

**TRANSAKSI GAME ON-LINE DITINJAU DARI
PRESFEKTIF HUKUM ISLAM**



SKRIPSI

**Di Susun dan Diajukan Kepada Fakultas Syari'ah
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu
Dalam Ilmu Hukum Islam**

Oleh:

M. Khoirul Basvir

NIM: 04380031

Pembimbing:

I. Dr. Hamim Ilyas, M.Ag

II. Abdul Mugits, S.Ag., M.Ag

**MUAMALAT
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2011**

Abstraksi

Perkembangan game di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ikut dipengaruhi pula oleh kemajuan dunia teknologi komunikasi yang notabene mengakibatkan perkembangan signifikan dalam dunia game, contohnya adalah seperti game online seperti yang sedang menjamur seperti sekarang ini. Kata “game” tidak terlepas dari artian permainan. Game atau yang sering kita sebut dengan istilah tradisionalnya ”permainan” sudah kita kenal semenjak usia balita sampai sekarang. Seiring berkembangnya arus teknologi, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi mengakibatkan jenis permainan yang ada semakin berevolusi. Puncaknya, saat ini dapat kita lihat telah berkembang beragam permainan yang telah menggunakan alat-alat elektronika seperti GameBoy, Play Station, game house di komputer, bahkan game yang terdapat di dalam alat komunikasi (gadget) seperti handphone.

Game on-line merupakan salah satu jenis permainan yang digemari banyak kalangan muda saat ini, di Yogyakarta sendiri banyak menjamur game-game center yang bermunculan, hal ini memperbanyak para gamers (sebutan para pelaku game) untuk sering bermain game. Di game center banyak pilihan game-game online, contohnya Rising Force, Idol street, Ragnarok, Dota, Perfect World dan masih banyak lagi, semua permainan online harus daftar terlebih dahulu di website game tersebut.

Dengan banyaknya game online yang menjamur pada saat ini, maka tidak menutup kemungkinan para user melakukan transaksi game online. Demi merebutkan point dalam game, seseorang membeli barang-barang yang dijual dalam game. Mulai dari senjata, baju, aksesoris, dll. Bukan hal baru transaksi semacam ini, karena setiap gamer mesti pernah membeli atau menjual barang-barang tersebut. Hal ini menjadi masalah karena user game online tidak hanya remaja akan tetapi juga anak-anak.

Dalam transaksi game online ini, barang yang dijual belikan ini tidak ada manfaatnya hanya kepuasan dalam batin gamer saja. Apabila dilihat dari perspektif hukum Islam transaksi tersebut tidak syah karena unsur barang yang dijual belikan tidak nyata manfaatnya, sehingga transaksi tersebut tidak syah dalam hukum Islam.

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor : .UIN.02/K.MU-SKR/PP.9/ /2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul : Transaksi Game Online Ditinjau dari Presfektif Hukum Islam.

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Muh.Khoirul Basyir

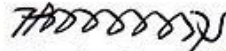
NIM : 04380031

Telah dimunaqasahkan pada : 16 juni 2011

Nilai Munaqasah : B+


Dan dinyatakan telah diterima oleh Jurusan Muamalah Fakultas syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM MUNAQASYAH
Ketua sidang



Dr. Hamim Ilyas, M.Ag
NIP.19610401 198803 1 002

Penguji I



Abdul Mujib, M.Ag
NIP.19701209 200312 1 002


Penguji II



Gusnam Haris, S.Ag., MAg
NIP.19720812 199803 1 004



Yogyakarta, 20 juni 2011
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Syari'ah dan Hukum
Dekan,



Prof. Drs. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D
NIP.196000417 198903 1 001

MOTTO

إنما الأعمال بالنيات

Marilah Kita Menuntut Ilmu di Dasari dengan Hati, Kebutuhan, Ibadah.

- ❖ Hati. kalau dari Hati Kita Mempunyai Niyat Yang Utuh Untuk Memperjuangkan Mencari Ilmu Maka Allah Akan Memudahkan Jalan Kita.
- ❖ Kebutuhan. Kalau Kita Mengartikan Ilmu adalah Kebutuhan, Maka Kita Tidak Akan Merasah Lelah Atau pun Capek.
- ❖ Ibadah. Kalau Kita Mencari Ilmu, dalam Hati Kita Mengatakan Ibadah, Maka Masa Depan Tidak Akan Suram, Dan Tidak Takut, Apapun Rizki Yang di Sediakan Allah Masih Luas, Marilah Kita Mengejar Dunia Ini Dengan Penuh Impian, Dan Beramal-lah di Sertai Dengan Niat.

SETIAP AMAL DI SERTAI DENGAN NIAT

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA

Almamater Fakultas Syari'ah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Bapak H.A. Zuhri dan ibu Hj.Siti Aminah yang tercinta dan yang tidak pernah lupa slalu membimbing dan mendoakan saya.

Adek-Adeku yang selalu mendukung dalam setiap langkah saya,1.M.Sukron najib, 2. M.Anwar Syafiq,3.Uli Badriatunaja, 4. Shalka Fatimah.

Teman-teman dan sahabat. M.Ya'qub, Junaidi Rahman, Aris Syafi'i, Kurnata Wijaya dan semua Teman-Teman yang telah memberikan motivasi dan dukungan sehingga bisa selesai tugas akhir kuliah ini, saya ucap kan banyak-banyak terima kasih. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian.

فَاَسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB –LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam penelitian ini menggunakan pedoman transliterasi dari keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/u/1987. Secara garis besar uraiannya sebagai berikut:

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam Translitera ini sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan Transliterasi dengan huruf Latin.

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| ا | alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | bā' | b | Be |
| ت | tā' | t | Te |
| ث | śā | ś | es (dengan titik di atas) |
| ج | jīm | j | Je |
| ح | ḥā' | ḥ | ha (dengan titik di bawah) |
| خ | khā' | kh | ka dan ha |
| د | dāl | d | De |
| ذ | zāl | z | zet (dengan titik di atas) |

| | | | |
|----|--------|-------|-----------------------------|
| ر | rā' | r | Er |
| ز | zai | z | Zet |
| س | sin | s | Es |
| ش | syin | sy | es dan ye |
| ص | ṣād | .s | es (dengan titik di bawah) |
| ض | ḍād | .d | de (dengan titik di bawah) |
| ط | ṭ | ṭ | te (dengan titik di bawah) |
| ظ | ẓā' | ẓ | zet (dengan titik di bawah) |
| ع | 'ain |' | koma terbalik di atas |
| غ | gain | g | Ge |
| ف | fā' | f | Ef |
| ق | qāf | q | Ki |
| ك | kāf | k | Ka |
| ل | lām | l | El |
| م | mim | m | Em |
| ن | nūn | n | En |
| و | wāwu | w | We |
| هـ | hā' | h | Ha |
| ء | hamzah | ...' | Apostrof |
| ي | yā' | y | Ye |

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1) Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|--------|-------------|------|
| | Fathah | a | a |
| | Kasrah | i | i |
| | Dammah | u | u |

Contoh:

كتب - Kataba يذهب - yažhabu

فعل - fa'ala سئل - su'ila

ذكر - žukira

2) Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

| Tandadan Huruf | Nama | Gabungan huruf | Nama |
|----------------|----------------|----------------|---------|
| ی | Fathah dan ya | ai | a dan i |
| و | Fathah dan wau | au | a dan u |

Contoh:

كيف - kaifa هول - haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harkat dan Huruf | Nama | Huruf dan tanda | Nama |
|------------------|----------------------------|-----------------|---------------------|
| ى ... ا ... | ahFath dan alif atau ya | ā | a dan garis di atas |
| ى ... | Kasrah dan ya | i | i dan garis di atas |
| و' ... | ammaḥd dan wau | ū | u dan garis di atas |

Contoh:

قال -qāla

قِيلَ -qīla

رمى -ramā

يقول - yaqūlu

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

1) Ta marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau yang mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah (t).

