

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa primitif, jual beli yang dilakukan oleh masyarakat pada masa itu adalah dengan cara saling menukarkan barang dengan barang (al-muqayadah) yang sering kita disebut dengan nama barter, dan pada masa itu tidak menggunakan uang sebagai alat tukar, hal itu dikarenakan masyarakat pada masa itu belum mengenal adanya tukar menukar.¹ Tetapi pada masa sekarang seorang penjual dan pembeli tidak harus bertemu secara langsung dalam melakukan transaksi jual beli, karena pada masa sekarang transaksi jual beli dapat dilakukan melalui media sosial atau berbasis online. Termasuk game online, maraknya game online di Indonesia sekarang ini ternyata tidak hanya dimanfaatkan oleh perusahaan penyedia game online. Para penggemar game online pun melihat celah itu untuk mencari uang.

Pada umumnya *gamer* (penggemar game) bermain game online untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta menghibur untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktifitas. Pada zaman sekarang sudah banyak gamer yang memanfaatkan game online untuk mencari keuntungan. Walaupun penyedia game online di Indonesia mengatakan hal tersebut ilegal atau dilarang, tetapi dengan berbagai risiko para gamer tetap

¹ M Prayogi Eko Saputro,dkk, “Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Pada Game Online PUBG Mobile”, *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, Vol. 2 No.2 , Desember 2019, 40.

menjalankan usahanya, ada juga *gemar* kreatif yang mencari atau bahkan membuat sendiri chat game online untuk kemudian dijual. Bahkan, dalam game *Hay Day* online, banyak gamer yang menjual item – item yang dibutuhkan para pemain lainnya, yang dapat digunakan untuk membangun tempat penyimpanan barang pada game tersebut.²

Item (benda) mencakup pada pengertian barang dan harta, menurut ulama Hanafiyah termasuk kata benda yang berlawanan yang mempunyai arti yang berbeda. Barang biasanya adalah sesuatu yang bisa ditentukan wujudnya, sedangkan harga biasanya tidak bisa ditentukan wujudnya. Benda – benda mencakup pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat dinilai, yakni benda – benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut syara'. Benda itu adakalanya bergerak dan ada kalanya tetap, ada yang dapat dibagi – bagi, ada kalanya tidak dapat dibagi – bagi, ada harta yang ada perumpamaannya dan tidak ada yang menyerupainya dan yang lainnya. Penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang syara'.³ Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang yang berinteraksi dengan lingkungannya, secara luas didefinisikan sebagai cara hidup seseorang yang menghabiskan waktu mereka, apa yang mereka anggap penting dalam lingkungannya dan apa yang mereka

² M. Ainul Yaqin, Emmy Fitria Febriana, Yunia Rahmawati, dkk, “Simulasi Model Proses Bisnis pada Pertanian Hay Day”, *Seminar Nasional Inovasi dan Aplikasi Teknologi di Industri 2019*, 2 Februari 2019, 16.

³ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada,2014), 69.

pikiran tentang diri mereka sendiri dan dunia sekitarnya, jika seseorang memiliki gaya hidup di dunia internet kemudian suka memainkan game online, dan game online tersebut menawarkan penjualan item – item yang menarik, maka hal tersebut akan memungkinkan seseorang untuk melakukan suatu pembelian yang terdapat pada game.⁴

Di dalam kehidupan seorang muslim, prinsip utamanya selalu mendapatkan pertolongan dari Allah SWT yang merupakan pencipta alam semesta. Sedangkan manusia makhluk yang diciptakan oleh Allah SWT yang paling sempurna, sesuai dengan wujud manusia dalam kehidupan di dunia, yakni melakukan tugas kepemimpinan umat. Syariat terbagi menjadi dua yaitu ibadah khusus dan ibadah dalam arti umum (muamalah).

Menurut istilah muamalah dapat diartikan menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Muamalah dalam arti sempit aturan – aturan Allah SWT yang wajib ditaati tentang mengatur kehidupan manusia dengan manusia berkaitan dengan cara memperoleh mengembangkan harta benda. Sedangkan muamalah dalam arti luas, yaitu aturan – aturan Allah SWT untuk mengatur manusia berkaitannya dengan urusan duniawi dalam pergaulan sosial.⁵

Dalam kajian Skripsi ini yang terkait dalam salah satu bidang muamalah yaitu bidang ekonomi mengenai jual beli. Jual beli adalah suatu

⁴ M Prayogi Eko Saputro,dkk, “Perilaku Konsumen Dalam, 40.

