

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam ilmu Fikih mencakup semua aturan yang dilaksanakan oleh manusia terkait hubungannya dengan tuhanNya dan juga hubungannya dengan sesama makhluk lainnya, baik di dalam masyarakat kecilnya, keluarga, sampai pada politik negara. Secara garis besar biasanya dibagi menjadi dua yaitu, Fikih Ibadah dan Fikih Muamalah. Fikih Ibadah mengatur tata cara seseorang berhubungan dengan tuhanNya. Sedangkan aturan-aturan yang mengatur tata cara seseorang berinteraksi dengan sesama manusia dikelompokkan dalam fikih Muamalah.¹

Objek muamalah dalam Islam mempunyai bidang yang sangat luas sehingga al-Qur'an dan Sunnah secara mayoritas lebih banyak membicarakan persoalan muamalah secara global. Ini menunjukkan bahwa Islam memberikan peluang kepada manusia untuk melakukan inovasi terhadap berbagai bentuk muamalah yang dibutuhkan dalam kehidupan mereka dengan syarat tidak keluar dari prinsip-prinsip yang telah ditentukan. Perkembangan jenis dan bentuk muamalah yang dilakukan manusia sejak dahulu sampai sekarang sejalan dengan perkembangan kebutuhan dan pengetahuan manusia.²

Sedangkan mengenai ruang lingkup fiqh muamalah ini dibagi menjadi dua, yaitu ruang lingkup muamalah yang bersifat *adabiyah* yang berarti ijab dan

¹ M. Pudjihardjo, Nur Faizin Muhith, *Fikih Muamalah Ekonomi* Syariah, Malang: UB Press, 2019), 7

² Sri Sudiarti, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, (UIN-SU: FEBI UIN-SU Press, 2018), 8

akad, saling meridhai dan tidak ada keterpaksaan dari salah satu pihak. Kedua, ruang lingkup Fiqh Muamalah yang bersifat *madiyah* yaitu yang mencakup segala aspek kegiatan ekonomi manusia meliputi *Harta, Hiwalah, Ar-Rahn, Ash-Shulhu* dan lainnya.³

Salah satu aktivitas muamalah yang sering bahkan selalu dilakukan oleh setiap orang adalah akad jual beli. Jual beli merupakan salah satu bentuk muamalah yang menjadi konsep dasar dalam berbisnis. Subtansi dunia bisnis atau perdagangan tidak lain adalah jual beli yang kemudian dikembangkan dengan model-model bisnis yang sesuai dengan perkembangan sosial dan ekonomi.⁴

Di zaman modern ini kemajuan teknologi terbilang semakin pesat, terbukti dengan adanya benda-benda elektronik yang membantu manusia untuk melangsungkan kehidupan dengan mudah, dimulai dari kegiatan yang mudah sampai kegiatan yang sulit. Salah satu benda yang memudahkan manusia dalam melangsungkan kehidupannya adalah mesin cuci, televisi, handphone, dan masih banyak lagi. Sehingga banyak manusia membuat dirinya tergolong konsumtif atau hanya memakai produk itu sendiri.

Salah satu teknologi yang diminati saat ini yang bisa dikatakan sebagai kewajiban oleh kaum millennial yang akrab dengan game. Teknologi yang banyak diminati oleh berbagai kalangan masyarakat tidak hanya kaum laki-laki saja bahkan kaum perempuan juga adalah hiburan. Hiburan yang sangat digemari adalah game atau

³ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Kencana, 2019), 3

⁴ Harun, *Fiqh Muamalah*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 20217), 65

permainan. Game atau permainan sudah tidak asing lagi dalam dunia hiburan. Berbagai macam game atau permainan telah memasuki dunia hiburan. Permainan atau game bisa dilakukan dengan dua sistem yaitu online dan offline, yang mana game yang berbasis online dilakukan menggunakan jaringan internet, sedangkan permainan atau game offline dilakukan tanpa menggunakan jaringan internet.

