

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Islam merupakan ajaran Allah SWT yang mengatur seluruh bidang kehidupan manusia yang disampaikan melalui Nabi Muhammad SAW. Salah satu bidang yang diatur adalah Hukum. Hukum islam mencakup Hukum ibadah dan Hukum *mu'a>malah* . Hukum Ibadah mengatur Hubungan manusia dengan Allah SWT, sedangkan Hukum *mu'a>malah* mengatur hubungan Manusia dengan manusia lain, seperti bidang Perdata, Pidana, Pemerintahan dan lain sebagainya. Adapun hukum Perdata Islam disebut dengan istilah Fiqih *mu'a>malah* , kata *Mu'a>malah* (المعامله) yang berakar pada kata عامل yang mengandung arti “Saling berbuat” atau berbuat secara timbal balik, bila kata ini dihubungkan kepada kata Fiqih yang artinya aturan yang berhubungan antara seseorang dengan orang lain dalam pergaulan hidup manusia.¹

Fiqih *mu'a>malah* bisa juga di artikan dengan Hukum-hukum Syara“ yang bersifat praktis (*amaliyah*) yang diperoleh dari Dalil-dalil yang terperinci (*tafs}iliah*) yang mengatur mengenai keperdataan seseorang dengan orang lain dalam persoalan ekonomi.² Menurut Subekti Hukum Perdata adalah Hukum yang mengatur kepentingan perseorangan.³ Dalam pengertian khusus, Hukum Perdata Islam diartikan sebagai norma Hukum yang berkaitan dengan Hukum

¹ Amir Syarifuddin, *Garis-garis besar Fiqih* (Jakarta: Kencana, 2010), 175.

² Panji Adam, *Fikih Mu'a>malah Adabiyah* (Bandung: PT Refika Aditama, 2018), 11.

³ Harumiati Natadimaja, *Hukum Perdata mengenai Hukum Perorangan dan Hukum Benda* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), 1.

Bisnis.⁴

Shari'at merupakan salah satu istilah dalam hukum Islam yang harus dipahami agar dapat memahami ajaran Islam. *Shari'at* atau *shari'ah* secara etimologis (bahasa) yang dikemukakan oleh Hasbi as-Shiddieqy adalah “Jalan tempat keluarnya sumber mata air atau jalan yang dilalui air terjun” yang kemudian dimaknai oleh beberapa orang الطَّرِيقَةُ الْمُسْتَوِيْمَةُ *al-t}hariqah al-mustaqimah*, sebagai sebuah jalan lurus yang harus diikuti oleh setiap umat muslim. Pergeseran makna dari denonatif, sumber mata air, menjadi jalan yang lurus tersebut memiliki alasan yang bisa dinalar. Setiap makhluk hidup pasti membutuhkan air sebagai sarana menjaga keselamatan dan kesehatan tubuh, guna bisa bertahan hidup di dunia.⁵ Demikian juga halnya dengan pengertian “jalan yang lurus” di dalamnya mengandung maksud bahwa syariat sebagai petunjuk bagi manusia untuk mencapai kebaikan serta keselamatan baik jiwa maupun raga. Jalan yang lurus itulah yang harus senantiasa dilalui oleh setiap manusia untuk mencapai kebahagiaan dan keselamatan dalam hidupnya.

Dalam Islam, seseorang atau lebih yang telah melakukan akad (perjanjian) maka kedua belah pihak atau lebih harus melaksanakannya sesuai dengan apa yang diperjanjikan. Perjanjian tersebut bisa melalui perbuatan atau ucapan sesuai dengan *'urf* (kebiasaan) sekitar. Dalam al-Qur'an telah dijelaskan bahwa suatu akad yang telah disepakati harus dilaksanakan, hal itu berdasarkan firman Allah yang berbunyi:

⁴ Harumiati Natadimaja, *Hukum Perdata mengenai Hukum Perorangan dan Hukum Benda* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), 4.

