

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi sekarang banyak sekali orang yang bermain game online. Jumlah gamer di Indonesia diperkirakan akan meningkat signifikan, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) yang melakukan studi terkait gim di Indonesia menyebutkan, jumlah gamer mobile di tanah air mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. Hal tersebut dikarenakan distribusi gim yang kini tak hanya tersedia pada konsol saja, melainkan merambah ke smartphone atau tablet. Dengan begitu, berbagai game bisa dengan mudah diakses dan dimainkan oleh para gamer.¹

Pada game online berbagai hal yang mendukung permainan tersebut dianggap sebagai harta dan dijualbelikan dengan menggunakan uang riil. Padahal benda-benda tersebut hakikatnya hanyalah hanya virtual bukan merupakan benda berwujud, namun para pemain game online mengakuinya sebagai kepemilikan dan mereka melakukan jual beli atas kepemilikan virtual tersebut.²

Saat ini game online merupakan permainan yang sangat digemari tidak hanya oleh anak-anak bahkan remaja, ada orang dewasa, juga orang tua juga menyukainya. Terlebih berbagai macam game telah banyak berubah, ada yang berbentuk science yang berisi tentang pendidikan, atau game adventure yang membuat pemain dapat mengeksplor sebuah dunia yang ada didalam game dan bermacam game lain yang sesuai dengan berbagai usia.

¹ Al-Kautsar, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Game MMORPG TORAM Online," hlm 1.

² Misno, "Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah," hlm. 50.

Transaksi jual beli yang dilakukan di dalam game online diantaranya adalah dengan bertemu antara pemain (player) satu dengan lainnya, apabila player tidak satu daerah maka transaksi bisa melalui rekening bank ataupun dapat melalui website yang khusus untuk jual beli di dalam game online.

Di dalam *game Toram Online* terdapat mata uang yaitu spina. Yang mana mata uang ini diklaim sebagai alat tukar dalam ekonomi virtual online dan mereka memiliki kesamaan³ dengan uang dunia nyata yaitu, digunakan untuk bertransaksi dari player ke player lainnya dan juga kepada npc (non player character).

Di dalam *Game MMORPG Toram Online* ini sendiri, anda bisa mendapatkan Spina atau mata uang di dalam game tersebut. Yang mana uang ini bisa di gunakan untuk melakukan segala jenis transaksi maupun terhadap jual beli uang spina di dalam *game*. Seiring berjalannya waktu terhadap jual beli uang spina spina tidak hanya dengan item yang ada di dalam game melainkan juga dapat ditukarkan dengan uang nyata (uang kartal).

Barang yang diperjualbelikan di dalam game online diantaranya, Id dan password game yang bersangkutan, mata uang di dalam game online contohnya di dalam game *Toram Online* karya Asobimo harga mata uang game tersebut 64 juta Spina (uang game) sama dengan Rp.100.000, barang-barang didalam game online diantaranya senjata (weapon), baju (armor), cincin (ring elemental) dan lain sebagainya.

Virtual property merupakan sebuah hal baru yang muncul akibat kemajuan teknologi pada zaman modern saat ini dan di Indonesia sampai saat ini belum ada peraturan khusus yang mengatur mengenai hal tersebut. Akan tetapi, pada saat ini sudah banyak transaksi yang terjadi menggunakan

³ Narayanan, "IS FUTURE A RULE OF DIGITAL CURRENCY?," hlm. 98.

virtual property menjadi objeknya sebagai contoh adalah RMT yang menggunakan virtual property pada permainan *Toram Online*.⁴

Islam memandang bahwa harta sejatinya adalah segala sesuatu yang memiliki nilai di masyarakat. Pada masa lalu harta adalah kambing, emas dan perak serta uang dan harta benda yang bersifat materiil dan berwujud. Namun dengan berkembangnya zaman maka harta tidak lagi dalam bentuknya yang riil, banyak hal yang tidak nampak dan tidak terlihat bentuknya namun juga bisa dikatakan sebagai harta. Contohnya 3ustaka3a lihat pada Hak Kekayaan Intelektual yang mana didalamnya ada memuat tentang Hak Cipta. Pada hakikatnya hak cipta tidaklah berwujud, namun karena ia memiliki nilai maka dapat diterima sebagai harta dalam Islam. Sehingga jual beli atas hak cipta diperbolehkan.

