

## Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah

Dawwir Rif'ah

Hukum Keluarga Islam, Universitas Muhammadiyah Malang

Email korespondensi: [dawwirrifah@gmail.com](mailto:dawwirrifah@gmail.com)

### Abstract

*Practice of online gaming accounts by teenagers to adults has become one of many forms of commerce in any system of income at any time or place with no age restrictions as stipulated in civil law. In addition to being an Internet use for the use of these online games is much appreciated by young people even children as a kind of personal entertainment and the gaining of advantages through a race known as the tournament. And so a review of what is needed in the use of these online gaming accounts is a consideration of the benefits and the madharat that over time are also likely to lead to addiction. The akirate online gaming accounts are valid under the terms of the fiqh muamallah, but on the other hand must be balanced by the clean principles that naturally refer to maqashid asy-sharia as part of the basic human needs of dharuriyyat, hajiyyat, and tahsiniyyat. The purpose of the article was to analyze by using the empirical judicial method and also by the data of related theories. The study is the combination of theoretical and field studies proved by interviews of both sellers and buyers and the use of theories based on the opinions of scholars who refer to the law.*

**Keywords:** *online gaming account, maqashid asy-shari 'ah, law, islamic marketing, islamic economy*

### Abstrak

*Praktik jual beli akun game online oleh para remaja hingga dewasa menjadi salah satu bentuk usaha dagang dalam memperoleh penghasilan dengan sistem kapan pun dan dimana pun tanpa ada batasan usia sebagaimana ketentuan dalam hukum perdata. Selain menjadi pemanfaatan internet penggunaan game online ini banyak diminati oleh kalangan pemuda bahkan anak-anak sebagai jenis hiburan pribadi dan perolehan keuntungan melalui perlombaan yang dikenal sebagai tournament. Sehingga tinjauan yang dibutuhkan dalam penggunaan akun game online ini adalah pertimbangan antara manfaat dan madharat yang diperoleh seiring lamanya waktu yang dihabiskan dan cenderung menyebabkan kecanduan. Secara akad jual beli akun game online adalah sah berdasarkan ketentuan Fiqh Muamalah namun disisi lain harus diseimbangi dengan prinsip halal yang sejatinya mengacu pada Maqashid Asy-Syariah sebagai bagian dari dasar kebutuhan manusia baik dari segi Dharuriyyat, Hajiyyat, dan Tahsiniyyat. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis dengan menggunakan metode yuridis empiris juga menggunakan data berupa teori-teori yang terkait. Kajian ini adalah kajian kombinasi antara kajian teoretik dan kajian lapangan yang dibuktikan dengan wawancara kepada para pihak baik penjual maupun pembeli serta penggunaan teori berdasarkan beberapa pendapat dari para sarjana yang mengacu pada hukum yang berlaku.*

**Kata kunci:** *Jual beli akun game online, Maqashid Asy-Syari 'ah, Undang-Undang, Pemasaran Islam, Ekonomi Islam*

**Saran sitasi:** Rif'ah. D. (2022). Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(01), 825-837. doi: <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v8i1.4265>

**DOI:** <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v8i1.4265>

### 1. PENDAHULUAN

Jual beli merupakan bagian dari kebutuhan *dharuriyyat* dalam *Maqashid Asy-Syari 'ah* sebagai bentuk pemeliharaan kehidupan beragama. Seiring perkembangan teknologi, kini jual beli juga tersedia dalam bentuk internet yang salah satu diantara keunikannya adalah jual beli aplikasi akun game

online yang sedang terkenal saat ini . Selain banyak peminatnya penggunaan aplikasi game online menjadi sasaran bagi anak-anak hingga dewasa sebagai hiburan pribadi bahkan memperoleh keuntungan atau penghasilan dalam keadaan tertentu. Sehingga disinilah peluang bagi para penjual akun untuk membangun usaha dagang agar dapat memenuhi

kebutuhan pokok dalam hidupnya dengan cara pemanfaatan teknologi di era modern.

