saja dianggap sebagai harta yang tidak halal atau haram, karena tidak sah transaksinya. Kemudian jika uang tersebut digunakan tentunya akan memberikan dampak yang tidak baik, seperti akan mendatangkan mudarat yang tidak hanya dialami oleh diri sendiri akan tetapi bagi orang sekitar yang juga menggunakan uang tersebut, bahkan tak hanya itu terdapat dampak yang begitu besar bagi kita seorang muslim jika tetap menggunakan uang yang tidak halal tersebut yakni uang tersebut bisa saja menjadi

¹² Bey Arifin, Yunus Ali Al-Muhdhor, Ummu Maslamah Rayes, *Terjemah Sunan An Nasa'iy* Jilid IV, (Semarang: CV Asy Syifa, 1992), hlm 479.

sumber kemurkaan Allah baik di dunia maupun di akhirat dan tentunya dari kejadian tersebut bisa saja menyebabkan segala amal ibadah kita tidak diterima oleh Allah.

Berbeda halnya jika jual beli *virtual property* dianggap sah dan diperbolehkan saja maka bisa dikatakan hal tersebut tidak apa-apa sebab transaksi seperti ini tidak menyalahi aturan Islam. Mengingat fenomena penjualan *virtual property* berupa *item game online* yang dilakukan secara *online* ini semakin marak di praktikan membuat peneliti ingin melakukan penelitian terkait jual beli *virtual property* pada permainan *online growtopia* ini, agar mendapatkan kejelasan dan kepastian baik dari segi hukumnya, kedudukannya, maupun tata cara peralihannya, sebab jika hal seperti ini dibiarkan begitu saja maka di takutkan hal ini nantinya akan terus menimbulkan berbagai macam perselisihan di kemudian harinya serta dikhawatirkan akan merugikan berbagai pihak.

Selanjutnya dengan adanya fakta-fakta di atas tersebut, peneliti mencoba melakukan wawancara kepada beberapa Ulama MUI di kota Banjarmasin dengan maksud mendapatkan kejelasan hukum berdasarkan pandangan ulama terhadap jual beli *virtual property* pada permainan *online growtopia* ini. Pendapat yang pertama disampaikan oleh Ustaz Muhlidi Sulaiman, beliau berpendapat bahwasanya jual beli seperti menjual *virtual property* ini diperbolehkan saja, asalkan dalam praktiknya tidak ada unsur penipuan dan kedustaan maka sah-sah saja jual belinya, namun apabila dalam transaksi tersebut si penjual maupun si pembeli ada niatan untuk menipu dan merugikan salah satu pihak maka bisa dikatakan jual belinya tidak sah sehingga haram hukumnya.

Pada intinya menurut beliau jual beli semacam ini harus mengacu pada tiga hal, yakni yang pertama antara pembeli dan penjual suka sama suka dengan barang yang akan diperjualbelikan, kedua tidak ada unsur penipuan dalam transaksi yang dilakukan dan yang terakhir antara penjual dan pembeli percaya bahwa barang yang akan diperjualbelikan tersebut bermanfaat, maka jika semua hal tersebut terpenuhi maka jual beli tersebut sah-sah saja, walaupun orang lain menganggap barang tersebut tidak bermanfaat, sehingga hal seperti ini dikembalikan kembali kepada kesepakatan kedua belah pihak yang melakukan transaksi tersebut.¹³

Adapun menurut Ustaz Muhammad Arabi, beliau berpendapat bahwa pada dasarnya dalam Islam, jual beli telah ada aturannya yakni rukun dan syarat jual beli, dan berkenaan dengan jual beli seperti ini maka jika dilihat dari rukun dan syarat yang pertama yakni harus ada penjual dan pembeli. Tentunya hal demikian ini sudah terpenuhi, akan tetapi ada catatan bahwa antara penjual dan pembeli keduanya juga harus cakap dalam artian paham dan mengerti tata cara untuk melakukan jual beli.