Berdasarkan observasi awal, penulis menemukan bahwa Game MMORPG *Toram Online* ini dulunya melakukan transaksi terhadap jual beli uang spina item didalam game dengan uang di dalam game saja. Namun seiring berjalannya waktu, transaksi mulai mengalami perkembangan yang mana berubah menjadi item di dalam game ditukarkan dengan uang nyata (uang Kartal).

Toram Online ini sendiri sudah memiliki lebih dari 3 Komunitas di Indonesia dengan jumlah rata-rata memebnnya 1000 anggota. Dalam Komunitas *Toram Online* Indonesia di Facebook membahas tentang segala hal-hal yang ada di dalam *game Toram Online*. Namun disana dilarang melakukan transaksi maupun terhadap jual beli uang spina, jika ingin melakukan transaksi maka harus memasuki grup yang Jual Beli *Toram Online* atau yang semacamnya.

Dari penjelasan di atas penulis tergerak untuk melakukan penelitian terhadap terhadap jual beli uang spina Uang dan beberapa factor yang mendukung terjadinya terhadap jual beli uang spina

⁴ Prayoga, "Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Terhadap RMT (Kartal Money Trading) Yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan *Toram Online* Yang Diselenggarakan Oleh ASOBIMO.Inc Ditinjau Dari KUHPerdata," hlm. v.

pada *game online* serta tinjauan hukum islam terhadapnya, khususnya pada *toram online*. Penelitian ini berfokus pada praktik terhadap jual beli uang spina uang kartal atau uang rill dengan uang virtual atau spina tadi, seta hukum terhadap jual beli uang spinanya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang diatas, permasalahan yang akan diteliti dalam materi ini adalah praktik uang kartal pada komunitas gods heaven toram online 4ustaka4a di Banjarmasin.

Adapun Rumusan Masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana praktik jual beli uang spina di Komunitas Gods Heaven *Toram Online* Indonesia di Banjarmasin?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap Praktik Terhadap jual beli uang spina dengan Uang Kartal pada Komunitas Gods Heaven *Toram Online* Indonesia di Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan apa yang sudah peneliti paparkan di bagian rumusan masalah, maka kajian yang akan peneliti kaji pada penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui praktik uang kartal pada komunitas Gods Heaven Toram Online Indonesia di Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap Praktik Terhadap jual beli uang spina dengan Uang Kartal pada Komunitas Gods Heaven *Toram Online* Indonesia di Banjarmasin

D. Signifikansi Penelitian

1. Secara Praktis

Signifikansi penelitian ini secara praktis ialah dikajinya penelitian ini diharapkan dapat menjadi bukti nyata dan menjawab tentang praktik terhadap jual beli uang spina uang kartal dengan uang virtual. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bukti dan menjawab faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya terhadap jual beli uang spina itu terkhususnya pada Komunitas Toram Online Indonesia di Kalimantan Selatan kota Banjarmasin.

2. Secara Teoritis

Signifikansi penelitian ini secara teoritis ialah dikajinya penelitian ini maka diharapkan dapat menjadi bahan tambahan literatur keilmuan dalam bidang akademis atau bidang pendidikan lainnya dalam kajian – kajian penelitian dengan pokok permasalahan yang hampir sama dengan pengembangan lebih luas serta lebih mendalam.

E. Definisi Operasional

Dalam menghindari adanya kesalahpahaman atas permasalahan yang peneliti kaji terkhusus kepada pokok permasalahan yang sudah dibahas dan ditulis di dalam judul penelitian ini. Maka dengan ini penulis jelaskan istilah yang berkaitan dengan kajian penelitian ini. Istilah – istilah tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Uang Kartal

Uang kartal adalah uang yang diterbitkan oleh Bank Sentral dan dapat digunakan sebagai alat pembayaran yang sah dalam kegiatan transaksi jual-beli sehari-hari.⁵

2. Uang Spina

⁵ Putri and Hapsari, “Urgensi Penetapan Undang-Undang Pembatasan Transaksi Uang Kartal Untuk Mencegah Money Laundering,” hlm. 55.

