

Transaksi Jual Beli Chip dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah

Endang Haryanto¹, Amelia Juniarti², Ezi Nurjanah Putri³, Sherly Fransisca⁴, Yola Anggraini⁵

¹UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia. E-mail: haryantoendang95@gmail.com

²UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia. E-mail: Ameliabungsu44@gmail.com

³UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia. E-mail: ezinurjannah7@gmail.com

⁴UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia. E-mail: sherlyanggraini017@gmail.com

⁵UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia. E-mail: yolaanggraini6801@gmail.com

Abstract

This research aims to find out the transaction process tool buy chips in the Indoplay online game which took place in Padang Pelasan Village, Seluma Regency, then carry out an Islamic legal analysis of chip buying and selling transactions in the Indoplay online game according to muamalah fiqh. This research uses a qualitative type with a phenomenological approach. Data collection techniques include; observation, interviews and documentation, techniques used in data collection include: observation, interviews and documentation, in data analysis using interactive models (Miles and Huberman, where the analysis process is carried out simultaneously with the observation and interview process and documentation is directly analyzed. Results Research shows that; the process of implementing chip buying and selling transactions in Indoplay online games in Padang Pelasan Village, Seluma Regency begins with friends conveying this buying and selling occurs in two ways, namely offline between playing friends and "hanging out" friends, as well as online via a Facebook group which displays the nominal value of the chips being sold and also the nominal selling price, after which the buyer asks for the location of the place to make the transaction or it could also be said COD (Cash on Delivery). After the seller and buyer meet at the predetermined place and time, then that is where the transaction between the seller and the buyer takes place, the seller sends chips to the buyer's Indoplay account and the buyer gives money according to the nominal amount of money that was previously agreed upon.

Keywords: Chip Buying and Selling Transactions; Indoplay Online Games; Muamalah Fiqh;

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi, pemakai teknologipun juga semakin berkembang dan meluas dikalangan masyarakat. Bahkan perkembangan teknologi pun digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi baik sosial, ekonomi, dan lain sebagainya. Kegiatan jual beli atau transaksi yang memanfaatkan sarana perkembangan teknologi inipun juga dapat dikategorikan memiliki perbandingan sama dengan pelaku jual beli yang dilakukan nyata. Seiring dengan banyaknya pelaku yang menggunakan sarana perkembangan teknologi baik komputer maupun gajed (gawai), membuat semakin banyak pula konflik yang terjadi pada dunia maya. Karena dalam media sosial memungkinkan berkomunikasi dengan jangkauan lebih luas untuk menghubungkan dari satu orang ke orang lain, bahkan setiap orang dapat menguasai dunia dengan hitungan menit saja hanya dengan menggunakan media sosial yang bisa digunakan dimanapun dan kapanpun itu.

Salah satu kebutuhan teknologi yang paling disukai manusia di zaman sekarang adalah kebutuhan dalam bidang hiburan. Seperti adanya game yang sangat merajalela dikalangan masyarakat saat ini, baik kalangan tua maupun kalangan muda semuanya kebanyakan menjadi pengguna sarana teknologi hiburan tersebut. Dan pada zaman ini sudah ada pula penyediaan game yang tidak hanya dimainkan oleh 2 (dua) orang saja diwaktu yang sama seperti game zaman dahulu, dengan kecanggihan teknologi game dapat dimainkan oleh beberapa orang bahkan 100 orang lebih diwaktu yang bersamaan dan inilah yang mengakibatkan bisnis menggunakan sarana game online sangat diminati oleh kalangan masyarakat.