Jual beli juga merupakan salah satu bentuk muamalah yang memiliki ketentuan tersendiri yang mana kebolehnya dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 275. Dalam pelaksanaannya diperkuat dengan hadits dan pendapat para ulama' terkait syarat dan rukunnya. Hal ini berlaku baik secara tatap muka seperti jual beli pada umumnya ataupun secara online sebagaimana praktik dari jual beli akun game online seperti Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG. Selain daripada itu ketentuan dari praktik jual beli telah diatur dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) bahkan keamanan dalam bertransaksi melalui media online juga telah dirancang pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Dalam praktiknya jual beli akun game online cenderung menimbulkan kerugian bagi pihak pembeli seperti halnya modus penipuan dalam bertransaksi terutama bagi mereka yang masih awam dalam penggunaan media online. Disisi lain kerugian tersebut tidak dapat memberikan jaminan keamanan dan perlindungan hukum bagi pihak yang dirugikan sebagaimana adanya Undang-undang ITE pasal 26 ayat 2 dikarenakan dua kemungkinan. Pertama, penjual memberikan identitas palsu mengenai dirinya. Kedua, setelah transaksi berhasil dimana uang sudah diterima oleh penjual dan akun game online sudah diberikan oleh pembeli, penjual masih memiliki peluang kejahatan dengan cara mengubah ulang kata sandi dari akun game online tersebut kemudian memblokir pembeli agar pembeli tidak dapat mengetahui atau menghubungi pihak penjual lagi. Maka bagaimana cara menghadapi permasalahan yang demikian? Sedangkan Indonesia memberikan jaminan perlindungan hukum bagi seluruh rakyatnya dan apakah berdirinya Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) membutuhkan pembaharuan?.

Secara umum maksud dari *Maqashid Asy-Syari'ah* ialah memberikan pemahaman terkait kebutuhan hidup manusia dengan menjaga agama, akal, jiwa, harta, dan keturunan. Keberadaan jual beli akun game online memberikan perhatian baru bagi peneliti terkait makna dari *Maqashid Asy-Syariah* sebagaimana pernyataan yang dituliskan oleh imam Asy-Syatibi dalam bukunya *Al-Muwaffaqat* bahwa tujuan utama *Maqashid Asy-Syari'ah* adalah demi kemaslahatan bersama begitupun dengan segala

amalan manusia yang harus mengikuti ketentuan syara' dan larangan untuk mengikuti keinginan nafsunya.

Pendapat ulama' klasik mengenai *Maqashid Asy-syariah* dianggap bersifat individual yang diberlakukan dan dipahami secara hierarkis atas pertimbangan kedaruratan suatu perbuatan. Kemudian ulama' kontemporer yang salah satunya paling berpengaruh ialah Jasser Auda dengan gagasan yang menarik teori *Maqashid* secara lebih *holistic* (keseluruhan), tidak terpisah-pisah, dan hierarkis. Disini Jasser Auda menekankan bahwa setiap hubungan yang mengandung sebab-akibat perlu diamati dan dilihat sebagai bagian-bagian dari gambaran yang menyeluruh dengan cara memahami dan memisahkan antara teks dan sunnah bahkan dapat membedakan antara syariah, fiqh, dan fatwa.

Pemahaman *Maqashid Asy-Syariah* di era klasik cenderung ditujukan untuk perlindungan dan pelestarian kehidupan. Sedangkan konsep *Maqashid Asy-syariah* yang ditawarkan oleh Jasser Auda bersifat *development* (pengembangan) disertai beberapa fitur sistem yang berupa: sifat kognitif, saling keterkaitan, keutuhan, keterbukaan, multi-dimensionalitas, dan kebermaknaan. Tidak hanya itu saja, melainkan teori *maqashid* tradisional mendapatkan kritik diantaranya ialah: *Pertama* jangkauan *maqashid* tradisional yang seharusnya ditujukan kepada seluruh hukum islam namun tidak memberikan penjelasan mengenai maksud khusus dari kelompok nash hukum tertentu yang memiliki keterkaitan dengan beberapa topik pada ilmu fiqh. *Kedua*, *maqashid* tradisional dianggap belum memasukkan nilai umum yang salah satunya seperti keadilan dan kebebasan. *Ketiga*, *maqashid* tradisional didasarkan dari literature fiqh daripada sumber-sumber syariat yakni Al-Qur'an dan Sunnah.