2) Ta marbutah mati

Ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang “al”, serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

روضة الاطفال - Raudatul atfal

بيت المنور - Baitul munawwarah

5. Syaddah (Tasydid).

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda syaddah, dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

ربنا – rabbanā

نزل – nazzala

البر – al- birr

نعم – nu’’ima

الحج – al-hajju

6. Kata Sandang.

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu “ال“. Namun, dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyyah.

1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya yaitu “al” diganti huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan tanda sambung/hubung.

Contoh:

| | |
|--------------------|-----------------------|
| الرجل – ar-rajulu | السيدة – as-sayyidatu |
| الشمس – asy-syamsu | القلم – al-qalamu |
| البدیع – al-bad | الجلال – al-jalālu |

7. Hamzah.

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

1) Hamzah di awal:

امرت – Umirtu

اكل -akala

2) Hamzah di tengah:

تاخذون –ta'khuzūna

تاكلون – ta'kulūna

3) Hamzah di akhir:

شيء – syai'un

النوء –an-nau'u

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim, maupun huruf, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bias dilakukan dengan dua cara; bias dipisah per kata dan bisa pula dirangkaian.

Contoh:

وان الله لهو خير الرازقين

- Wa innallāha lahuwa khair ar- rāziqin

- Wa innallāha lahuwa khairur-rāziqin

فاوفاو الكيل والميزان

- Fa aufū al-kaila wa al-mizāna

-Fa aiful-kaila wal-mîzāna

بسم الله مجر هاومر سها

- Bismillāhi majrēhā wa mursāhā

والله على الناس حج البيت

- Wa lillāhi alā an-nāsi hijju al-baiti manistatā

‘a ilaihi sabîlā

من استطاع اليه سبيلا

– Wa lillāhi alan-nāsi hijjul-baiti manistatā
‘a sabīlā

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

ومحمدالارسل

- Wa mā **Muhammadun** illā rasūl.

ان اول بيت وضع للناس للذي ببكةمباركا

- Inna awwala baitin wudi’a

linnāsi bi **Bakkata** mubārakan.

شهر رمضان الذي انزل فيه القران

- Syahru **Ramadāna** al-lazi unzila fihi
al-**Qur’ānu**.

ولقدراه بالافق المبين

- Wa laqad ra’āhu bil-ufuqil mubini.

الحمد لله رب العالمين

- Al-hamdu lillāhi rabbil-‘ālamina.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

نصر من الله وفتح قريب

- Nasrum **minallāhi** wa fathun qarib.

الله الامر جميعا

- **Lillāhi** al-amru jami'an.

- Lillāhil-amru jami'an.

والله بكل شيء عليم

- **Wallāhu** bikulli syai'in 'alimun.

10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan ilmu tajwid.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

الحمد لله رب العالمين ، أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد أن محمدا رسول الله ،
سبحان الذي هدانا لهذا بقصص الغابرين ، وجعلها عبرة للتابعين إلى يوم الدين ،
والصلاة والسلام على سيدنا محمد رسول الله صلى الله عليه وسلم ، الذي
كانت حياته مملوءة بمكارم الأخلاق ومحاسن الصفات ، وعلى آله وأصحابه
أجمعين ، أما بعد

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang Maha Rahman lagi Rahim, yang dengan karunia dan kasih-sayang-Nya penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Transaksi Game Online Ditinjau dari Presfektif Hukum Islam*”

Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan jujungan kita Nabi Agung Muhammad SAW. Yang telah membimbing umat manusia kejalan yang benar dan penuh dengan Nur Ilahi. Serta keselamatan selalu menaungi keluarganya, sahabatnya serta orang-orang yang mengikuti jalan-nya.

Kemudian, tak lupa pula penyusun mengucapkan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu proses penyusunan Skripsi ini, baik berupa bantuan dan dorongan moril atau materiil, tenaga atau maupun pikiran, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D., selaku Dekan fakultas Syariah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Drs. Riyanta, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Mu’amalah (MU) Fakultas Syariah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Bapak Gunam Haris, S.Ag., M.Si. selaku Sekertaris Jurusan Mu'amalah (MU) Fakultas Syariah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Drs.H.Dahwan, M.SI. selaku pembimbing Akademik.
5. Bapak Drs.Hamim Ilyas. selaku pembimbing I dan Bapak Abdul Mugits M.Ag. selaku pembimbing II yang selalu membantu berupa saran-saran pengarahan dengan segala kesabaran hati serta jiwa, telah memberikan bimbingan demi kesempurnaan penulisan Skripsi ini.
6. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Syariah UIN Sunan Kalijaga
7. Bapak saya, H.A.Zuhri dan ibu saya Hj. Siti Aminah yang selalu memberikan motivasi, do'a serta pengorbanan baik spiritual maupun materil demi kemajuan pendidikan anaknya, senantiasa memberikan dorongan untuk melanjutkan kuliah di perguruan tinggi ini sampai selesai.
8. Buat keluarga Bapak H.Santosa sekeluarga saya mengucapkan banyak-banyak terima kasih atas semua bantuan,motivasi dan semangat, sehingga selesai studi S1 saya.
9. Para kyai dan para sesepuh yang memberikan nasihat dan doa nya, sehingga dapat terselesaikan skripsi saya.
10. Sahabat-sahabatku di Kampus Moh.Ya'qub, Rasif Imany, Kariman, Ihsan, Arif, Agus Hanif, Hanif Hakim, Andy, Aris Syafi'i, Kurnata, Ahmad Tontro, dan spesial buat Nunung Farida yang selalu menemani dalam senang maupun susah.

11. Seluruh teman-temanku al-muhsin dan anak-anak kost di jalan Arum dalu yang selalu memberikan warna beda setiap hari. Dan juga teman-teman Mars net yang memberikan saya inspirasi dalam mengerjakan Skripsi.
12. Semua pihak yang membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.

Akhirnya, penyusun sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu saran dan kritik yang konstruktif sangat penyusun harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan berguna bagi kita semua. Atas khilaf dan penyusun haturkan permohonan maaf yang sedalam-dalamnya, *Jazakumullah Ahsanal Jaza'*.