Game itu sendiri dibagi menjadi game online dan game offline. Perbedaan secara mudahnya game online adalah Game yang permainannya harus disambungkan dengan internet, sedangkan game offline adalah game yang permainannya tidak memerlukan sambungan internet. Dari perkembangan game yang sangat signifikan, dan bisa dimainkan lebih dari satu orang bermain dengan bersama. Sehingga membuat munculnya variasi jual beli pada game online. Game online adalah jenis permainan komputer atau gajed yang memanfaatkan jaringan internet atau menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Sebuah game online bisa dimainkan secara bersama dengan menggunakan komputer ataupun mobile handphone yang terhubung ke dalam jaringan internet. Banyak Game-game online baru yang muncul dan pada game online tersebut di fasilitasi dengan menu transaksi antara satu pengguna dengan pengguna lain. Contohnya seperti Game Online Clash Of Clans, Indoplay, Mobile Legend, 8 ball pool, serta banyak game lainnya. Karena game pada saat ini tidak seperti game terdahulu. Jika game terdahulu hanya bisa maksimal dimainkan dua orang saja, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang atau lebih sekaligus dalam waktu bersama. Pada game tersebut pengguna memanfaatkan menjadi ajang bisnis, tidak sedikit pula yang menjadikan game tersebut sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Dalam game ini pengguna mentransaksikan hasil kemengannya dari game online tersebut berupa chip (pengganti uang untuk memainkan game tersebut) kepada pengguna lain.

Dampaknya juga sangat besar bagi pelaku game tersebut terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang, karena pelaku kebanyakan akan melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Salah satu Game Online terpopuler disemua kalangan baik kalangan anak, remaja dan orang tua adalah Game Online Indoplay. Game online Indoplay adalah suatu game untuk memainkan kartu yang bersifat taruhan, siapa yang sering memenangkan akan banyak mendapat dari taruhan tersebut. Taruhan tersebut dilakukan menggunakan chip (pengganti uang untuk memainkan game tersebut). Pada Game Online Indoplay tersebut juga difasilitasi menu untuk mentransaksikan chip (pengganti uang untuk memainkan game tersebut).

Akan tetapi bisnis yang dilakukan melalui transaksi ini masih menjadi suatu objek pertanyaan bagi banyak orang terkhusus bagi masyarakat Padang Pelasan, Kabupaten Seluma. Kebanyakan dari masyarakat di Desa Padang Pelasan, Kabupaten Seluma saat ini baik dari kalangan remaja hingga dewasa yang telah berkeluarga sudah melakukan transaksi jual beli chip game online ini, Biasanya jual beli tersebut dilakukan pada media sosial seperti halnya grup di Facebook atau media sosial lainnya. Penentuan mengenai harga chip juga sudah menjadi kesepakatan umum. Untuk rincian harga chip (pengganti uang untuk memainkan game tersebut) Game Online Indoplay yaitu per 100 gold chip indoplay harga Rp. 50.000 dan kelipatannya. Jika ditelusuri lebih mendalam belum ada keterangan hukum yang jelas mengenai hukum dari jual beli transaksi chip (pengganti uang untuk memainkan game tersebut) dari Game Online Indoplay. Dengan adanya permasalahan yang terdapat dalam latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang terkait pada permasalahan tersebut. Yang dimana penelitian tersebut diberi judul: "TRANSAKSI JUAL BELI CHIP DALAM GAME ONLINE INDOPLAY MENURUT FIQH MUAMALAH (Studi Kasus di Desa Padang Pelasan, Kabupaten Seluma"