Kemudian rukun selanjutnya yaitu adanya akad dan ijab kabul. Misal saya jual buku ini kepada engkau dengan harga sekian, kabulnya saya beli barang ini dengan harga yang disebutkan tadi, jika hal ini dilakukan oleh penjual dan pembeli, maka pernyataan tersebut bisa dikatakan sebagai ijab dan kabul. Akan tetapi tidak semua ulama mensyaratkan mesti ada ijab kabul dalam jual beli. Sebab sebagian jumhur ulama bahkan di kalangan ulama Syafi'iyah sendiri ada yang

¹³ Muhlidi Sulaiman, Sekretaris Umum MUI Kota Banjarmasin, *Wawancara Pribadi*, Banjarmasin, 8 Desember 2022.

memperbolehkan jual beli tidak menggunakan ijab kabul ini dan itu dinamakan *mu'athah*, artinya tidak mesti adanya ijab dan kabul.

Ijab kabul ini biasanya ditunjukkan atau diartikan sebagai keridhoaan, dan jika dilihat pada jual beli pada *game online* tersebut biasanya jarang yang menggunakan akad, walaupun demikian jual belinya tetap sah karena bisa di kategorikan ke dalam *mu'athah* ini. Kemudian rukun dan syarat yang lainnya, ialah barang yang di perjualbelikan tersebut bermanfaat secara syara.

Adapun jika dilihat dalam jual beli *virtual property* pada permainan *online growtopia* ini, maka bisa dikatakan barang tersebut tidak bermanfaat secara syara, dan oleh karena barang itu tidak bermanfaat secara syara, maka jual beli tersebut telah cacat atau cedera, sehingga tidak diperbolehkan jual beli demikian. Walaupun menurut para *gamers* bermanfaat, tetap saja jika jual beli ini tetap dilakukan maka jual beli tersebut akan tidak sah jadinya, hal itu disebabkan jual belinya telah mengarah kepada hal yang batil dan fasid, yakni tidak memenuhi salah satu syarat dalam jual beli.¹⁴

Mengingat terdapat *ikhtilaf* (perbedaan) pendapat di antara ulama, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut serta mengadakan penelitian yang mendalam mengenai kejelasan hukum pada jual beli *virtual Property* ini, dengan harapan dapat menambah wawasan sehingga memudahkan untuk memahami transaksi seperti ini di masa yang akan datang, dengan judul **“Pendapat Ulama MUI Kota Banjarmasin Terhadap Jual Beli *Virtual Property* Pada Permainan *Online Growtopia*.”**

¹⁴ Muhammad Arabi, Anggota Komisi Fatwa MUI Kota Banjarmasin, *Wawancara Pribadi*, Banjarmasin, 20 Desember 2022.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pendapat ulama MUI Kota Banjarmasin terhadap jual beli *virtual property* pada permainan *online growtopia* ?
2. Apa alasan hukum yang mendasari pendapat ulama MUI Kota Banjarmasin terhadap jual beli *virtual property* pada permainan *online growtopia* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tentunya penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pendapat ulama MUI Kota Banjarmasin terhadap jual beli *virtual property* pada permainan *online growtopia* ?
2. Mengetahui alasan hukum yang mendasari pendapat ulama MUI Kota Banjarmasin terhadap jual beli *virtual property* pada permainan *online growtopia* ?

D. Signifikansi Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagaimana berikut:

1. Secara teoritis; penelitian ini dapat menambah pemahaman, pengetahuan serta dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang agama, serta memperluas wawasan masyarakat sekitar mengenai jual beli *virtual property* sehingga memperkaya khazanah pemikiran Islam yang semakin berkembang di masa sekarang, terlebih khususnya terkait *virtual property* yang terdapat pada permainan *online*.

2. Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan pemahaman tentang jual beli *virtual property*, sehingga memberikan kejelasan hukum mengenai jual beli dari *game online* tersebut. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumbangsih pemikiran dan bahan masukan bagi para pakar hukum Islam untuk melakukan ijtihad terhadap kejadian-kejadian yang serupa dan tentunya belum diketahui status hukum Islamnya. Selain itu penelitian ini dimaksudkan agar pemerintah dapat membuat regulasi yang lebih baik lagi sehingga memberikan kepastian hukum terhadap transaksi jual-beli *online* khususnya tentang jual beli *virtual property* dalam *game online*, sehingga ke depannya dapat menjadi dasar mengenai aman atau tidaknya model dari transaksi seperti ini. Demikian pula para pihak yang terkait dan masyarakat pada umumnya dapat lebih memahami hal demikian, agar nanti kedepannya tidak menyalahi aturan maupun syariat Islam.