Yogyakarta, 6 Rajab 1432H.
8 JUNI 2011 M.
Penyusun

M.Khoirul Basyir

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| ABSTRAK | ii |
| NOTA DINAS | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | v |
| HALAMAN MOTO | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR TRANSLITERASI ARAB LATIN..... | xvii |
| DAFTAR ISI..... | xx |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Pokok Masalah | 6 |
| C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian..... | 6 |
| D. Telaah Pustaka..... | 7 |
| E. Kerangka Teoretik | 10 |
| F. Metode Penelitian | 14 |
| G. Sistematika Pembahasan | 16 |
| | |
| BAB II PENGERTIAN JUAL BELI HUKUM ISLAM..... | 18 |
| A. Pengertian Jual Beli | 18 |
| B. Rukun dan Syarat Jual Beli | 21 |
| C. Macam-Macam Jual-beli..... | 27 |
| D. Jual Beli yang dilarang Dalam Islam | 30 |
| | |
| BAB III PENGERTIAN GAME ONLINE | 37 |
| A. Pengertian dan Perkembangan Game Online di Indonesia | 37 |

| | | |
|------------------------------|---|-----------|
| B. | Pembagian dalam Game Online..... | 45 |
| C. | Sistem Transaksi dalam Game Online | 46 |
| BAB IV | TRANSAKSI GAME ONLINE DITINJAU DARI | |
| | PRESFEKTIF HUKUM ISLAM..... | 53 |
| A. | Barang yang di Jual Belikan dalam Game Online | 53 |
| B. | Tinjauan Hukum Islam tentang Transaksi Game Online..... | 56 |
| C. | Dampak positif dan Negatif Bermain Game Online | 60 |
| BAB V | PENUTUP | 66 |
| A. | Kesimpulan | 66 |
| B. | Saran..... | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 68 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | | |
| Lampiran I | Terjemahan..... | I |
| Lampiran II | Biografi Ulama | II |
| Lampiran V | Curriculum Vitae..... | IV |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan game di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ikut dipengaruhi pula oleh kemajuan dunia teknologi komunikasi yang notabene mengakibatkan perkembangan signifikan dalam dunia game, contohnya adalah seperti game online seperti yang sedang menjamur seperti sekarang ini. Kata “game” tidak terlepas dari artian permainan. Game atau yang sering kita sebut dengan istilah tradisionalnya ”permainan” sudah di kenal semenjak usia balita sampai sekarang. Seiring berkembangnya arus teknologi, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi mengakibatkan jenis permainan yang ada semakin berevolusi. Puncaknya, saat ini dapat di lihat telah berkembang beragam permainan yang telah menggunakan alat-alat elektronika seperti GameBoy, Play Station, game house di komputer, bahkan game yang terdapat di dalam alat komunikasi (gadget) seperti handphone.¹

Sebenarnya, tujuan utama game adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika kita terlalu serius dan semakin lama memainkannya-tentu saja games akan berdampak negatif bagi diri pribadi. Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang

¹ www.d-net.com. Game Online, Lifestyle Baru di Dunia Maya. Dari berbagai sumber, tanggal akses: 13-07-2009.

luar biasa. Mulai dari pengembangan teknologi di bidang pertelevisian sampai pada penciptaan video game, video watch, dan lain-lain.

Fenomena game online yang dijadikan sebagai gaya hidup di belahan dunia saat ini cukup menakjubkan. Aktivitas bermain game online diprediksi dapat mengalahkan keberadaan situs-situs populer dengan tema jaringan sosial seperti Friendster, Multiplay, dan website lainnya yang menyediakan video online.²

Fenomena game online di Indonesia tidak kalah maraknya dibandingkan dengan yang terjadi di luar negeri. Jika kita mengintip Multi Player Game (MPG) yang bertebaran di setiap sudut kota, maka kita akan melihat besarnya minat para gamers bermain game online. Para gamer betah bertahan selama berjam-jam di depan layar monitor untuk bermain. Tak jarang, mereka sampai lupa makan, lupa tidur bahkan lupa bekerja atau mengerjakan tugas sekolah dan lupa mengerjakan kewajibannya sebagai mana mestinya.³

Para gamers ini tidak hanya berlama-lamaan di depan komputer, akan tetapi mereka juga melakukan transaksi jual beli di dalam game, hal ini lah yang menjadi salah satu daya tarik game online pada zaman sekarang ini.

Dalam ekonomi Islam, globalisasi merupakan bagian dari konsep ekonomi Islam. Rosullullah telah menjadi pedagang lintas daerah sejak usia dini. Ketika berumur 12 tahun, beliau ikut pamanya melakukan perjalanan bisnis ke Syam (Suriah). Sejak berumur 16 tahun beliau ke Yaman, Najd,

² www.detikinet.com. Ilma, Lathiefa Nur. Game Balap Picu Pro dan Kontra. Posted at Monday, 05/03/2009.

³ *Ibid.*

Najran, Suriah, dan Bahrain. Kontak dagang dengan Cina, India, apalagi Persia dan Romawi telah marak, bahkan setelah *al-Khulafa' ar-Rasyidin*, sekitar abad ke-8, para pedagang Islam telah mencapai Eropa Utara.⁴

Dalam kehidupan modern, dengan berbagai kebutuhan yang meningkat dan menuntut terpengaruhi secara cepat dan efisien, sistem pertukaran semakin terasa besar manfaatnya, karena setiap orang tidak mampu memproduksi semua kebutuhannya melainkan terikat dalam suatu jenis pekerjaan atau jasa yang lain. Oleh karena itu masing-masing dituntut untuk profesional terhadap bidang garapannya dan hanya melalui pembagian tugas inilah akan tercapai keharmonisan yang pada akhirnya hanya menempuh sistem pertukaranlah kebutuhan itu akan terpenuhi.⁵

Sebagai contoh fenomena yang bisa diambil sebagai jual beli model baru adalah jual beli yang di prakteknya hanya menawarkan barang-barang di televisi. Bagi mereka yang menginginkan barang itu, bisa langsung pesan di tempat-tempat yang ditunjuk dengan pembayaran melalui wesel (atau diperjelas melalui telepon). Ini adalah sebuah fenomena baru yang berlatarbelakang kehidupan masyarakat di berbagai kota besar, karena terhimpit oleh waktu, karier dan kesibukan, banyak yang tidak sempat lagi pergi berbelanja. Ini terjadi karena satu pertimbangan waktu yang di butuhkan untuk berbelanja adalah lebih menghasilkan bila dipergunakan untuk bekerja. Sementara bagi masyarakat di desa (yang telah dapat menikmati sarana listrik

⁴ Afzalur Rahman, *Muhammad sebagai Seorang Pedagang*, alih bahasa Dewi Nurjulianti, Isnan, cet. 1 (Jakarta: Yayasan Swarna Bhumi, 1995), hlm. 12.

⁵ *Ibid.*

dan telepon) yang mampu membeli barang-barang tersebut lebih dipengaruhi oleh sidat konsumtif. Selain pertimbangan-pertimbangan tersebut masih banyak lagi alasan lain seperti lamanya waktu pergi ke tempat berbelanja karena macetnya lalu lintas dan lain sebagainya.⁶

Sementara perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi dewasa ini, telah mengakibatkan semakin beragamnya pula aneka jasa-jasa (*features*) fasilitas telekomunikasi yang ada, serta semakin canggihnya produk-produk teknologi informasi yang mampu mengintegrasikan semua media informasi. Di tengah globalisasi komunikasi yang semakin terpadu (*global communication network*) dengan semakin populernya internet.⁷

Komputer sebagai alat bantu manusia dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi telah membantu akses ke dalam jaringan public (*public network*) dalam melakukan perpindahan data dan informasi. Dengan kemampuan computer dan akses yang semakin berkembang maka transaksi peniagaan pun dilakukan di dalam jaringan komunikasi tersebut.⁸

Di dalam game online transaksi jual beli dapat di lakukan dengan cara sebagai berikut:

⁶ Abdurrokhman, *Jual Beli Tidak Satu Majelis Menurut Hukum Positif dan Hukum Islam* (Yogyakarta: UPT. IAIN Sunan Kalijaga, 1998, Skripsi tidak dipinjamkan), hlm. 5-6.