Uang Spina adalah mata uang atau alat tukar dalam game toram online, yang mana berfungsi sebagaimana uang pada umumnya.

3. Game MMORPG

Richard Garriott menciptakan istilah *MMORPG* yang mana artinya *Massively Multiplayer Online Role- playing games*. *Games (MMORPGs)* adalah lingkungan virtual tempat pemain dapat berinteraksi satu sama lain melalui avatar yang dapat disesuaikan, bekerja sama, bermain peran, dan bersaing dengan jutaan pemain di seluruh dunia.⁶ *MMORPG* berlangsung dalam latar fantasi yang mana terdapat beberapa jenis *Role Playing*, yakni pemain dalam permainan.⁷ *MMORPG* akan dihadapi berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.⁸

4. Tinjauan Hukum Islam

Tinjauan hukum islam disini terfokuskan pada akad sharf yang juga akan digunakan dalam landasan teori.

F. Kajian Pustaka

Kajian putaka pertama dari Universitas Muhammadiyah Malang yang mana berjudul *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Game Mmorpg Toram Online*, Thesis dari Muhammad Wira Thufiel di publikasikan pada tahun 2019. Hasil penelitian ini adalah tinjauan hukum Islam tentang jual beli di *game online Toram* tidak sesuai dengan hukum Islam karena kegunaan barang tersebut tidak berdampak pada kehidupan nyata. Hanya untuk kepuasan sesaat

⁶ Blasi et al., "Problematic Video Game Use as an Emotional Coping Strategy," hlm. 1.

⁷ Tan and Yang, "An Exploration of MMORPG In-Game Virtual-Item Contribution to Game Enjoyment from the Perspectives of Purchase Behavior and Psychological Ownership," hlm. 1.

⁸ Samuel and Soemartono, "Perlindungan Konsumen Terhadap Transaksi Jual-Beli Voucher Game Online Menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Transaksi Elektronik," hlm. 357.

dan membuat kita boros karena menghabiskan uang dengan sia-sia, Dari fakta tersebut maka hukum jual beli di *game online Toram* adalah Haram karena proses transaksinya tidak memenuhi syarat dan ketentuan jual beli di Toram. Islam.⁹

Kajian Tustaka kedua dari Universitas Negeri Jakarta yang berjudul *Permainan Toram Online Sebagai Sumber Pendapatan (Studi Deskriptif Mahasiswa Anggota Serikat Legionnaire Alliance)*. Sarjana Thesis, Ramadhan Febriyanto yang di publikasikan pada tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk sumber pendapatan dari *Toram Online* yang pemain hasilkan adalah pendapatan Sementara. Pendapatan Sementara dikarenakan mereka tidak memiliki target berapa yang mereka hasilkan dalam kurun waktu tertentu.¹⁰

Kajian Pustaka yang ke tiga dari UIN Antasari Banjarmasin yang berjudul *Pendapat Ulama Kabupaten Barito Kuala Terhadap Praktik Jual Beli Akun Game Online Free Fire Lewat Grup Facebook* Skripsi, Syariah karya Aulia, Fajar yang dipublikasikan pada tahun 2022. Berdasarkan pendapat ulama Kabupaten Barito Kuala yang telah diwawancarai tentang praktik jual beli akun game online free fire lewat grup facebook terdapat tiga kesimpulan. Pertama hukumnya haram jika tidak dilakukan dalam satu majelis atau satu tempat, mengandung unsur gharar dan penipuan berlandaskan Al-Qur'an surah An-Nisa'/4:29 dan kaidah fiqih kemudharatan harus dihilangkan. Kedua hukumnya makruh jika objeknya membawa kepada hal yang mudharat bagi penggunanya karena dari segi praktik jual belinya boleh berlandaskan Al-Qur'an surah Al-Baqarah/2:275. 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

⁹ Al-Kautsar, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Game MMORPG TORAM Online," hlm. v.

¹⁰ Febriyanto, "Permainan Toram Online Sebagai Sumber Pendapatan (Studi Deskriptif Mahasiswa Anggota Serikat Legionnaire Alliance)," hlm. v.