E. Definisi Operasional/Istilah

Definisi Operasional sendiri dimaksudkan agar dapat menghindari adanya kesalahan dalam penafsiran pada penelitian ini. Tentunya hal tersebut guna memperoleh data yang relevan, sebagaimana berikut:

1. Pendapat Ulama, berdasarkan kamus bahasa Indonesia kata pendapat dapat dipahami sebagai cara pandang, juga dapat berarti sebagai suatu anggapan berupa buah pemikiran atau perkiraan tentang suatu permasalahan.¹⁵
- Pendapat ulama yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pandangan atau

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm 314.

pendapat ulama MUI Kota Banjarmasin terhadap jual beli *virtual property* pada permainan *online growtopia* tepatnya mengenai kebolehan atau tidaknya jual beli tersebut disertai alasan hukumnya.

- 2 Ulama MUI (Majelis Ulama Indonesia) yang di maksud dalam penelitian ini adalah mereka yang memiliki keahlian di bidang ilmu agama, dan mereka juga merupakan orang-orang yang menjadi pengurus di Majelis Ulama Indonesia Kota Banjarmasin. Serta merupakan ulama yang termasuk dalam Bidang Fatwa, Komisi Fatwa dan Komisi Pemberdayaan Ekonomi Umat Majelis Ulama Indonesia Kota Banjarmasin.
- 3 Jual Beli yang di maksud dalam penelitian ini ialah transaksi jual beli *online virtual property* berupa *item* yang terdapat dalam *game growtopia* dan transaksi jual beli disini akan lebih mengarah pada gambaran umum mengenai mekanisme dari jual beli tersebut.
- 4 *Virtual Property* yang di maksud dalam penelitian ini adalah *item-item* yang terdapat dalam permainan *online growtopia* dan tentunya *item* tersebut sering diperjualbelikan. Seperti *Diamond Lock* dan *Blue Diamond Lock*.
- 5 Permainan *Online* yang di maksud dalam penelitian kali ini ialah *game growtopia*, yang merupakan *game* membangun gratis bergenre *Sandbox*, *Simulasi* dan *Pertualangan*. Permainan ini juga termasuk *game 2D* (Dua Dimensi) dengan kategori *MMO* (*Massively Multiplayer Online*) yang tentunya semua orang di dunia ini dapat bermain dalam waktu bersamaan pada *game* tersebut, yang memungkinkan para pemain bisa berinteraksi sosial lewat fitur *chatting* atau melakukan aktivitas bersama di dalam

game.¹⁶ Pada *game* ini para pemain dapat melakukan aktivitas seperti mengobrol, bertani, memancing, berdagang, dan menemukan berbagai ribuan *item* unik, serta para pemain juga dapat mengunjungi dunia orang lain atau menciptakan dunia mereka sendiri. Dalam *game* ini juga para pemain dapat bermain dengan teman mereka dengan menggunakan berbagai macam karakter seperti penyihir, dokter, penjelajah bintang, bahkan menjadi super hero.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan telaahan peneliti terhadap penelitian atau pustaka terdahulu, ada beberapa penelitian yang memiliki hubungan dengan penelitian peneliti ini di antaranya ialah:

1. Skripsi yang ditulis oleh Iin Yuliasutik Mahasiswi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2016 dengan judul “Pendapat MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli *Account Clash Of Clans (COC)*”.¹⁷

Dari penelitian ini didapat hasil bahwa dalam jual beli *account Clash of Clans* ini biasanya dimulai dari mempromosikan *account* yang akan dijual ke media sosial, selanjutnya para pihak yang tertarik dengan spesifikasi *account* tersebut, dapat melakukan penawaran awal, hingga terjadinya kesepakatan di antara kedua belah pihak yakni terjadinya

¹⁶ <https://www.ubisoft.com/en-au/game/growtopia/growtopia>, di akses pada tanggal 28 Februari 2023.