⁷ Internet merupakan kepanjangan dari *Interconnection Networking* disebut *Cyberspace*. Yaitu jaringan komputer terbanyak dan terbesar yang menggunakan basis protokol TCP/IP (Protokol komunikasi di seluruh dunia). Selengkapnya lihat Mico Padosi, *Uraian Lengkap INTERNET* (Penerbit dan percetakan INDAH: Surabaya, 2000), hlm.9.

⁸ Grup Riset Digital Scurity & Elektronik Commerce (Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia) versi juni 1999, *Kerangka Hukum Digital Signature Dalam Elektronik Commerce*, www.geocities.com/amwibowo/resource.html, Tanggal akses : 15-8-2009.

1. Player(sebutan para gamer) satu dengan player lain saling bertemu.
2. Apabila player tidak satu daerah maka transaksi bisa melalui rekening bank.
3. Bisa melalui website yang khusus untuk jual beli di dalam game online.

Barang yang di perjual-belikan di dalam game on-line diantaranya, Id dan Password game yang bersangkutan, mata uang di dalam game on-line contohnya didalam game Rising Force (RF) harga mata uang game tersebut @1juta uang game sama dengan Rp.2000-2500 rupiah, barang-barang di dalam game on-line diantaranya senjata (weapon), baju (armor),cincin (elemental) dan lain sebagainya.

Dari gambaran model-model transaksi yang beragam dan berkarakteristik tersebut, supaya dalam mengerjakan skripsi ini agar fokus, terarah dan kemudian dapat *mengistimbatkan* hukumnya atau sekurang-kurangnya dapat melakukan konfirmasi kepada jual beli menurut hukum islam, penyusun perlu mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan transaksi tersebut, antara lain;

1. Benda yang di transaksikan, termasuk benda (barang).
2. Cara pengiriman barang di dalam game.
3. Cara pembayaran dalam transaksi tersebut.
4. Cara bersepakat antara pihak dalam transaksi tersebut.

Dari beberapa permasalahan yang timbul dari transaksi game on-line di atas, apabila di tarik dan dikaitkan pada kajian fiqh *mu'amalah*, khususnya mengenai rukun dan syarat sah transaksi di dalam game on-line. Hal ini

dikarenakan banyak sekali permasalahan yang timbul di dalam transaksi tersebut, oleh sebab itu penyusun perlu mendapatkan perhatian dan upaya penelitian tentang transaksi game on-line tersebut.

B. Pokok Masalah

Dari keterangan di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah transaksi jual beli melalui game on-line?
2. Bagaimanakah pandangan Hukum Islam terhadap pelaksanaan transaksi game on-line dan manfaat dan madharatnya?

C. Tujuan dan kegunaan

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan model transaksi game on-line, termasuk jual beli yang sering di lakukan player(pemain) didalam game on-line.
 - b. Menjelaskan hukum transaksi jual beli di internet menurut kaidah hukum Islam (fiqh).
2. Kegunaan
 - a. Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang jual beli di dalam muamalah banyak model dan ragamnya, dan memberikan gambaran hukum terhadap transaksi tersebut, sehingga dapat menjadi dasar mengenai boleh tidaknya model transaksi tersebut yang dilakukan oleh para player dan masyarakat pada umumnya.

- b. Sebagai penambahan bagi khazanah pengetahuan di bidang hukum Islam dan memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas tentang jual beli yang dilarang dan di perbolehkan oleh hukum islam.

D. Telaah Pustaka

Dalam fiqh kontemporer, tulisan-tulisan yang membahas dan mengkaji tentang jual beli game on-line melalui internet belum pernah ada yang membahasnya. Sementara dalam kitab-kitab fiqh klasik hanya membahas tentang transaksi jual beli baik itu tentang definisi jual beli, rukun jual beli, syarat sah jual beli, macam-macam jual beli (yang diperbolehkan dan dilarang) serta lain hal yang berkaitan dengan jual beli. Hal ini dapat menjadi acuan bagi penyusun untuk menjadi referensi di dalam menyusun penelitian ini.

Masalah jual beli merupakan suatu bentuk *mu'amalah* yang sudah ada sejak zaman Nabi. Khusus di zaman Nabi, penyelesaian hukum mengenai masalah-masalah yang dihadapi oleh komunitas Islam baik jual beli maupun ibadah bisa langsung ditanyakan kepada Nabi untuk memperoleh penyelesaian hukum.⁹ Akan tetapi setelah meninggalnya Nabi, penyelesaian hukum tersebut dicari di dalam Al-Quran dan as-Sunnah.

Syariat Islam mengatur syarat-syarat yang sah dalam mengadakan transaksi jual beli supaya tidak mengalami kerugian dan untuk menghindari perselisihan, yaitu suatu resiko yang tidak dikehendaki oleh syara'. Menurut as-Sayyid Sabiq dalam menghadapi kemungkinan yang terjadi antara kedua

⁹ Zarkasyi, Abdussalam dan Syamsul Anwar, *Metode Penelitian dan Pengembangan Ilmu Fiqh* (Asy-Syir'ah, No.3, TH. XV, 1992), hlm. 4.

belah pihak yang mengadakan transaksi jual beli agar tidak mengalami kerugian dan untuk menghindarkan perselisihan, maka harus menempuh cara-cara yang dibenarkan oleh Syara'.¹⁰

Suatu hal yang perlu dicatat, meskipun secara umum masalah jual beli sudah dijelaskan dalam al-Qur'an dan as-Sunnah, tetapi masalah itu terus berkembang dengan berbagai macam bentuk dan coraknya. Untuk memperoleh ketentuan-ketentuan hukum Islam, khususnya di bidang muamalah yang baru timbul sesuai dengan perkembangan masyarakat, diperlukan pemikiran-pemikiran baru yang disebut *ijtihad*.¹¹

Masalah ijtihad ini sebenarnya sudah ada pada zaman Nabi dan telah banyak dilakukan oleh para sahabat. Tetapi walaupun seorang sahabat telah berijtihad, sahabat tersebut akan memberitahu Nabi ijtihad tersebut. Setelah Nabi wafat berkembanglah metode dalam masalah-masalah fiqh. Metode ini berkembang dan akhirnya berbentuk satu disiplin tersendiri, yang disebut *usul al-fiqh*.¹² Demikian juga masalah jual beli di dalam game on-line melalui internet merupakan bentuk jual beli baru di dalam hukum islam. Karena di dalam Al-Qur'an dan As-sunnah tidak disebutkan, terutama metode dan bentuk-bentuk jual beli seperti jual beli game on-line saat ini.

Dalam kitab Undang-Undang Hukum Perdata dijelaskan bahwa jual beli adalah suatu persetujuan, dengan mana pihak satu menyerahkan dirinya untuk mengikatkan suatu kebendaan dan pihak lain untuk membayar harga

¹⁰ As-Sayyid, *Fiqh as-Sunnah* (Beirut : Dar al-Fikr, 1983), III : 158.

¹¹ Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Mu'amalah* (Yogyakarta : Fakultas Hukum UII, 1998), hlm. 42.

¹² Zarkasyi, Abdussalam dan Syamsul Anwar, *Metode Penelitian.*, hlm. 3.

yang telah dijanjikan.¹³ Dalam *Fiqh as-Sunnah*, pengertian jual beli adalah pertukaran harta atas dasar saling rela atau memindahkan dengan ganti rugi yang di benarkan.¹⁴

Dari pengertian jual beli di atas, jual beli merupakan suatu bentuk amaliah yang dilakukan masyarakat untuk mendapatkan barang dengan cara menukar atau menjual dan membeli dengan unsur suka rela dan tanpa paksaan.