⁵ Mahmud Syaltut, *Al-Islam Aqidah wa Syariah*, (Beirut: Dar Al-Qalam, 1966), 12.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوفُوا بِالْعُقُودِ أُحِلَّتْ لَكُمْ بَيْعَةُ الْأَنْعَامِ إِلَّا مَا يُنْتَلَى عَلَيْكُمْ غَيْرِ مُحِلِّي

الصَّيْدِ وَأَنْتُمْ حُرْمٌ إِنَّ اللَّهَ يَحْكُمُ مَا يُرِيدُ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, penuhilah akad-akad itu. Dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu. (Yang demikian itu) dengan tidak menghalalkan berburu ketika kamu sedang mengerjakan haji. Sesungguhnya Allah menetapkan hukum-hukum menurut yang di kehendaki-Nya.”⁶ (Q.S. Al Maidah [5]: 1).

Hubungan manusia yang satu dengan manusia yang lain diatur dalam bidang muamalat.⁷ *Mu'a>malah* bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam melengkapi kebutuhan hidup, untuk saling memahami antara penjual dan pembeli, untuk saling tolong menolong, serta untuk mempererat silaturahmi karena merupakan proses *ta'aruf* (perkenalan).

Salah satu kegiatan bermu'a>malah salah satunya adalah jual beli. Jual beli merupakan kegiatan utama dari perekonomian agar masyarakat mampu memenuhi kebutuhan hidupnya. Saat ini jual beli mulai mengalami kemajuan atau transformasi, tidak hanya dari segi barang yang dijual saja tetapi juga dari segi cara bertransaksi yang mulai berkembang seiring dengan perkembangan zaman di era modern saat ini.

Perkembangan perekonomian yang pesat di era modern saat ini diiringi dengan kemajuan dalam bidang ekonomi. Dengan dukungan teknologi dan informasi, perluasan ruang, gerak dan arus transaksi barang dan/atau jasa telah melintasi batas-batas wilayah negara, konsumen pada akhirnya dihadapkan pada berbagai pilihan jenis barang dan/atau jasa yang ditawarkan secara variatif.

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahan*.

⁷ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Mu'a>malah*, (Jakarta: Amzah, 2015), 2.

Seperti halnya praktik bisnis yang diharamkan dalam Islam dalam bentuk penipuan produk barang dan/atau jasa. Pada hakikatnya, Islam tidak membiarkan suatu kegiatan distribusi dan produksi barang dan/atau jasa tidak memberikan informasi tentang barang dan/atau jasa secara jujur dan transparan.⁸

Jual beli di era modern sudah bisa dilakukan dengan teknologi yang ada. Transaksi seperti ini bukanlah menjadi sesuatu yang tabu lagi bagi masyarakat karena teknologi juga membawa kemudahan dan efisiensi dalam melakukan kegiatan jual beli. Saat ini bertransaksi sudah bisa dilakukan dengan berbagai cara, tidak hanya dengan cara konvensional saja tetapi juga bisa dengan memanfaatkan platform seperti media sosial ataupun toko *online*. Penjual dan pembeli dapat dengan mudah dipertemukan melalui platform tersebut. Selain itu, tidak hanya media atau tempat saja yang semakin dipermudah dengan adanya perkembangan teknologi, tetapi juga dari model distribusi dan barang yang dijual sudah mulai beralih dari barang yang lama menjadi barang yang penuh inovasi ataupun kebutuhan zaman di saat seperti ini.

Sepuluh tahun kebelakang mungkin kita tidak pernah terfikirkan untuk membeli paket data internet, tetapi saat ini paket data internet menjadi salah satu kebutuhan wajib karena saat ini sudah terhubung satu sama lain dengan menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet. Dengan teknologi yang mulai berkembang, komoditi pun mulai bergeser.

Salah satu tren yang perkembangannya cukup tinggi di kalangan masyarakat khususnya anak muda adalah tingginya antusias anak muda dalam

⁸ Sofyan S. Harahap, *Etika Bisnis dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Salemba Empat, 2011), 134.

bermain *game*. *Game* saat ini menjadi primadona tersendiri bagi anak muda mengingat kemudahan dan kemutakhiran dalam menjalankan operasional *game* yang dipermudah dengan adanya teknologi membuat perkembangan *game* di Indonesia tidak bisa dibendung.