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif, selanjutnya dilakukan dengan pendekatan fenomenologis. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling untuk penentuan informan. Selanjutnya agar pengumpulan data dapat memiliki data yang beragam dan valid dari sumber yang berbeda, oleh sebab itu peneliti menggunakan teknik Triangulasi data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menggabungkan dari berbagai teknik seperti wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Dalam Penelitian ini menggunakan beberapa kriteria teknik keabsahan data diantaranya kredibilitas/derajat kepercayaan (credibility), dilakukan melalui triangulasi. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan tiga tahapan antara lain; reduksi data, yakni dengan pengorganisasian data kegiatan yang merangkum, menganalisis, menentukan dan menfokuskan pada hal-hal yang penting berdasarkan hasil wawancara, observasi serta dokumentasi. Kemudian data-data yang diolah melalui tahapan penyajian data, yakni data disajikan dengan bentuk uraian-uraian yang jelas dan pengelompokan pada fokus penelitian agar dapat dipahami dengan mudah. Selanjutnya dalam penarikan kesimpulan objek penelitian disajikan secara deskriptif yang mengacu pada hasil kajian penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan transaksi jual beli chip dalam game online indoplay di Desa Padang Pelasan, Kabupaten Seluma diawali dari penyampaian teman dari teman. Seperti yang penulis ketahui bahwa Taba Penanjung merupakan sebuah wilayah yang masih kental dengan pergaulan dan komunikasi yang akrab antar masyarakatnya, tidak jarang di saat ada acara-acara tertentu seperti acara menjelang pernikahan, di rumah calon pengantin hampir setiap malamnya banyak diantara masyarakat baik remaja maupun dewasa yang telah berkeluarga ikut berkumpul dan “nongkrong” ngobrol dan diskusi santai, bahkan sering ditemukan para remajanya setiap malam nongkrong di salah satu teras rumah warga atau warbol untuk bermain game online indoplay. inilah yang menjadi salah satu jalan masyarakat mengenal jual beli chip game online indoplay dengan melihat fitur-fitur dan penghasilan dari game ini membuat sebagian masyarakat mulai tertarik, sekalian menuangkan hobi mereka dalam bermain game mereka juga mendapatkan uang, yang dapat mereka gunakan untuk membeli keperluannya yang paling sering ditemukan yaitu untuk membeli rokok, atau membeli makanan lainnya, lebih jauh lagi melalui uang hasil transaksi jual beli chip ini yang bersangkutan dapat membeli handphone android, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis tentang transaksi jual beli chip game online indoplay di Desa Padang Pelasan, Kabupaten Seluma, pemasaran jual beli ini terjadi melalui dua cara yaitu secara offline dari antar teman bermain dan teman “nongkrong”, serta secara online melalui group facebook yang diterakan nominal chip yang dijual dan juga nominal harga jualnya setelah itu pembeli menanyakan lokasi tempat untuk melakukan transaksi atau bisa juga dikatakan COD (Cash on Delivery). Setelah penjual dan pembeli bertemu sesuai dengan tempat dan waktu yang telah ditentukan sebelumnya, selanjutnya disitulah terjadi transaksi antara penjual dan pembeli berlangsung, penjual mengirimkan chip kea kun indoplay pembeli dan pembeli memberikan uang sesuai dengan nominal uang yang telah disepakati sebelumnya.

Pembahasan (Analisis hukum Islam terhadap hasil penelitian)

Analisis Hukum Islam terhadap transaksi jual beli chip game online indoplay di Desa Padang Pelasan, Kabupaten Seluma, menurut perspektif Fiqh Muamalah dalam praktek transaksi jual beli chip game online indoplay ljab dan qabul ini sudah jelas. Karena dengan jelas penjual menjual dengan keadaan sadar dan pembeli juga dengan sadar membeli dari apa yang penjual jual. Akan tetapi unsur Subjek tidak sesuai dengan syariat islam. Karena Subjek secara keseluruhan belum dewasa karena ada yang masih remaja awal peralihan dari anak-anak menurut syariat islam (baligh) dan Objek yang diperjual belikan mengandung unsur maysir. Dan sudah jelas bahwasanya diharamkan untuk menjual barang atau sesuatu yang didapat dari perbuatan haram. Jadi Transaksi Jual Beli chip game online indoplay yaitu haram untuk dilakukan. Dari hukum 2 asal mendapatkan objek sudah haram. Karena dilakukan dengan cara berjudi (maysir).

Hal ini didasari pada alasan karena Jual beli chip dalam game online indoplay ini termasuk jual beli yang objek yang diperjual belikan tidak dapat diserahkan secara materi ditangan, namun objeknya bisa dimanfaatkan dan juga bisa diserahkan dengan cara mentransfernya. Objek berupa sesuatu yang terdapat dalam dunia maya. Berdasarkan teori dan permasalahan yang ada, bahwa objek kajian disini adalah pada jual beli chip game online indoplay. Dan hasil analisis peneliti adalah sebagai berikut: Dilihat dari sahnya jual beli dilakukan, dalam jual beli terdapat ketentuan dan juga aturan agar transaksi sah menurut syariat islam. Apabila syarat

rukun dari jual beli tidak terpenuhi maka akan mengakibatkan tidak sahnya jual beli yang dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian penulis menganalisis tentang alasan dikatakan bahwa jual beli chip game online indoplay tidak memenuhi rukun jual beli adalah sebagai berikut:

a) Ditinjau Dari Subjek Jual Beli

Syarat dari jual beli diawali dari subjek yang melakukannya yaitu disebut Akid. Akid adalah pihak-pihak yang melakukan transaksi jual beli, yang terdiri dari penjual dan pembeli. Baik itu merupakan pemilik asli, maupun orang lain yang menjadi wakil atau wakil dari pemilik asli. Sehingga ia memiliki hak dan otoritas untuk mentransaksikannya. Kedua belah pihak yang melakukan perjanjian jual beli haruslah: 1. Berakal, agar dia tidak terkecoh, orang gila atau bodoh tidak sah jual belinya; 2. Dengan kehendak sendiri (bukan paksaan); 3. Keduanya tidak mubazir; 4. Baligh.

Yang dimaksud dengan berakal adalah dapat membedakan atau memilih mana yang terbaik bagi dirinya. Apabila salah satu pihak tidak berakal maka jual beli yang diadakan tidak sah. Dimaksudkan dengan kehendak sendiri, bahwa dalam melakukan perbuatan jual beli salah satu pihak tidak melakukan tekanan atau paksaan atas pihak lain. Jual beli yang dilakukan bukan atas dasar "kehendak sendiri" adalah tidak sah. Keadan tidak mubazir, maksudnya pihak yang mengikatkan diri dalam perjanjian jual beli bukanlah manusia yang boros (mubazir), sebab orang yang boros di dalam hukum dikategorikan sebagai orang yang tidak cakap bertindak. Maksudnya, dia tidak dapat melakukan sendiri perbuatan hukum walaupun kepentingan hukum itu menyangkut kepentingannya sendiri. Persyaratan selanjutnya tentang subjek yang melakukan jual beli adalah baligh atau dewasa. Dewasa dalam hukum islam adalah apabila telah berumur 15 tahun, atau sudah bermimpi (bagi anak laki-laki) dan haid (bagi anak perempuan). Dengan demikian, jual beli yang diadakan anak kecil adalah tidak sah.

Namun dalam prakteknya yang penulis temui dilapangan tentang transaksi jual beli chip game online indoplay di Desa Padang Pelasan, Kabupaten Seluma mengenai subjek yang melakukan jual beli belum sesuai dengan syariat islam. Syarat dari subjek jual beli yang belum sesuai dengan syariat islam yaitu pada kedewasaan seseorang yang melakukan jual beli (baligh). Melainkan banyak anak dibawah umur (belum baligh) juga memainkan game online indoplay ini. Menurut keterangan langsung dari pengguna game online indoplay yang masih berada dibangku sekolah SMP kelas 2 (dua) dan 3 (tiga).

Menyatakan bahwa "saya sudah bermain sejak kelas 1 (satu) SMP kak, saya juga selalu menjual chip hasil dari permainan Indoplay ini, cara jual chipnya itu mudah kak. Maka dari itu selalu saya jual kak apabila menang, dapat untuk tambahan uang jajan kak".

b) Ditinjau Objek Jual Beli

Objek akad juga disebut Ma`qud Alaihi. Dalam objeknya harus jelas bentuk, kadar dan sifat-sifatnya dan diketahui dengan jelas oleh penjual dan pembeli. Jadi, jual beli barang yang samar, yang tidak dapat dilihat oleh penjual dan pembeli atau salah satu dari keduanya, maka dianggap tidak sah. Penjelasan mengenai syarat-syarat objek jual beli sebagai berikut:

1. Bersih Barangnya

Yang dimaksud bersih barangnya, ialah barang yang diperjual belikan bukanlah benda yang dikualifikasi sebagai benda najis, atau tergolong sebagai benda yang diharamkan.

2. Dapat Dimanfaatkan

Pengertian barang yang dapat dimanfaatkan tentunya sangat relatif, sebab pada hakikatnya seluruh barang yang dijadikan objek jual beli merupakan barang yang dapat dimanfaatkan, seperti dikonsumsi, dinikmati keindahannya, dinikmati suaranya, serta dipergunakan untuk keperluan yang bermanfaat seperti seekor anjing untuk berburu.