Salah satu ciri hukum Islam adalah syari'atnya berlaku sepanjang masa, maka sifat dari syari'atnya tidak statis tetapi dinamis dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang timbul di masyarakat. Demikian halnya dalam urusan *mu'amalah*. Islam memberikan kebebasan selama masih mengacu pada syariat. Namun dalam kenyataannya, nash al-Qur'an dan as-Sunnah sangat terbatas tentang aturan-aturan yang menunjukkan langsung mengenai permasalahan *mu'amalah* yang terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Maka sangat dimungkinkan dalam bidang *mu'amalah* masih adanya legislasi, hal ini terjadi dalam masalah-masalah yang tidak disinggung-singgung al-Quran dan as-Sunnah. Oleh karenanya, menurut Abu al-Ala al-Maududi dalam bidang muamalah legislasi dapat dibuat dalam 4 bidang.

1. Tafsir, yaitu penegasan maksud dan makna nas mengenai hal-hal yang telah diatur tentang perintah atau larangan oleh Pemberi Hukum.(asy-Syari').
2. Analogi, yaitu penerapan suatu perintah yang telah diberikan oleh pemberi hukum untuk suatu kasus terhadap kasus yang mirip atau sejenis yang tidak

¹³ KUH perdata Pasal 1459.

¹⁴ As-Sayyid Sabiq, *Fiqh as-Sunnah.*, hlm. 46.

ada tuntutan nya. Ini dilaksanakan dengan mencari alasan-alasan atau sebab efektif (*'illah*).

3. Inferensi atau Ijtihad, ini merupakan penerapan prinsip-prinsip umum syariat untuk masalah-masalah biasa dan sehari-hari dalam upaya merumuskan berdasarkan sugerti, indikasi atau implikasi atau aturan-aturan syariat, yakni pandangan menyeluruh mengenai kehidupan yang diterapkan oleh pemberi hukum.
4. Legislasi baru. Untuk masalah-masalah yang tidak ada tuntunan dari Pemberi hukum, perlu merumuskan hukum baru yang selaras dengan tujuan akhir Islam dan mampu memenuhi kebutuhan sebenarnya dari masyarakat. Oleh sebab itu hal ini menjadi penting , asal tidak bertentangan dengan semangat, dan keseluruhan sistem Islam. Para ahli hukum menyebutnya sebagai sebagai *masalih mursalah* dan *istihsan*.¹⁵

Jadi persoalan jual beli di dalam game on-line bukan hanya dilihat dari al-Quran dan as-Sunnah akan tetapi dilihat dari kebiasaan baru yang dilakukan oleh masyarakat pada zaman sekarang. Karena jual beli didalam game on-line ini belum pernah ada yang membahasnya sebelumnya.

E. Kerangka Teoritik

Al-Qur'an merupakan pedoman realitas sentral dalam kehidupan Islam. Beliau merupakan pedoman kehidupan seorang muslim, terlebih lagi al-Qur'an menempati posisi yang amat sentral dalam pandangan hidup seorang muslim.

¹⁵ Abu al-A'la al-Maududi, *Hukum Islam dan konstitusi Sistem Politik Islam*, alih bahasa Asep Hikmah, cet. 1 (Bandung : Mizan, 1990), hlm. 107.

Namun demikian pedoman hidup yang termuat dalam al-Qur'an hanyalah akan dapat dimengerti dan dapat dipahami, jika ada upaya pemikiran terhadap isi yang terkandung di dalamnya.

Ini berarti menunjukkan betapa pentingnya dialog yang terus menerus antara akal dengan al-Qur'an. Karena hanya dengan dialog itu, al-Qur'an yang merupakan pola pedoman baru dapat dimengerti, dihayati dan dijadikan pegangan dalam menghadapi persoalan hidup manusia yang terus berubah dalam dialog itu sesungguhnya hanyalah berhubungan secara fungsional, bukan hubungan struktural. Artinya, al-Qur'an berfungsi sebagai pedoman dan akal berfungsi sebagai sarana untuk memahami pedoman tersebut. Al-Qur'an merupakan satu dari kesekian sumber hukum mu'amalat yang hanya memberikan kaidah-kaidah hukum secara umum. Diantaranya sumber lainnya adalah Sunnah Rasul dan *ra'yu* atau *ijtihad*. Al-Qur'an yang memberikan kaidah-kaidah secara umum itu dimaksudkan untuk memberikan kesempatan perkembangan dalam hidup masyarakat di belakang hari.¹⁶

Asy-Syafi'i menegaskan dalam kitabnya *ar-Risalah* bahwa tak satupun permasalahan kehidupan umat Islam kecuali itu ada solusinya (dapat diketahui status hukumnya), baik al-Quran maupun as-Sunnah. Dari penegasan imam Syafi'i tersebut muncul teori kajian ushul fiqh, bahwa kasus yang dihadapi oleh umat Islam di bagi menjadi dua; *Pertama*, kasus yang ingin diketahui hukumnya itu telah *mansus* (ditegakkan hukumnya secara tegas dan jelas) oleh teks-teks al-Qur'an atau as-Sunnah. *Kedua*, kasus hukum *ghairu mansus*

¹⁶ Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Mu'amalah* (Yogyakarta : Fakultas Hukum UII,1998), hlm.9.

(belum atau tidak ditegaskan hukumnya). Oleh al-Qur'an ataupun as-Sunnah. Untuk kategori jual beli di dalam game on-line ini masuk dalam *ghairu mansus*, maka dari itu untuk mengetahui hukum dan ketentuannya hukumnya diperlukan jalan *Ijtihad*.¹⁷

Dalam al-Quran ayat-ayat yang menjelaskan jual beli sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ إِذَا أَنْ تَكُونُ تَجْرَةً عَنْ
تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا¹⁸

وَلَا تَوْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَمًا وَارْزُقُوهُمْ فِيهَا وَاكْسُوهُمْ
وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَّعْرُوفًا¹⁹

Allah mensyari'atkan perdagangan secara umum dengan kata *at-tijarah*. Al-Qurtubi berpendapat bahwa *tijarah* menurut bahasa berarti sebutan untuk kegiatan tukar menukar (*al-mu'awadah*) barang yang di dalamnya mencakup bentuk jual beli yang diperbolehkan dan memiliki tujuan.²⁰ Yaitu meliputi setiap akad jual beli sewa-menyewa dan hibah dengan syarat adanya suatu pengganti. Karena yang dicari dalam kebiasaan semua akad manusia adalah perolehan pengganti (*harta*), tidak ada yang lain.²¹

¹⁷ Muhammad ibn Idris asy-Syafi'i, *ar-Risalah* (Beirut: Dar al-Fikr,t.t),hlm. 90

¹⁸ An-nisa'(4): 29

¹⁹ An-nisa'(4): 5

²⁰ Abu 'abdullah Muhammad bin Ahmad al-Ansari al-Qurtubi, *Al-Jami' Li Ahkam AL-Quran* (Ttp : tnp, t.t) V: 149