Penggemar *game online* yang terus meningkat membuat Indonesia menjadi pasar potensial industri *Game* dunia. Terutama *Game mobile* atau permainan piranti bergerak, yakni permainan video yang dimainkan pada telepon seluler, komputer tablet, konsol, kalkulator, atau jam digital. *We are Social* dan *Hootsuite* mencatat pengguna internet di Indonesia sebanyak 202,6 juta orang per Januari 2021. Sementara jaringan *mobile* aktif mencapai 345,3 juta, atau 125,6% dari total populasi. Angka yang lebih tinggi lantaran ada penduduk yang menggunakan lebih dari satu gawai saat beraktivitas di internet.⁹

Mayoritas pengguna internet memang memanfaatkan gawainya untuk melakukan percakapan atau bermedia sosial. Namun bermain *game* adalah salah satu yang sering dilakukan. Sekitar 60,2% pengguna internet menggunakan aplikasi *game* di gawainya. Mayoritas gawai yang mereka pakai adalah telepon pintar (*smartphone*) sebanyak 88,9%. Menurut Statista, jumlah pemain *Game mobile* di Indonesia mencapai 54,7 juta pada 2020. Jumlahnya naik 24% dibandingkan 2019 sebanyak 44,1 juta. Hal ini sekaligus membuat porsi unduhan *game mobile* Indonesia yang terbesar di Asia Tenggara.¹⁰

⁹ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> diakses pada 28 Mei 2022, Pukul 16.03

¹⁰ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> diakses pada 28 Mei 2022, Pukul 16.03

Berdasarkan data AppAnnie, 30% unduhan *game mobile* di Asia Tenggara ada di Indonesia pada 2020. Posisi kedua ditempati Vietnam sebesar 27%, Filipina (16%), Thailand (15%), dan Malaysia (8%). Sedangkan, proporsi unduhan *Game Online* dari Singapura di Asia Tenggara hanya sebesar 1%. Seiring hal tersebut, pendapatan dari *game mobile* di Indonesia pun mencapai sebesar US\$ 1,3 Miliar pada 2020, naik 10,8% dari tahun sebelumnya yang sebesar US\$ 982 juta. Pendapatan tersebut diperkirakan meningkat menjadi US\$ 1,5 miliar pada 2021. Menurut Statista, nilai tersebut merupakan yang tertinggi di Asia Tenggara, mengalahkan Filipina (US\$ 1.03 miliar), Thailand (US\$ 286 juta), Malaysia (US\$ 236 juta), Vietnam (US\$ 205 juta), dan Singapura (US\$ 114 juta).¹¹

Meski demikian, industri *game* dalam negeri belum merasakan keuntungan tersebut. Mayoritas pendapatan diraup perusahaan *Game* luar negeri. Sementara pangsa pasar *game* lokal masih sangat kecil. Menurut CEO Agate, Arief Widhiyasa, sebanyak 68% pangsa pasar *game* di tanah air dikuasai Tiongkok. *Game mobile* asal Negeri Panda itu, antara lain PUBG, *Game for Peace*, *clash of clans* dsb.

Melihat fakta tersebut, *Game* menjelma menjadi suatu komoditi yang dapat ditransaksikan mulai dari akun *game* hingga pembelian seperti *top up cash* yang mulai dilakukan penggunaanya guna mendapatkan item atau pengoptimalan yang lebih untuk memainkan *Game* tersebut. Transaksi jual beli akun *game*

¹¹ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> diakses pada 28 Mei 2022, Pukul 16.03

mulai marak terjadi di media sosial contohnya pada kanal instagram.

Konsep transaksi jual beli akun *game online* yang terjadi melalui kanal instagram adalah dengan memanfaatkan pihak ketiga yakni penyedia jasa yang dalam hal ini toko *online* di instagram yang bertugas sebagai media promosi dan perantara antara penjual dan pembeli akun *game online*, sehingga pihak yang terkait pada transaksi ini ada 3 yakni, penjual akun *game*, penyedia jasa atau perantara dan pembeli akun *game*.