Dalam beberapa tahun ini game online banyak diminati mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Adapun game online yang banyak digemari saat ini adalah *Mobile legend*, *Free fire*, *Hago*, dan *PlayerUnknown's Battlegrounds*. Disini saya mengambil salah satu game online yang sedang marak digemari yaitu *PlayerUnknown's Battlegrounds*. *PlayerUnknown's Battlegrounds* atau yang sering disebut dengan PUBG, PUBG ini merupakan sebuah permainan *battle royale* yang bisa dimainkan menggunakan *handphone* yang disebut PUBG mobile dan komputer yang biasa disebut PUBG pc. PUBG merupakan sebuah game dimana ketika bermain kamu akan dihadapkan dengan musuh bertempur sejumlah seratus orang dan pemenangnya yaitu siapa yang bisa bertahan di akhir, cara untuk bertahan hidup dengan melakukan pertempuran menggunakan senjata, game ini bisa dimainkan dengan seorang diri yang disebut solo dan bisa juga dimainkan dengan squad atau tim yang jumlah maksimalnya empat orang pemain.⁵

Dalam permainan atau game PUBG ini terdapat transaksi muamalah yaitu jual beli UC yang dilakukan oleh pecinta gamer dimana para penggemar game PUBG ini rela melakukan apa saja, salah satunya jual beli *Unknow cash* (UC).

⁵ <https://lite.pubg.com/id/privacy-policy/> diakses pada tanggal 03 Juli 2021 pukul 22.20

Unknow cash (UC) ini merupakan uang digital atau mata uang PUBG yang bisa digunakan untuk memperoleh atau membeli berbagai perlengkapan dalam game tersebut. Misalnya *Unknow cash* digunakan untuk membeli skin senjata, skin pakaian, skin tas, skin pesawat dan skin lainnya. Semakin banyak *Unknow cash* yang dimiliki oleh para gamer ini maka kesempatan mendapatkan skin atau kostum lebih banyak.

Jual beli *Unknow cash* (UC) dilakukan dengan cara menukarkan atau mentransfer uang, bisa melalui aplikasi dan bisa juga melalui agen penjual UC yang tersedia di aplikasi seperti instagram. Dalam transaksi ini pembeli tidak mengetahui dengan siapa mereka bertransaksi karena pembelian dilakukan secara online. Fenomena ini membuat banyak anak-anak membeli *Unknow cash* (UC) tanpa diwakili oleh wali atau orang dewasa melainkan didampingi teman sebayanya.⁶

Dalam Islam apabila mengadakan transaksi jual beli diatur secara rinci dan seksama. Jual beli dalam Islam harus dilakukan sesuai dengan ketentuan-ketentuan syara' yaitu harus terpenuhinya syarat dan rukun dari jual beli. Salah satu rukun dari jual beli yaitu terdapat *aqid* (penjual dan pembeli) dengan ketentuan syarat harus *mumayiz* dan sehat akal agar jual beli itu sah. Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat sebagai penelitian dengan judul "Analisis Transaksi Jual Beli Uc (*Unknow Cash*) Pada Game Online Pubg Terhadap Anak Dibawah Umur Ditinjau Dari

⁶ <https://lite.pubg.com/id/privacy-policy/> diakses pada tanggal 03 Juli 2021 pukul 22.20

Fiqh Muamalah Dan Pasal 1320 KUHPdata (Studi Kasus Di Desa Banjarkemantren Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo)”.
Banjarkemantren Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo)”).

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Sistem Transaksi Jual Beli UC (Unknow Cash) pada Game Online PUBG terhadap anak Dibawah Umur di Desa Banjarkemantren?
2. Bagaimana Transaksi Jual Beli UC (Unknow Cash) pada Game Online PUBG terhadap anak Dibawah Umur ditinjau dari Fiqh Muamalah dan Pasal 1320 KUHPdata?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaatnya

1. Tujuan dari penelitian ini adalah:
 - a. Untuk mengetahui Sistem Transaksi Jual Beli UC (Unknow Cash) pada Game Online PUBG terhadap Anak Dibawah Umur Di Desa Banjarkemantren Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo.
 - b. Untuk mengetahui kesesuaian Transaksi Jual Beli UC (Unknow Cash) pada Game Online PUBG terhadap anak Dibawah Umur ditinjau dari Fiqh Muamalah dan Pasal 1320 KUHPdata.
2. Manfaat dari penelitian ini adalah:
 - a. Bisa memahami Sistem Transaksi Jual Beli UC (Unknow Cash) pada Game Online PUBG terhadap Anak Dibawah Umur di desa tersebut.
 - b. Bisa memahami Sistem Transaksi Jual Beli UC (Unknow Cash) pada Game Online PUBG terhadap Anak Dibawah Umur di Desa tersebut menurut konsep Jual Beli dalam Fiqh Muamalah dan Dalam Pasal 1320 KUHPdata.