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 berlandaskan Al-Qur'an Surah Al-Baqarah/2:275 dan An-Nisa' 4:29.¹¹

Kajian pustaka yang ke empat dari UIN Ar Raniry Darussalam Banda Aceh yang berjudul *Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)* Skripsi, Syari'ah dan Hukum, karya Auliya Ikhsani, yang dipublikasikan pada tahun 2019. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa pertama, mekanisme transaksi pada game online biasanya dilakukan via online yaitu melalui aplikasi chatting. Para pihak bernegosiasi untuk kesepakatan harga dan kemudian melakukan pembayaran melalui transfer ke rekening yang telah disetujui. Setelah itu penjual memberikan id serta password account atau inventaris pelengkap yang baru dibeli. Kedua, ketika di teliti lebih dalam ternyata terdapat cacat pada syarat nafaz (terrealisasinya akad), yaitu kepemilikan game online tidak jelas (gharar). Segala jual beli yang mengandung unsur gharar bertentangan dengan hukum Islam. Sebab dapat mengubah nilai tolong menolong menjadi kezaliman. Ketiga, menurut hukum Islam game online tidak dapat dijadikan objek jual beli karena tidak mencukupi syarat objek, yaitu objeknya harus dapat dimanfaatkan secara syara'.¹²

Kajian pustaka yang terakhir dari UIN Antasari Banjarmasin yang berjudul *Analisis Perilaku Konsumen Voucher Game Online (Studi Kasus Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin)* Skripsi, Ekonomi dan Bisnis Islam, karya, Muhammad Adim Mizuari yang dipublikasikan pada tahun 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku informan sebagai konsumen dalam pembelian voucher game online menuai perilaku yang beragam. Adapun yang mempengaruhi perilaku

¹¹ Aulia, "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN 2022 M/1444 H," hlm. v.

¹² "JUAL BELI GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)."

konsumen dalam menggunakan voucher game online dalam konteks ini menimbulkan dua hal faktor besar yang dapat penulis uraikan. Yang pertama alasan informan sehingga membeli voucher game, kemudian dibalik alasan tersebut muncul motivasi yang menguatkan alasan dari informan untuk membelinya. Adapun hal yang kedua, adalah dampak sosial yang dialami oleh informan ketika kecanduan dalam memainkan fitur game online walaupun setiap informan memiliki caranya masing-masing untuk melepas dampak negatif tersebut.¹³

G. Sistematika Penulisan

Penelitian terdiri dari lima bab dan untuk memberikan gambaran yang jelas maka disusunlah suatu sistematika yang berisi informasi yang akan dibahas dalam setiap bab. Adapun sistematika penulisannya adalah:

BAB I Berisikan: Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah penelitian yang berisikan gambaran dari permasalahan yang akan peneliti angkat, kemudian rumusan masalah yang mana merupakan pertanyaan dari latar belakang yang sudah digambarkan sebelumnya, tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai oleh penulis, setelah itu disusunlah definisi operasional untuk memberikan pemahaman agar terarah sehingga tidak menimbulkan makna luas kemudian kajian pustaka sebagai pengetahuan adanya penelitian terdahulu yang mengangkat permasalahan yang sama atau pun berbeda juga sebagai referensi penulis, kajian metodologis dan sistematika penulisan dapat memudahkan penyusunan skripsi secara keseluruhan.

BAB II berisikan: Landasan Teori, Pada bagian bab ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan, Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Uang Spina (Studi Kasus Komunitas Gods Heaven Toram Online Indonesia).

¹³ Mizuari, "Analisis Perilaku Konsumen Voucher Game Online (Studi Kasus Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin)," hlm. v.

BAB III berisikan: Metode Penelitian, bagian ini merupakan metode yang digunakan untuk menggali data yang diperlukan, dalam bab ini memuat jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data serta tahapan-tahapan penelitian, hal ini dibuat agar penelitian ini sistematis sesuai dengan prosedur penelitian.

BAB IV berisikan: penyajian data dan analisis data, bagian ini menguraikan dengan rinci data hasil dari penelitian lapangan yang dilakukan oleh peneliti mengenai permasalahan yang diambil, mencakup gambaran umum penyaji data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V penutup pada bab ini yang mana berisikan kesimpulan secara menyeluruh mengenai permasalahan yang penulis angkat dan saran yang penulis berikan dalam penelitian ini untuk masa yang akan datang.