Dari adanya ketiga pihak yang berperan sebagai pelaku kegiatan *mu'a>malah* dan disertai dengan konsep kerjasama atau transaksi yang dilakukan merujuk pada akad *wakalah*. Akad *wakalah* merupakan akad yang didalamnya terdapat transaksi atau kegiatan yang memberikan kuasa dari pihak pertama kepada pihak kedua untuk menggunakan kuasa tersebut sesuai dengan amanahnya.

Dalam *wakalah* terdapat 3 rukun akad yakni adanya *muwakkil* atau orang yang memberi kuasa, lalu ada wakil yakni orang yang diberi kuasa, dan *taukil* yakni objek atau perkara yang dikuasakan. Dari terpenuhinya 3 rukun akad *wakalah* diatas maka dapat disimpulkan bahwa transaksi jual beli *game online* melalui penyedia jasa adalah dengan menggunakan akad *wakalah*

Namun seiring perkembangannya, transaksi yang dilakukan menemui beberapa kendala antara lain tidak transparansinya penyedia jasa kepada penjual akun hal ini bisa berimbas pada perjanjian yang telah disepakati. Oleh karena itu, maka peneliti mengangkat judul penelitian “**Analisis Fiqih *Mu'a>malah* Terhadap Penyedia Jasa Pada Transaksi Jual Beli Akun Game Online**”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Transaksi Jual Beli melalui Penyedia Jasa Akun *Game Online* ?
2. Bagaimana Analisis Fiqih *Mu'a>malah* Pada Transaksi Jual Beli Akun *Game Online* Terhadap Penyedia Jasa ?

C. Tujuan Dan Manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk Mengetahui Transaksi Jual Beli Melalui Penyedia Jasa dalam Jual Beli Akun *Game Online*.
 - b. Untuk Mengetahui Analisis Fiqih *Mu'a>malah* Pada Transaksi Jual Beli Akun *Game Online* Terhadap Penyedia Jasa.
2. Manfaat Penelitian
 - a. Agar Mengetahui Transaksi Jual Beli Melalui Penyedia Jasa dalam Jual Beli Akun *Game Online*.
 - b. Agar Mengetahui Analisis Fiqih *Mu'a>malah* Pada Transaksi Jual Beli Akun *Game Online* Terhadap Penyedia Jasa..
 - c. Penelitian Ini Diharapkan Mampu Menjadi Rujukan Bagi Peneliti Berikutnya Dalam Masalah Pelaksanaan Seputar Transaksi Dengan Penyedia Jasa Dalam Jual Beli Akun *Game*.
 - d. Diharapkan Bermanfaat Dan Berguna Untuk Pengembangan Ilmu Pengetahuan.

D. Kajian Pustaka

Berdasarkan kajian yang penulis lakukan terhadap kepustakaan, maka penulis bisa membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya seperti:

1. Jurnal berjudul “*Analisis Akad Wakalah Bil Ujrah Pada Jasa Titip Beli Online Dalam Prespektif Kaidah Fikih Ekonomi (Studi Kasus Pada Akun Instagram @Jastiperopa777)*”, oleh Siti Hasnaa Madinah Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.¹²

Dari hasil penelitian dan analisis hukum islam bahwa Dalam kasus jasa titip beli *Online* mengandung beberapa kaidah fikih ekonomi yang dengannya transaksi ini masih boleh dilakukan selama tidak ada hal-hal yang membuatnya untuk tidak boleh dilakukan atau ada dalil yang mengharamkan atas transaksi ini.

Pertama yaitu kaidah penentu dalam sebuah akad bukan bentuk kalimatnya maupun lafadz pengucapan namun fokus pada tujuan dan hakekatnya. Kaidah Kedua yaitu pada asalnya setiap *mu'a>malah* adalah boleh. Ketiga kaidah fikih utama dalam ekonomi yang berbunyi “*sesungguhnya setiap jual beli itu diatas saling ridha*” dan kaidah terakhir adalah kaidah tentang harus saling memudahkan dan meringankan bukan memebatkan dan menyulitkan.