²¹ *Ibid.*

Akad merupakan syarat wajib dalam melakukan suatu transaksi jual beli, di dalam islam *Akad* adalah suatu perikatan antara ijab dan Kabul dengan cara yang dibenarkan syarak yang menetapkan adanya akibat-akibat hokum pada objeknya.²² *Ijab* adalah pernyataan pihak pertama mengenai isi perikatan yang diinginkan, sedang *Kabul* adalah pernyataan pihak kedua untuk menerimanya.²³

Islam menyebutkan di dalam kitab fiqh bahwa syarat-syarat jual beli atau rukun jual beli, sebagai berikut :1.) *Al-‘aqidain*, terbagi dua, yaitu penjual (*al-ba’i*) dan pembeli (*al-musyitari*). Keduanya mempunyai syarat-syarat tersendiri. 2.) *Al-ma’qu ‘alaih* , terbagi dalam harga (*as-saman*) dan yang dihargai (*al-musiman*) dengan syarat-syarat tersendiri. 3.) *Al-‘aqdu*, dibedakan menjadi *al-ijab* dan *al-qabul*, juga dengan syarat-syarat tersendiri.²⁴

Agar suatu akad dipandang terjadi harus diperhatikan rukun-rukun dan syarat-syaratnya. Rukun adalah unsur yang mutlak harus ada dalam sesuatu hal, peristiwa atau tindakan. Rukun akad adalah ijab dan kabul sebab akad adalah suatu perikatan antara ijab dan kabul, agar ijab dan kabul benar-benar mempunyai akibat hokum, diperlukan adanya tiga syarat sebagai berikut :

1. Ijab dan Kabul harus dinyatakan oleh orang yang sekurang-kurangnya telah mencapai umur tamyiz yang menyadari dan mengetahui isi perkataan yang diucapkan hingga ucapan-ucapan itu benar-benar menyatakan

²² Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Mu’amalah* (Yogyakarta : Fakultas Hukum UII,1998), hlm 65

²³ *Ibid.*

²⁴ Ibnu Rusyd, *Bidayah al-Mujtahid* (Beirut, Dar al-Fikr,t.t.) hlm. 128-129

keinginan hatinya. Dengan kata lain, ijab dan kabul harus dinyatakan dari orang yang cakap melakukan tindakan-tindakan hukum.

2. Ijab dan kabul harus tertuju pada suatu objek yang merupakan objek akad.
3. Ijab dan kabul harus berhubungan langsung dalam suatu majelis apabila dua belah pihak sama-sama hadir, atau sekurang-kurangnya dalam majelis diketahui ada ijab oleh pihak yang tidak hadir.

F. Metode Penelitian

1. Jenis

Penelitian ini adalah menelitian lapangan , dimana sumber data yang diolah sepenuhnya berasal dari perpustakaan, baik berupa buku, jurnal, ensiklopedi, majalah, makalah, artikel situs-situs di internet dan lain-lain yang relevan dengan hukum jual beli (dagang) dalam islam, dimana data-data tersebut merupakan tulisan ilmiah yang diakui kevalidanya secara akademis.

2. Sifat

Penelitian ini bersifat deskriptif-analisis, yaitu pemaparan traksaksi barang di game on-line meliputi cara-caranya, keuntungan, boleh tidaknya, dilanjutkan pembahasan konsep teori jual beli dalam islam dan dianalisis kepada kepada hukum islam.

3. Pendekatan Masalah

Metode yang di gunakan sebagai pendekatan dalam penelitian ini adalah normatif yaitu pendekatan yang berdasarkan pada kaedah jual beli meneurut fiqh, prinsip, jual beli menurut islam.

4. Sumber Data

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah karya tulis dan situs-situs dalam internet yang pembahasanya berkaitan dengan jual beli game on-line.

5. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dalah data yang di kumpulkan dengan teknik dokumentasi, yaitu dengan telaah pustaka baik berupa buku maupun jurnal yang memenuhi keteria dan memliki relevansi dengan obyek yang di teleiti. Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara menulis, mengedit, mengklarifikasi, mereduksi dan kemudian menyajikan.

6. Teknik Analisis Data

Dalam hal ini penulis akan menggunakan analisis ddeduktif, yaitu suatu analisis yang berangkat dari data yang bersifat umum (aturan transaksi dagang dalam ajaran islam) untuk kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat khusus (boleh tidaknya transaksi game on-line menurut hukum islam).

G. Sistematika Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini disusun bagi kedalam bagian-bagian sebagai berikut.

Bab I adalah pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teoritik, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Bagian pendahuluan ditempatkan pada bab pertama yang terdiri dari : *Pertama* , latar belakang, dipaparkan untuk memperjelas factor-faktor yang menjadi dasar atau mendukung timbulnya masalah yang akan diteliti serta memperjelas alasan-alasan yang menjadikan masalah tersebut dipandang menarik dan penting untuk diteliti. *Kedua*; tujuan dan kegunaan, agar penelitian memiliki alur dan arah jelas serta dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi berbagai pihak yang berkepentingan. *Ketiga*; telaah pustaka, untuk menerangkan bahwa masalah yang di teliti unik dan menarik serta belum pernah diteliti. *Keempat*, kerangka teori, menggambarkan tentang cara pandang dan alat analisis yang akan digunakan untuk menganalisis data. *Kelima* , metode penelitian , merupakan penjelasan metodologis dari teknik dan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pengumpulan dan analisa data. *Keenam* , sistematika pembahasan, merupakan pedoman dalam mengklarifikasi data serta sistematika yang ditetapkan bagi pemecahan pokok masalah.

Bab II menggambarkan secara umum tentang jual beli yang bersangkutan mengenai transaksi didalam game on-line. Serta segala ketentuan yang berlaku dilihat hukum islam.

Bab III mendeskripsikan pengertian game online dan perkembangan di Indonesia. Serta bagaimana tata cara transaksi didalam game online, cara pembayarannya, cara pengiriman barang dan kesepakatan.

Bab IV menganalisa transaksi didalam game on-line dan melihat manfaat dan madharatnya dalam bermain game online sesuai dengan hasil penelitian dan ketentuan hukum islam.

Bab V merupakan bab yang terakhir atau penutup yang berisikan uraian dan jawaban pokok permasalahan dengan menggunakan analisa dari bab IV. Selain itu juga memuat saran-saran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Transaksi jual beli dalam game online atau bisa juga disebut transaksi maya, berbeda dengan transaksi jual beli pada umumnya. Yang membedakan yaitu mengenai proses transaksi yang kurang jelas atau transparan. Transaksi bisa dilakukan kedua gamer melalui karakter yang mereka pertemukan di arena game (arena permainan), atau bisa juga memanfaatkan fasilitas chatting, tanpa harus bertatap muka langsung atau face to face. Tetapi ada juga sebagian gamers yang menggunakan transaksi jual beli secara face to face atau berhadapan langsung. Akan tetapi mayoritas gamers lebih suka melakukan transaksi melalui online.