¹⁷ Iin Yuliasutik, “Pendapat MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli Account Clash Of Clans (COC)”. *Skripsi*. (Malang: Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016).

transaksi di antara mereka dengan adanya penyerahan *Account Clash Of Clans* tersebut. Kemudian menurut ulama MUI Kota Malang jual beli *Account Clash of Clans* merupakan transaksi jual beli yang tidak sah secara akad, karena jual beli *Account Clash of Clans* mengandung unsur gharar dan tidak memenuhi unsur-unsur dalam jual beli.

Perlu juga diketahui bahwa ternyata terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti teliti yakni kedua penelitian tersebut berfokus pada pendapat ulama MUI dan tentunya pendapat tersebut dijadikan sudut pandang untuk mengkaji jual beli kontemporer tersebut. Sementara untuk perbedaan pada kedua penelitian ini ialah terletak dari objek jual belinya, yang mana Skripsi dari Iin Yuliasutik tersebut mengacu pada jual beli *Account Clash Of Clans (COC)*, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan mengacu pada jual beli yang objeknya *virtual property* pada permainan *online Growtopia*. Adapun perbedaan lainnya yaitu pendapat ulama yang digunakan, untuk penelitian saudara Iin Yuliasutik ia menggunakan pendapat ulama MUI Kota Malang, adapun penelitian yang peneliti lakukan ini menggunakan pendapat ulama MUI Kota Banjarmasin.

2. Penelitian pada tahun 2017 dengan judul “Pendapat Ulama Kota Banjarmasin Terhadap Jual Beli Benda *Maya* Dalam *Game Online*”,

yang ditulis oleh Mukhlis Abidin Mahasiswa Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.¹⁸

Dari penelitian ini didapat tiga kesimpulan mengenai jual beli benda *maya* dalam *game online* yakni pertama, hukumnya boleh karena bisa dikatakan benda *maya* tersebut sama seperti pembelian *saldo* atau pulsa dan listrik yang tidak dapat disentuh wujudnya dengan tujuan bermanfaat bagi si pembeli dan asalkan didasarkan kerelaan satu sama lain. Kedua, hukumnya makruh karena jual beli benda *maya* dalam *game online* bisa menimbulkan unsur keragu-raguan alangkah baiknya ditinggalkan, namun apabila kedua belah pihak melakukan transaksi boleh saja asalkan senang sama senang tidak saling mezalimi. Ketiga, hukumnya haram atau tidak boleh karena jual beli benda *maya* di sini merupakan jual beli benda yang dijual tidak terang bendanya dan transaksi harus satu majelis, bahkan jual beli ini sering sekali terjadi unsur tipuan dan banyak mudaratnya dari pada manfaatnya.

Berkenaan dengan hasil penelitian ini, diketahui bahwa ada persamaan dengan penelitian sekarang yaitu, kedua penelitian sama-sama berfokus pada pendapat ulama Kota Banjarmasin mengenai jual beli benda *maya* atau *virtual property* dalam *game online*. Sementara itu ada juga perbedaan pada kedua penelitian ini, yakni dari segi subjek dan objeknya, untuk penelitian Mukhlis Abidin ini bisa dikatakan

¹⁸ Mukhlis Abidin, "Pendapat Ulama Kota Banjarmasin Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam Game Online". *Skripsi*. (Banjarmasin: Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam UIN Antasari Banjarmasin, 2017).

penelitiannya masih bersifat umum, hal ini terlihat dari judulnya terkait pendapat ulama kota Banjarmasin yang masih bersifat luas, karena bisa saja ulama yang dimaksud merupakan Ulama dari Majelis Ta'lim, Kementerian Agama Kota Banjarmasin, bahkan Majelis Ulama Indonesia (MUI). Kemudian untuk objek yakni benda *maya* yang diteliti kali juga masih bersifat umum. Sedangkan untuk penelitian sekarang peneliti membatasi subjek dan objeknya, untuk subjek sendiri peneliti hanya tertuju pada para ulama MUI Kota Banjarmasin, adapun untuk objeknya ialah jual beli *virtual property* pada permainan *growtopia*, dari perbedaan ini bisa disimpulkan bahwa kedua penelitian tersebut hanya berbeda dari segi ruang lingkupnya.