3. Milik orang yang melakukan akad

Maksudnya, bahwa orang yang melakukan perjanjian jual beli merupakan pemilik sah barang tersebut atau telah mendapat izin dari pemilik sah barang.

4. Mampu menyerahkan

Yang dimaksud dengan mampu menyerahkan ialah penjual dapat menyerahkan barang yang dijadikannya sebagai objek jual beli sesuai dengan bentuk dan jumlah yang diperjanjikan pada waktu penyerahan barang kepada pembeli.

5. Mengetahui

Mengetahui disini dapat diartikan secara lebih luas, yaitu melihat sendiri keadaan barang, baik mengenai hitungan, takaran, timbangan, atau kualitasnya.

6. Barang yang diakadkan di tangan

Terkait dengan perjanjian jual beli atas suatu barang yang belum ditangan (tidak berada dalam penguasaan penjual) dilarang, sebab bisa jadi barang tersebut rusak atau tidak dapat diserahkan sebagaimana telah diperjanjikan.

Dari pernyataan di atas sudah jelas bahwasanya jual beli chip dalam game online diharamkan karena tidak memenuhi syarat dan rukun jual dan beli dalam Islam.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; Proses pelaksanaan transaksi jual beli chip dalam game online indoplay di Desa Padang Pelasan, Kabupaten Seluma diawali dari penyampaian teman dari teman. Pemasaran jual beli ini terjadi melalui dua cara yaitu secara offline dari antar teman bermain dan teman “nongkrong”, serta secara online melalui group facebook yang diterakan nominal chip yang dijual dan juga nominal harga jualnya setelah itu pembeli menanyakan lokasi tempat untuk melakukan transaksi atau bisa juga dikatakan COD (Cash on Delivery). Setelah penjual dan pembeli bertemu sesuai dengan tempat dan waktu yang telah ditentukan sebelumnya, selanjutnya disitulah terjadi transaksi antara penjual dan pembeli berlangsung, penjual mengirimkan chip kea kun indoplay pembeli dan pembeli memberikan uang sesuai dengan nominal uang yang telah disepakati sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurul, Z. (2017). Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan, Jakarta : Bumi Aksara.
- Abdul Rahman, Fiqh Muamalah, Jakarta: Kencana, 2010.
- Abdul aziz Muhammad Azzam, Fiqh Muamalat, Jakarta: Amzah, 2010 cet ke-1.
- Amir Syarifuddin, Fiqh Muamalah, Jakarta: Pranada Media, 2005.

- Antonio Muhammad Syafi'i, Bank Syari'ah dari Teori Kepraktek, Jakarta: Gema Insani, 2007.
- Bambang Sunggono, Metodologi Penelitian Hukum, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003.
- Burhan Bungin, Metodologi Penelitian Kualitatif, Jakarta: Kencana, 2003.
- Departemen Agama RI, al-Quran dan Terjemahannya, Semarang: CV Toha Putra, 1996, cet. ke-1, Edisi revisi.
- Fauzan bin Shalih, Ringkasan Fikih lengkap, Jakarta: Darul Falah, 2005, Jilid I-II Ghazaly Abdul Rahman, Fiqih Muamalat, Jakarta, Kencana, 2012.
- Hajar. M, Diktat Mata Kuliah Metode Penelitian Hukum, 2011.
- Hartono, Metodologi Penelitian, Pekanbaru, Zanafafa Publishing, 2011.
- Ibnu Hajar, Bulughul Maram, Jakarta: Jabal, 2001.
- Imam Az-Zabidi, Ringkasan Shahih Al-Bukhari, Jakarta: Pustaka Amani, 2002
- Ismail Nawawi, Fiqih Muamalah Klasik dan Kontemporer, Bogor: Ghalia Indonesia, 2012, Cet. Ke-1.
- Lukman Hakim, Prinsip-Prinsip Ekonomi Islam, Surakarta: Erlangga, 2012.
- Mahmud Marzuki Peter, Penelitian Hukum, Jakarta: Kencana, 2010.
- Mayhuri, Ekonomi Mikro, Yogyakarta: UIN-Malang Press, 2007.
- Muhammad Jamhari, A. Zainudin, Al-Islam 2, Bandung : CV. Pustaka Setia, 1999, Cet. Ke- 1.