Transaksi jual beli game online, di dalamnya ada juga penentuan harga barang (karakter/item) dan penyerahan barang (item) dalam game online. Dalam penentuan harga item, bisa ditentukan melalui bagaimana item itu didapatkan. Jika item itu didapatkan dengan mudah, berarti item itu mempunyai nilai harga yang murah. Dan jika item itu didapatkan dengan cara yang sulit, maka item itu mempunyai nilai jual yang tinggi. Sedangkan cara penyerahan barang, bisa melalui dua cara, yaitu: pertama, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak yang penjual dan pembeli. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak sepakat. Kedua, melalui fasilitas yang telah disediakan dalam permainan game online. Dalam permainan game online, penyerahan barang biasanya dilakukan melalui pasar atau tempat berinteraksi

2. Tinjauan hukum Islam terhadap transaksi jual beli yang ada dalam permainan game online adalah tidak sesuai dengan hukum Islam terutama pada proses transaksi, penentuan harga, penyerahan barang yang dilakukan secara online yang pada dasarnya tidak ada kejelasan atau mengandung unsur gharar dan banyak terjadi kasus penipuan, maupun hak kepemilikan barang tersebut yang sebenarnya bukan milik pribadi dari penjual maupun pembeli akan tetapi milik game master atau pihak publisher. Dan kemanfaatan atas benda tersebut sebenarnya juga tidak ada atau hanya sebagai kepuasan sesaat. Dari fakta ini maka hukum jual beli benda game online hukumnya tidak boleh. Karena tidak sesuai dengan rukun-rukun syarat yang harus ada dalam setiap transaksi jual beli menurut hukum Islam. Dampak positif dari transaksi game online ini, bisa dirasakan ketika berhasil mendapatkan item yang diinginkan atau item yang bisa membantu ke tahap permainan selanjutnya. Pemain akan merasa puas dan bangga. Sedangkan dampak negatifnya, akan dirasakan para pemain ketika saat transaksi terjadi penipuan. Atau dengan kata lain, item tidak bisa atau tidak jadi didapatkan.

Saran

1. Para gamers dalam bertransaksi game online harus membatalkannya, karena transaksi tersebut tidak syah menurut hukum Islam. Didalam hukum Islam telah dijelaskan bahwa transaksi tersebut syarat dan rukun jual beli tidak terpenuhi, sehingga menjadi haram.

2. Untuk para pembaca supaya tidak bermain game online secara terus menerus, karena tidak ada manfaatnya cuma membuang-buang waktu, lupa atas kewajibannya dan masalah pendidikan akan terbengkalai. .

DAFTAR PUSTAKA

A. Kelompok Al-Quran

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Jakarta ; Departemen Agama, 1996.

B. Kelompok Hadist

Imam Muslim, *Kitab Al-Buyu*, Bab : Buthlaan Bai Al-Hashah wal Bai
Alladzi Fihi Gharar,1513

Imam Taqiyuddin, *Kifayah Al-Akhyar*, Dar Al-Fikr,Beirut.

Imam Tirmizi, *Sunan at-Trmizi*, Juz III h. 14

C. Kelompok Fiqih / Ushul Fiqih

Abdul Fatah Idris dan Abu Ahmadi, *Fiqih Islam Lengkap* , tt.

Abdurrokhman, *Jual Beli Tidak Satu Majlis Menurut Hukum Positif dan Hukum Islam* (Yogyakarta: UPT. IAIN Sunan Kalijaga, 1998, Skripsi tidak dipinjamkan)

Abu 'abdullah Muhammad bin Ahmad al-Ansari al-Qurtubi, *Al-Jami' Li Ahkam AL-Quran* (Ttp : tnp, t.t) V: 149

Al Maududi, Abu al A'la, *Hukum Islam dan konstitusi Sistem Politik Islam*, alih bahasa Asep Hikmah, cet.1 (Bandung, Mizan,1990).hlm.107

Azhar Basyir,Ahmad, *Asas-Asas Hukum Mu'amalah* Yogyakarta : Fakultas Hukum UII,1998

Chairuman Pasaribu dan Sahrawardi K. Lubis, *Hukum Perjanjian dalam Islam* Jakarta: Sinar Grafika, 1994

Idris asy-Syafi'i Muhammad ibn, *ar-Risalah* (Beirut: Dar al-Fikr,t.t),\

M. Abdul Mujib dkk, *Kamus Istilah Fiqh*, cet 2 Jakarta: Pustaka Firdaus, 1994

- Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, cet. ke-1 Jakarta: Gaya Media Pramana, 2000
- Nejatullah Siddiqi Muhammad, *Kegiatan Ekonomi dalam Islam*, Alih bahasa Anas Sidiq Jakarta: Bumi Aksara, 1991
- Peter Salim dan Yunny Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer* Yogyakarta: Modern English Press, 1991
- Rahman, Afzalur, *Muhammad sebagai Seorang Pedagang*, alih bahasa Dewi Nurjulianti, Isnan, cet. 1 Jakarta: Yayasan Swarna Bhumi, 1995
- Rachmat ,Syafei, *Fiqh Muamalah*, Bandung : CV Pustaka Setia, 2001
- Zarkasyi, Abdussalam dan Syamsul Anwar, *Metode Penelitian dan Pengembangan Ilmu Fiqh Asy-Syir'ah*, No.3, TH. XV, 1992

D. Kelompok Website

- <http://en.wikipedia.org/Online Games>
- <http://teg849.wordpress.com20100401dampak-negatif-bermain-games-yang-online>
- http://ragnarok.lytgame.com/roGuide/ensiklopedia/item/barang_armor.asp?id=6
- <http://seal.lytgame.com/panduan/barang/?jenis=0#panduan>
- <http://nupho.wordpress.com20081209positif-dan-negatif-dari-game-online>
- http://sobatmuda.multiply.com/journal/item/300/berbagi_untung_mainan_fantasi
- www.geocities.com/amwibowo/resource.html
- www.ligagame.com/index.../825-gunbound-2-hadir-di-indonesia
- www.indonesiaindonesia.com/f/17286-game-bolehgame-co-online/m-xian

www.d-net.com.

www.syariahonline.com/kajian.php?liat=detil&kajian_id=10331

E. Kelompok Buku Lain-lain

Nejatullah Siddiqi Muhammad, *Kegiatan Ekonomi dalam Islam*, Alih bahasa Anas Sidiq (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hlm. 58

Pardosi Mico, *Uraian Lengkap Internet* (Penerbit dan percetakan Indah; Surabaya, 2000), hlm. 9

Peter Salim dan Yunny Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. (Yogyakarta: Modern English Press, 1991), hlm. 626

Lampiran I

TERJEMAHAN AL-QUR'AN, HADIST DAN KUTIPAN

BAHASA ARAB

| Bab | HLM | FN | TERJEMAHAN |
|-----|-----|----|--|
| I | 12 | 18 | Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan batil, kecuali dengan jalan peniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu |
| I | 12 | 19 | Dan janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya, harta (mereka yang ada kekuasaanmu) yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan. Berilah mereka belanja dan pakaian (dari hasil itu) dan ucapkanlah mereka kata-kata yang baik |
| II | 19 | 27 | Tukar menukar harta dengan harta yang sebanding untuk dimanfaatkan dengan menggunakan ijab dan qabul menurut jalan yang diizinkan oleh syara'. |
| II | 22 | 30 | Kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu. |
| II | 23 | 31 | Dan janganlah kamu serahkan yang belum sempurna akalnya, harta (mereka yang ada dalam kekuasaanmu) yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan. Berilah mereka belanja dan pakaian (dari hasil harta itu) dan ucapkanlah kepada mereka kata-kata yang baik |
| II | 32 | 38 | Dan ujilah anak yatim itu sampai mereka cukup umur untuk kawin. Kemudian jika menurut pendapatmu mereka telah cerdas (pandai memelihara harta), maka serahkanlah kepada mereka hartanya |
| IV | 60 | 56 | Rasullullah SAW melarang jual beli hashaat dan jual beli gharar |
| IV | 60 | 57 | Jangan engkau jual suatu barang yang tidak engkau miliki |
| IV | 66 | 58 | Dan janganlah engkau menghambur-hamburkan harta dengan boros, sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara setan |