3. Penelitian yang berjudul “Perlindungan Hukum Bagi Pembeli Dalam Transaksi Jual Beli Barang *Virtual Item Game Online* (Studi Terhadap Pelaku Game Online Di *Hardcore Icafe* Malang)” Skripsi ini ditulis oleh Fandi Ahmad Nuraimy pada tahun 2018.¹⁹

Dalam penelitiannya ini penulis memperoleh kesimpulan bahwa praktik transaksi jual beli *item* dalam *game online* ternyata bisa dilakukan dalam dua cara, yaitu secara *online (virtual)* dan *Cash On Delivery (COD)*. Meskipun dengan adanya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, ternyata belum bisa menjamin keamanan dari konsumen yang melakukan transaksi dalam *game online*. Hal ini dikarenakan belum adanya peraturan yang mengatur secara khusus

¹⁹ Fandi Ahmad Nuraimy, “Perlindungan Hukum Bagi Pembeli Dalam Transaksi Jual Beli Barang *Virtual Item Game Online* (Studi Terhadap Pelaku Game Online Di *Hardcore Icafe* Malang)”. *Skripsi*. (Malang: Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018).

untuk transaksi pada *game online*. Berkenaan dengan hal itu maka apabila kita merasa dirugikan atau terkena penipuan dalam transaksi seperti ini, maka pihak berwajib tidak bisa memproses secara hukum karena belum ada peraturan yang mengkhususkan transaksi pada *game online* tersebut. Kemudian mengenai hukum transaksi jual beli *item game online* diperbolehkan, asalkan dalam transaksi tersebut harus sesuai dengan syarat sahnya jual beli.

Berkenaan dengan penelitian tersebut, ternyata ada persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni kedua penelitian itu sama-sama meneliti transaksi jual beli barang *virtual item* yang terdapat dalam *game online*. Kemudian ada perbedaan di antara kedua penelitian tersebut, yakni penelitian ditulis oleh Fandi Ahmad Nuraimy tersebut lebih berfokus untuk mengetahui perlindungan hukum bagi pembeli transaksi jual beli barang *virtual game online* tersebut. Sedangkan penelitian yang peneliti teliti ini di maksudkan untuk mengetahui boleh atau tidaknya transaksi jual beli barang *virtual* berupa *item game online* berdasarkan pendapat ulama MUI Kota Banjarmasin.

4. Penelitian yang ditulis oleh Misno pada tahun 2021, yang berjudul "*Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah*" Penelitian yang termuat dalam *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking*.²⁰

²⁰ Misno, "Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah", *Al Maal : Journal of Islamic Economics and Banking*, Vol. 3, No 1, Tahun 2021.

Dari penelitian ini didapat hasil bahwa *virtual property* dalam perspektif “Hukum Ekonomi Islam” dianggap sebagai harta yang memiliki nilai khususnya pada komunitas tertentu, sehingga kepemilikan akan harta ini menjadi sah dan halal. Walaupun *virtual property* tidak memiliki bentuk riil namun berdasarkan teori urf dalam Islam segala sesuatu yang diyakini dan dianggap memiliki *value* (nilai) di tengah masyarakat maka jual beli *virtual property* dalam Islam sah secara syara’ dikarenakan telah terpenuhi rukun dan syarat jual beli. Adapun yang berpendapat bahwa ia tidak bisa dijadikan objek akad maka pendapat ini dapat dibantah dengan rukun dan syarat jual beli yang sudah sah, serta objek jual beli tersebut halal dan tidak najis. Dengan demikian maka, *virtual property* dalam *game online* menjadi bagian dari harta dalam Islam dalam bentuk manfaat.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti teliti, yaitu objek jual beli dalam penelitian ini sama-sama tidak ada bentuk fisiknya atau yang biasa disebut dengan *virtual property*. Tentunya objek tersebut juga sama berasal dari *game online*, hanya saja ada hal yang membedakan di antara kedua penelitian ini, yakni penelitian yang ditulis oleh Misno tersebut mengkaji *virtual property* tersebut secara literatur dengan menggunakan perspektif “Hukum Ekonomi Syariah”. Sedangkan penelitian peneliti kali ini mengkaji jual beli *virtual property* yang terdapat pada *game online* secara langsung di lapangan dengan berdasarkan pendapat ulama MUI Kota Banjarmasin.