⁵ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*....., 2-3.

perjanjian tukar menukar benda ataupun barang yang mempunyai nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak, yang satu menerima benda – benda dan pihak yang lainnya menerima sesuai dengan perjanjian yang telah dibenarkan syara’ dan disepakati.⁶

Alasan penulis meneliti judul dari sebuah permainan online *Hay Day*, karena *Hay Day* merupakan salah satu game paling populer yang ada di Android dan juga iOS. Di dalam game tersebut kita harus mengelola ladang dan menanam berbagai macam sayuran dan hasil ternaknya kemudian menjualnya agar mendapatkan untung cara membayar dalam game *Hay Day* harus memakai uang tunai bisa menggunakan transfer, gopay, atau pun OVO. Game *Hay Day* ini juga menyediakan sistem *in-app purchase* yang dapat digunakan untuk membeli diamond uang hasil melalui kartu kredit.⁷ Total pengguna aktif mencapai 122 setiap harinya, *Hay Day* adalah permainan perangkat seluler yang juga dapat dimainkan dengan tablet, ini pada dasarnya mensimulasikan manajemen perusahaan pertanian kehidupan nyata dan memiliki batas usia 13 tahun⁸.

Dalam permainan *Hay Day* terdapat transaksi jual beli item (benda), yang dimana item tersebut di jual dengan harga yang berbeda – beda sesuai dengan banyaknya item ada item resmi dan item non resmi, item resmi adalah

⁶ *Ibid*, 68

⁷ Carisinyal, “Kumpulan Tips, Trik, dan Cheat Game *Hay Day*” dalam <https://carisinyal.com/tips-trik-cheat-game-hay-day/>. (Jum’at, 27 maret 2020)

⁸ Charles Walterson “*Hay Day*” dalam <https://bestbots.today/id/terbaik-hay-day-bots/> (Jum’at, 24 April 2020)

item yang dapat dijual belikan oleh *SuperCell* sedangkan item non resmi adalah item yang dijual belikan oleh seller dan gamer lainnya. Dengan menggunakan sebuah akad jual beli, kita harus memenuhi rukun dan syarat dalam akad.

Melihat rukun dan syaratnya jual beli syariah, transaksi jual beli item di permainan game *Hay Day* memiliki potensi yang bermasalah berkaitan dengan sah tidaknya akad, rukun, syarat jual beli di dalamnya. Sifat item (benda) bisa disebut juga dengan benda maya (online) menjadi problema ditinjau dari perspektif hukum Islam.

Dengan latar belakang di atas, penulis akan membahas transaksi jual beli item dengan permainan game *Hay Day* dengan judul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Item Online Resmi dan Non Resmi pada Game Online *Hay Day SuperCell*”**.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang ada di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan jual beli item resmi dan non resmi dalam permainan game online *Hay Day*?
2. Bagaimana tinjauan Hukum Islam terhadap jual beli item resmi dan non resmi dalam permainan game online *Hay Day*?

C. Tujuan dan Kegunaan Peneliti

1. Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui cara transaksi jual beli item resmi dan non resmi dalam permainan game online *Hay Day*.
- b. Untuk mengetahui hukum Islam terhadap jual beli item di dalam permainan game online *Hay Day*.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis dimaksudkan agar penelitian ini sebagai khazanah untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai praktik jual beli item resmi dan non resmi dalam game online *Hay Day*.

b. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dimaksudkan untuk memecahkan masalah-masalah yang bersifat praktis. Penelitian ini dapat menjadi bahan untuk lebih dikembangkan lagi terhadap penelitian selanjutnya.

D. Tinjauan Pustaka

Dijelaskan tentang kajian pustaka yaitu kegiatan yang meliputi mencari, membaca, dan menelaah laporan – laporan peneliti dan bahan pustaka yang memuat teori-teori yang relavan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam kajian yang telah diteliti oleh peneliti dalam menyusun peneliti ini, penulis menemukan beberapa penulisan skripsi yang didalamnya

ditemukan pembahasan mengenai praktik jual beli yang dibandingkan dengan peneliti sebelumnya diantaranya:

1. Skripsi oleh Nur Khasanah yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya dalam Game online”, tahun 2009. Skripsi ini membahas mengenai jual beli benda maya pada semua game online yang ada di Indonesia dan menjelaskan tentang bagaimana para gamer menjual benda maya yang ada di game-game online tersebut. Alat yang digunakan bisa langsung berupa rupiah. Tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut. transaksi bisa dilakukan pada kedua gamer melalui character yang mereka pertemukan di areya permainan. Beberapa item yang dapat diperjual belikan kepada gamer-gamer lain. Diantara item-item yang diperjual belikan kebanyakan berupa alat-alat atau senjata yang dapat digununakan oleh gamer untuk mempermudah tahap- tahap berikutnya, perinsip jual beli dalam dunia maya menurut hukum Islam tidak mengandung judi, penzaliman.⁹ Perbedaan sekripsi ini dengan sekripsi penulis adalah skripsi Nur Khasaanah iya memakai sistem item mall, item yang di jualkan hanya item yang bisa membuat game tersebut naik ke level berikutnya, dan juga berbeda di cara transaksinya di sekripsi tersebut menjelaskan bahwa alat pembayaran bisa melakukan uang rupiah tetapi bisa juga menggunakan uang yang berlaku di games dan di skripsi

⁹ Nur Khasanah, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya dalam Game Online*, (Surabaya: Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel, 2009)

tersebut tidak ada sumber kenapa jual beli item tersebut dilakukan. Tetapi berbeda dengan di game hay dai di game tersebut cara transaksinya harus memakai uang tunai atau menggunakan pulsa setelah itu baru bisa membeli koin untuk membeli item-item yang lain, dan item resmi tidak semua item bisa di jual belikan sedangkan item non resmi bisa semua item di perjual belikan dan di skripsi penulis ada madzhab-madzahab jual beli tersebut dilakukan.