BIOGRAFI ULAMA DAN TOKOH

Imam Bukhari

Lahir pada tahun 809 M/194 H di Bukhara. Nama aslinya adalah Abu Abdillah ibn Ismail ibn Mugirah al-Bukhari. Beliau mulai menghafal hadits Nabi pada usia 10 tahun. Pada usia 16 tahun, banyak hadits nabi yang sudah ia hafalkan. Dalam menyelidiki hadits, ia banyak berkelana ke Baghdad, Bashrah, Makkah, Madinah, Syam, Hams, Askhalan, Naisabur, dan Mesir. Karya tulisnya yang berjudul al-Jami' al-Sahih telah menyita waktunya selama 16 tahun dan setiap kali akan menulis hadits, beliau shalat dua raka'at dan beristikharah kepada Allah. Hadis Shahih Bukhari telah banyak di terima oleh ulama' salaf maupun khalaf. Sebelumnya, belum pernah muncul sebuah buku hadits yang melepaskan diri dari hadits yang tidak shahih. Selain buku tersebut, Imam Bukhari telah menulis sebanyak 20 buku yang antara lain adalah al-Tarikh al-Kabir (syarah besar) yang pada waktu akhir hayatnya diperluas 2 kalinya. Imam Bukhari terkenal sebagai sosok seorang yang shaleh, banyak ibadah dan ahli pengetahuan. Beliau wafat pada tahun 869M/256 H dalam usia 62 tahun tanpa meninggalkan seorang putra pun dan dimakamkan di khartana dekat samarkand.

Al-Qurtubi

Penulis tafsir al-Qurtubi bernama Abu 'Abd Allah Ibn Ahmad Ibn Abu Bakr Ibnfarh al-Anshari al-Khazraji Syamsy al-Din al-Qurtubi al-Maliki. Penulis belum menemukan referensi mengenai tahun kelahirannya, kebanyakan dari para penulis biografis hanya menyebutkan tahun kematiannya yaitu 671 H di kota Maniyya Ibn Hisab Andalusia. Ia dianggap sebagai salah seorang tokoh yang bermazhab Maliki. Aktifitasnya dalam mencari ilmu ia jalani dengan serius di bawah bimbingan ulama yang ternama pada saat itu, diantaranya adalah al-Syaikh Abu al-Abbas Ibn 'Umar al-Qurtubi dan Abu Ali al-Hasan Ibn Muhammad al-Bakri. Beberapa karya penting yang dihasilkan oleh al-Qurtubi adalah al-Jami' li Ahkam al-Quran, al-Asna fi Syarh Asma Allah al-husna, Kitab al-Tazkirah bi Umar al-Akhirah, Syarh al-Taqaasi, Kitab al-Tizkar fi Afdal al-Azkar, Qamh al-Haris bi al-Zuhd wa al-Qana'ah dan Arjuzah Jumi'a Fiha Asma al-Nabi.

K.H. Ahmad Azhar Basyir, MA

Beliau dilahirkan di Yogyakarta tanggal 21 November 1928. Alumnus Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri Yogyakarta (1956). Pada tahun 1965 memperoleh gelar Magister dalam Islamic Studies dari Universitas Kairo. Sejak tahun 1953 aktif menulis beberapa buku antara lain Terjemah Matan Taqrib, Terjemah Jawahirul Kalimiyah

("Aqid), Ringkasan Ilmu tafsir, Ikhtisar Ilmu Mustalahul hadis, Ilmu Saharaf, dan Soal-Jawab al-Nahwu Wadhih. Adapun karyanya untuk bahan kuliah di Perguruan Tinggi antara lain Manusia, Kebenaran Agama, dan Toleransi, Pendidikan Agama Islam I, Hukum Perkawinan Islam, Hukum Waris Islam, Asas-asas Mu'amalat, Ikhtisar Fikih Jinayat, Masalah Imamah dalam Filsafat Politik Islam, Ikhtisar Hukum Internasional Islam, Negara dan Pemerintahan dalam Islam, Kawin Campur, Adopsi dan Wasiat Menurut Islam, Hukum Islam tentang Riba, Utang-Piutang dan Gadai, Hukum Islam tentang Wakaf, Ijarah dan Syirkah, Aborsi ditinjau dari Syari'ah Islamiyah, Keuangan Negara dan Hisbah dalam Islam, Garis Besar Sistem Ekonomi Islam, Falsafah Ibadah dalam Islam, Hubungan Agama dan Pancasila dan Peranan Agama dalam Pembinaan Moral Pancasila. Beliau menjadi dosen UGM sejak tahun 1968 sampai wafat tahun 1994 dalam mata kuliah Sejarah Filsafat Islam, Filsafat Ketuhanan, Hukum Islam, Islamologi dan Pendidikan Agama Islam. Selain di UGM, juga mengajar di UII dan di perguruan tinggi lainnya di Indonesia.

Prof. DR.H.Rachmat Syafei, MA.

Lahir di limbangan Garut pada tanggal 3 januari 1952 dari ibu Hj. Siti Maesyaroh dan ayah H.O. Zakaria. Menamatkan Sekolah Dasar Negeri (SDN) di Garut tahun 1965, Sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) garut tahun 1968,MAAIN bandung tahun 1969, IAIN sunan gunung jati bandung tahun 1972, Al-Azhar Kairo tahun 1973-1980, Cairo University (Jami'ah Al-Qahirah) dan Darul Ulum jurusan Syari'ah Islamiyah tahun 1977-1979.

Sempat mengikuti kursus internasional language Institut (ILI) Kairo dan internasional idon course (IIC) Kairo. Gelar sarjana (S1) diperoleh di Al-Azhar tahun 1974 dan sunan gunung jati bandung tahun 1984, gelar master (S2) diperoleh di IAIN Syarit hidayatullah Jakarta tahun 1988 dan Doktor (S3) di IAIN Syarif hidayatullah Jakarta tahun 1992

Berkerja sebagai dosen di IAIN sunan gunung jati bandung 1985 sampai sekarang dan menjabat ketua bidang kajian hukum islam di PPEP. Di samping itu, menjadi dosen di berbagai perguruan tinggi di Bandung. Sejak tahun 1995 menjadi pengasuh pondok pesantren Al-Ihsan Bandung, tahun 1999 di angkat sebagai Asisten Direktur Pasca Sarjana IAIN Sunan Gunung Jati Bandung, juga ketua MUI jabar Bidang Pengkajian dan Pengembangan tahun 2000. Tahun 2003 diangkat menjadi Pembantu Rektor IAIN-SGD Bandung.

CURRICULUME VITAE

Nama Lengkap : M. Khoirul Basyir
Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 23 juni 1984
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Nama Ayah : H. A. Zuhri
Nama Ibu : Hj. Siti Aminah
Alamat Asal : Ds.Sambiroto Rt.1/Rw.2 Tayu, PATI
Alamat Yogya :Jln. Arum dalu No.282 Krapyak wetan, Sewon, Bantul

Riwayat Pendidikan

- TK Nurul Huda Sambiroto Sol Pati (1988-1990)
- SD Sambiroto 01 Sol. Pati (1990-1997)
- MTS PIA Tayu Sol. Pati (1997-2000)
- MA Yayasan Ali maksum Krapyak So. Yogyakarta (2000-2004)
- UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2004-20011)