5. Penelitian Mahasiswa Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen pada tahun 2022. Berjudul “Tinjauan Fiqih Muamalah Tentang Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus *Squad Lunar Eclipses*)”, yang ditulis oleh Makhrur Adam Maulana, Efa Nur Hamadah, Firdos Ade Pratama, dan Yusya Auliya.²¹

Dari penelitian tersebut didapat hasil bahwa proses transaksi seperti ini termasuk dalam jual beli *As-Salam* yang artinya jual beli akun *game online mobile legends* dibolehkan dengan syarat adanya pihak ketiga seperti saksi atau wakil yang sangat dianjurkan dalam setiap transaksi. Ketentuan ini dimaksudkan agar dapat menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, seperti penipuan. Selanjutnya perlu diketahui bahwasanya penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti teliti, yaitu mengenai objek yang diperjualbelikan tersebut tidak ada fisiknya, lalu aktivitas jual beli ini sama-sama dilakukan secara *online*.

Kemudian perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu, penelitian yang ditulis oleh Makhrur Adam Maulana, dkk., tersebut berfokus pada tinjauan Fiqih Muamalah dalam menjawab persoalan tentang jual beli akun *game online Mobile Legends*, sedangkan penelitian peneliti kali ini lebih mengarah pada pendapat ulama MUI terhadap jual beli *virtual property* dalam permainan *online Growtopia*, dan tak hanya itu ternyata terdapat perbedaan lainnya yakni

²¹ Makhrur Adam Maulana, Efa Nur Hamadah, Firdos Ade Pratama, dan Yusya Auliya, “Tinjauan Fiqih Muamalah Tentang Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus *Squad Lunar Eclipses*)”, *Jurnal As Syar’ e Jurnal Syari’ah & Hukum*, Vol. 1, No 1, Tahun 2022.

pada objek yang diperjualbelikan pada kedua penelitian ini tidak sama, sebab pada penelitian Mahasiswa Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen tersebut menjadikan akun *game online Mobile Legends* sebagai objek jual beli, adapun penelitian yang peneliti lakukan objek jual belinya mengarah pada *virtual property* yang terdapat pada permainan *online Growtopia*.

6. Penelitian yang ditulis oleh Dawwir Rif'ah pada tahun 2022 yang berjudul "Jual Beli Akun *Game Online* Dalam Perspektif Maqashid Asy-Syariah".²²

Dari artikel ini didapat hasil penelitian bahwa maraknya praktik jual beli akun *game online* masa kini ternyata merupakan suatu pemanfaatan dari adanya teknologi modern yang dilakukan para remaja hingga orang dewasa. Mengenai hal itu tentunya setelah ditinjau melalui "Maqashid Asy-syariah" praktik jual beli akun *game* seperti ini dapat di hukum sebagai haram maupun mubah hal tersebut tentunya tergantung dari si pengguna *game* itu sendiri apakah ia bermain *game* untuk hiburan sementara (seperlunya) atau sebaliknya.

Perlu diketahui bahwasanya terdapat persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti teliti kali ini yaitu keduanya meneliti fenomena pada masa sekarang dan fokus pembahasannya berkaitan erat dengan *game online*. Adapun untuk perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada objek penelitian dan

²² Dawwir Rif'ah, "Jual Beli Akun *Game Online* Dalam Perspektif Maqashid Asy-Syariah", *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, Vol. 8, No. 1, Tahun 2022.

sudut pandang yang digunakan, yakni Penelitian yang ditulis oleh Dawwir Rif'ah ini memilih *akun game online* sebagai objek jual belinya dan pada artikel ini teori “Maqashid Asy-Syariah” digunakan sebagai bahan untuk menjawab persoalan tersebut secara literatur.

Sementara penelitian yang peneliti lakukan ini objeknya berkaitan dengan jual beli *virtual property* berupa *item* yang terdapat pada *game online growtopia*. Kemudian untuk menjawab persoalan tersebut peneliti menggunakan pendapat ulama MUI Kota Banjarmasin untuk mendapatkan kejelasan hukum mengenai jual beli tersebut.