- c. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan bagi peneliti berikutnya dalam masalah .
- d. Diharapkan bermanfaat dan berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

D. Kajian Pustaka

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

1. Skripsi Mahfud Anwar Asrori yang berjudul, "*Tinjauan Hukum Islam terhadap jual beli top up Unknow Cash pada game online Playerunknown's Battlegrounds di kabupaten Ponorogo*". Dimana penelitian ini membahas tentang Tinjauan Hukum Islam terhadap jual beli top up Unknow Cash pada game online Playerunknown's Battlegrounds di kabupaten Ponorogo ini berfokus pada pokok permasalahan tentang penyelesaian sengketa dari akad jual beli tersebut.⁷ Perbedaan dengan penelitian yang diambil oleh penulis adalah berada pada tinjauannya yang diambil pada skripsi Mahfud Anwar Asrori mengangkat tentang jual beli UC dan penyelesaian sengketa yang ditinjau dari Hukum Islam, sedangkan pada tinjauan dari penulis adalah jual beli UC yang berfokus kepada syarat jual beli yang ditinjau dari Fiqh Muamalah dan Pasal 1320 KUHPerdara.

⁷ Mahfud Anwar, *Tinjauan Hukum Islam terhadap jual beli top up Unknow Cash pada game online Playerunknown's Battlegrounds di kabupaten Ponorogo*", Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019

2. Skripsi Aulia Ikhsani yang berjudul, “*Jual Beli game online dalam perspektif hukum Islam studi pada Komunitas Game online Banda Aceh*”.

Di mana penelitian ini membahas tentang Jual Beli game online dalam persepektif hukum Islam studi pada Komunitas Game online Banda Aceh.⁸

Dalam penelitian ini Skripsi dari Aulia Ikhsani berfokus kepada ketidak jelasan objek yang ditinjau dari Hukum Islam sedangkan dalam skripsi penulis jual beli game online sditinjau dari Fiqh Muamalah dan Pasal 1320 KUHPerdata.

3. Skripsi Alfi Husna yang berjudul, “*Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)*”. Dimana Penelitian ini membahas tentang manfaat dari jual beli game online tersebut. Sedangkan penulis pada skripsinya membahas mengenai syarat kecakapan dari jual beli game online.⁹ Perbedaan dengan penelitian yang diambil dari penulis terletak pada tinjauan yang diambil dalam skripsi Alfi Husna dimana tinjauan yang diambil oleh skripsi diatas menggunakan fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 sedangkan dalam skripsi penulis tinjauan skripsinya menggunakan Fiqh Muamalah dan Pasal 1320 KUHPerdata.

E. Sistematika Pembahasan

⁸ Aulia Ikhsani, *Jual Beli game online dalam perspektif hukum Islam studi pada Komunitas Game online Banda Aceh*, Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, 2019

⁹ Alfi Husna, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019

Untuk memudahkan pembaca dalam pembahasan skripsi ini peneliti menyusun sistematika pembahasan yang akan dibagi menjadi 5 (lima) bab. Yang dimana susunannya sebagai berikut:

BAB I (Pendahuluan): berisi pendahuluan sebagai pengantar skripsi ini secara keseluruhan. Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

BAB II (Landasan Teori): berisi penjelasan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, yang bertujuan sebagai landasan pembahasan dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan permasalahan jual beli UC pada game online PUBG terhadap anak dibawah umur.....

BAB III (Metode Penelitian): bab ini menjelasakna tentang metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, bahan dalam sebuah penyusunan data dan analisis data.

BAB IV (Hasil Penelitian): di dalam bab ini berisi hasil penelitian serta analisis terhadap apa yang sudah didapat dari hasil penelitian.

BAB V (Penutup): bab ini berisi kesimpulan yang meliputi kumpulan dan hasil penelitian dan diakhiri dengan saran penulis.