Kaidah ini juga telah dikuatkan oleh sumber al-Qur'an dan Hadis. Maka transaksi jasa tiitip beli *Online* –wallahu a’alam- dibolehkan

¹² Siti Hasnaa Madinah, “Analisis Akad *Wakalah Bil Ujrah* Pada Jasa Titip Beli Online Dalam Prespektif Kaidah Fikih Ekonomi (Studi Kasus Pada Akun Instagram @Jastiperopa777)” *Jurnal El-Qist* Vol. 9. Tahun 2019, 18.

syariat Islam berdasarkan penjabaran kaidah diatas. Karena hukum awal suatu *mu'a>malah* adalah boleh selama tidak terkandung didalamnya sebab-sebab yang menjadikan transaksi *mu'a>malah* itu berubah hukum menjadi haram dan mengandung banyak maslahat bagi beberapa kalangan yang merasa kesulitan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang tidak bisa dilakukan kecuali dengan bantuan orang lain.

2. Skripsi berjudul "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Keabsahan Praktik Jual Beli Dengan Sistem Jasa Titip Online Di Media Sosial (Ditinjau Menurut Akad Bay' Al-Fuḍūlī)*" oleh Maisa Fadhliha Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Yang Membahas Tentang jual beli dengan sistem jasa titip *Online* di media sosial.¹³

Dari hasil penelitian ini Tinjauan *bay' al-fuḍūlī* terhadap jual beli menggunakan layanan jasa titip *Online* merupakan jual beli yang mendatangkan kemaslahatan bagi para pihak penyedia layanan jasa titip, pihak pengguna layanan jasa titip dan pihak pemilik barang.

Jual beli dengan sistem jasa titip *Online* ini bukanlah suatu praktik jual beli harta milik orang lain atau disebut juga dengan *bay' al-fuḍūlī*, karena pihak pemilik barang dengan suka rela mengizinkan produknya untuk diperjualbelikan.

Perjanjian atau kesepakatan antara penyedia layanan jasa titip dan pihak pemilik barang titipan dilakukan secara lisan. Hal tersebut dapat

¹³ Maisa Fadhliha, "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Keabsahan Praktik Jual Beli Dengan Sistem Jasa Titip Online Di Media Sosial (Ditinjau Menurut Akad Bay' Al-Fuḍūlī)*"(Banda Aceh:Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,2021), 95.

menjadi legalitas jual beli antara para pihak yang bertransaksi, sehingga dalam praktik jasa titip *Online* menjadi sah. Jual beli yang dilakukan oleh seorang jasa titip secara keseluruhan telah sesuai dengan prinsip jual beli yaitu tolong menolong.

E. Sistematika Pembahasan

Dalam pembahasan dan penulisan skripsi yang berjudul “Analisis Fiqih *Mu’alah* Terhadap Penyedia Jasa Pada Transaksi Jual Beli Akun *Game Online*”. disusun menjadi lima bagian yang terdiri dari per bab untuk mempermudah dalam pemahaman penelitian ini. Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab yang didalamnya akan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian pustaka, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori

Bab yang didalamnya menguraikan tinjauan pustaka yang akan dipergunakan sebagai dasar dalam penelitian. Tujuan adanya teori ini sebagai landasan untuk pembahasan terkait masalah yang diteliti agar mudah dipahami oleh pembaca. Bab ini menjelaskan tentang bagaimana pengambilan keputusan mahasiswa dalam perencanaan memilih jenjang karir pada profil lulusan ekonomi syariah.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisikan uraian mengenai jenis penelitian, tempat dan lokasi penelitian, subyek dan obyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian

Bab ini berisikan uraian mengenai deskripsi obyek penelitian, gambaran umum tempat penelitian dan hasil penelitian. Dimana secara lebih spesifik dalam bab ini menjelaskan

tentang pengambilan keputusan mahasiswa dalam perencanaan memilih jenjang karir pada profil lulusan ekonomi syariah.

BAB V Penutup dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk dimanfaatkan oleh pihak pembaca, pengguna maupun penelitian yang akan dilakukan setelahnya.