7. Penelitian yang berjudul “Pendapat Ulama Kabupaten Barito Kuala Terhadap Praktik Jual Beli Akun *Game Online Free Fire* Lewat Grup *Facebook*”. Penelitian ini ditulis oleh Fajar Aulia, Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin pada tahun 2022.²³

Dalam skripsi ini peneliti mendapatkan tiga kesimpulan yang berbeda-beda yaitu pertama hukumnya haram jika jual belinya tidak dilakukan dalam satu majelis atau satu tempat, dan masih mengandung unsur gharar serta penipuan, hal ini berlandaskan pada Al-Qur'an surah An-Nisa'/4:29 dan kaidah fiqh kemudharatan harus dihilangkan. Kedua hukumnya makruh jika objeknya membawa kepada hal yang mudharat bagi pgunanya karena dari segi praktik jual belinya boleh dengan berlandaskan pada Al-Qur'an surah Al-Baqarah/2:275.

²³ Fajar Aulia, “Pendapat ulama Kabupaten Barito Kuala terhadap praktik jual beli akun game online free fire lewat grup facebook”. *Skripsi*. (Banjarmasin: Fakultas Syariah UIN Antasari Banjarmasin, 2022).

Ketiga hukumnya mubah apabila transaksi tersebut menggunakan jasa admin agar terhindar dari penipuan dan unsur gharar karena dari segi manfaat tidak merugikan orang lain yang dimana objek jual beli dalam *game online free fire* sebenarnya ada wujud secara *virtual*, jual beli ini boleh dilakukan dengan syarat memperhatikan akadnya yang dapat dilakukan dengan telepon atau pesan teks, hukum ketiga ini berlandaskan pada Al-Qur'an Surah Al-Baqarah/2:275 dan An-Nisa' 4:29.

Berdasarkan uraian di atas, ternyata ditemukan persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan sekarang, yakni kedua penelitian tersebut sama-sama melakukan penelitian dengan berdasarkan pendapat ulama untuk menjawab persoalan tentang jual beli akun maupun barang yang berasal dari *game online*. Terlepas dari hal itu ternyata terdapat pula perbedaan di antara kedua penelitian tersebut, yakni penelitian yang diteliti oleh Fajar Aulia tersebut berfokus pada praktik jual beli akun *game online free fire* lewat grup *facebook* dengan berdasarkan pendapat ulama Kabupaten Barito Kuala. Sedangkan penelitian yang peneliti teliti sekarang ini berfokus pada jual beli *virtual property* pada permainan *online growtopia* berdasarkan pendapat ulama MUI Kota Banjarmasin, tentunya perbedaan fokus antara akun *game online* dan *virtual property* atau barang *game online* ini akan memberikan hasil penelitian yang berbeda pula.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini di maksudkan untuk memberikan gambaran secara singkat dan jelas mengenai isi dari keseluruhan penelitian yang terdiri dari lima bab, adapun dapat dikatakan bahwa antara bab satu dan bab lainnya memiliki keterkaitan yang sangat erat. Berikut sistematika penulisan dalam penelitian ini;

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini peneliti menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat/tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional/istilah, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian teori, dalam bab ini peneliti membahas tentang teori yang berkaitan dengan masalah dan objek yang sedang peneliti teliti seperti, definisi jual beli, dasar hukum jual beli, syarat dan rukun jual beli, macam-macam jual beli, jual beli yang dilarang dalam islam, konsep jual beli *online* dan macam-macam metode pembayaran dalam jual beli online.

Bab III Metode penelitian, bab ini memuat langkah-langkah dalam penggalan informasi atau data dalam penelitian, yang mana dapat diuraikan sebagaimana berikut; jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan, pengolahan data, serta analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan analisis data, bab ini memuat tentang data hasil penelitian yang diuraikan dengan jelas dalam bentuk penyajian data berupa paparan identitas ulama, dan hasil wawancara mengenai pendapat Ulama MUI kota Banjarmasin terhadap jual beli *virtual property* pada permainan *online growtopia*. Serta memuat pembahasan yang disertai dengan analisis data.

Bab V Penutup, bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Serta memuat juga beberapa saran-saran yang ditujukan bagi para pihak yang terkait.