2. Skripsi oleh Miftakhul Qori'ah yang berjudul "Akad Jual Beli dan Pertukaran Diamond, Skin, dan Hero Mobil Legends di Tinjau dari Perspektif Hukum Islam". Tahun 2015. Skripsi ini menjelaskan tentang akad jual beli item game belum terpenuhi karena jual beli diamon, skin dan hero dapat dilakukan oleh penjual (gamer) yang tidak ada izin dari pihak moonton. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rukun dan syarat jual beli belum terpenuhi syarat rukun yang belum terpenuhi karena para pihak sebagian belum baligh dan belum memiliki obyek item game mobile legends serta terdapat ketidak jelasan batas waktu penyerahan objek. Objek jual beli Mobile Legends adalah diamon, skin dan hero. Menurut gamer, diamond adalah mata uang sebagai alat pembayaran yang ada pada Mobile Legends yang dapat digunakan untuk membeli item-item dalam game tersebut.¹⁰ Sedangkan dalam skripsi penulis game *Hay Day*

¹⁰ Miftakhul Qori'ah, *Akad Jual Beli dan Pertukaran Diamond, Skin, dan Hero Mobil Legends di Tinjau dari Perspektif Hukum Islam*, (Madura: Universitas Trunojoyo Madura, 2015)

alat pembayaran untuk membeli item-item yang ada di dalam games yaitu mata uang asli yang bisa bertaransaksi melalui pulsa atau pun via transfer dan juga koin, item resmi yang ada di games *Hay Day* ada yang bisa di perjual belikan dan tidak dapat diperjual belikan oleh gamer 1, apabila ada gamer lain yang mengetahui ID atau Email gamer 1 maka gamer lain tersebut bisa melaporkan ke *SuperCell* jual beli item yang di lakukan oleh gamer 1 itu adalah ilegal, jadi *SuperCell* bisa memblokir akun games tersebut.

3. Skripsi oleh Fandi Ahmad Nuraimy yang berjudul “Perlindungan Hukum Pembelian Dalam Transaksi Jual Beli Barang *Virtual Item Game Online*” 2018. Skripsi ini menjelaskan tentang praktek jual beli barang dalam game online, untuk mengetahui perlindungan hukum bagi pembeli dalam transaksi jual beli barang virtual game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktek transaksi jual beli item dalam game online bisa dilakukan dalam dua cara, yaitu secara online dan cod. Mengenai perlindungan hukum bagi pembeli transaksi online, sudah diatur dalam undang – undang informasi dan transaksi elektronik nomer 11 tahun 2008. Akan tetapi dalam undang – undang tersebut belum ada hukum yang mengatur transaksi online dalam game online, sehingga banyak terjadi kasus penipuan.¹¹ Sedangkan perbedaan di skripsi penulis yaitu praktek

¹¹ Fandi Ahmad Nuraimy, *Perlindungan Hukum Pembelian Dalam Transaksi Jual Beli Barang Virtual Item Game Online*, (Malang: Universitas Islam Negeri Malang, 2018)

transaksi jual beli item dalam game *Hay Day* tidak melakukan cod tetapi melakukan online dengan via pulsa ataupun voucher gopay, dan di skripsi ini membahas tentang jual beli menurut hukum Islam para ulama dan masuk dalam macam-macam jual beli apa.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca dalam pembahasan skripsi ini peneliti menyusun sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab pertama memuat gambaran umum tentang konteks penelitian, kegelisahan akademik penelitian. Berdasarkan konteks penelitian tersebut kemudian dirumuskan menjadi beberapa pertanyaan sebagai rumusan masalah. Jawaban dari pertanyaan – pertanyaan tersebut digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Temuan dalam penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif baik dalam ranah teoritik maupun praktik. Untuk memastikan keaslian penelitian, pada bagian ini juga dicantumkan penelitian-penelitian terdahulu.

BAB II Landasan Teori

Bab kedua ini berisi tentang kerangka teori, menguraikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Pada kerangka teori ini terdiri atas enam poin besar yakni tentang teori hukum Islam, pengertian jual

beli, dasar hukum jual beli, rukun dan syarat jual beli, macam-macam jual beli, pengertian benda (Item).

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang metode yang digunakan oleh peneliti yang meliputi beberapa hal, diantaranya: jenis penelitian, sifat penelitian, lokasi penelitian, pendekatan penelitian, sumber data, metode pengumpulan data serta metode analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian

Bab ini menguraikan profil tentang *game Hay Day* yang membahas mengenai paparan data yang ditemukan peneliti di lapangan dan gambaran mengenai praktek hukum jual beli item game *Hay Day* dengan cara resmi dan non resmi dan dengan pendapat para ulama.

BAB V Penutup

Bab ini penulis menguraikan mengenai kesimpulan dan saran terkait hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.