Penggunaan aplikasi game online sejenis Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG merupakan jenis aplikasi untuk hiburan pribadi atau kesenangan psikologis ternyata menimbulkan beberapa dampak negative diantaranya ialah kecanduan dan manajemen waktu yang buruk hingga menimbulkan kelalaian baik yang sifatnya wajib seperti waktu sholat, ataupun mubah seperti waktu belajar dan waktu bersama keluarga. Penggunaan game ini juga tidak dianjurkan dalam Islam sebagaimana pendapat Yusuf Al-Qardhawi dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwihi* bahwa Islam melarang penggunaan game dengan adanya unsur berbahaya seperti

menyakiti orang lain, menampilkan aurat wanita, adanya sihir, menyakiti makhluk hidup, berbentuk judi, bahkan permainan yang digunakan secara berlebihan.

Istilah kecanduan tidak hanya berlaku pada zat adiktif saja melainkan kecanggihan teknologi terutama pada dunia hiburan seperti game online secara tidak langsung memberikan pengaruh besar dibawah alam sadar. Hal ini dapat dibuktikan dengan mengamati dan melihat dari aspek psikologi seorang gamer yang biasanya ditandai dengan mudah marah, emosional, dan mengucapkan kata-kata kotor. Bagi mereka yang masih berstatus siswi di sekolah juga dapat berpengaruh di bidang akademik karena waktu luang yang seharusnya digunakan untuk belajar tergantikan dengan bermain game online, bahkan terbentuknya jati diri melalui keterikatan kinerja otak dengan game online yang menyebabkan penurunan interaksi sosial di dunia nyata.

Maraknya fasilitas handphone genggam atau gadget yang diberikan orangtua kepada anak-anaknya dengan beragam alasan dan latar belakang memicu rasa ingin tahu yang tinggi terhadap isi dan penggunaan dari media sosial. Pengaruh lainnya adalah keadaan lingkungan sekitar yang dalam kesehariannya tak lepas dari penggunaan media online apalagi ditambah dengan beragam fitur yang ditawarkan pada beberapa jenis game online yang dapat diaplikasikan dengan mudah dan dijadikan sarana penghibur diri tanpa harus pergi ke luar rumah. Maka tidak perlu diragukan lagi apabila mayoritas anak, remaja, juga dewasa memiliki ketergantungan yang tinggi dalam penggunaan aplikasi terutama game online.

Didukung dengan hasil penelitian oleh Rumah Sakit CS Mott Children milik University of Michigan di Amerika bahwa 86% dari 963 anak cenderung menghabiskan waktu untuk bermain game online setiap harinya yang apabila dibiarkan terus menerus akan menyebabkan perilaku anak tersebut menjadi brutal dan radikal dikarenakan adanya hubungan interaktif antara pola pikir anak dengan game online yang dimainkan. Selain daripada itu terdapat beberapa aspek yang merugikan dalam diri anak mulai dari aspek moral seperti pola pikir anak yang kesulitan berkonsentrasi karena terlalu fokus bermain game online sehingga memicu kesusahan bersosialisasi sebagaimana makhluk sosial yang seharusnya dipraktikkan mulai usia dini juga aspek kesehatan yang berpengaruh terhadap aktivitas gelombang otak

dan aspek ekonomi yang kaitannya terhadap biaya dalam penggunaan game online tersebut.

Adapun relevansi terhadap jual beli akun game online baik yang seringkali dimainkan oleh anak-anak hingga dewasa mulai dari Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG disini kita dapat menganalisis dengan mengqiyaskan terhadap ayat yang menjelaskan diharamkannya jual beli Khamr dalam Q.S Al-Baqarah : 219, dimana dalam ayat tersebut Allah menjelaskan bahwa sejatinya Khamr mengandung manfaat bagi manusia hanya saja madharat atau kerusakan yang diperoleh dari minuman Khamr tersebut lebih besar daripada manfaatnya sehingga disitulah Allah mengharamkan segala sesuatu yang banyak merugikan bagi kehidupan manusia.

Secara tidak langsung disini kita dapat melihat bahwa penggunaan aplikasi game online masa kini lebih memberikan banyak madharat daripada kemanfaatan dikarenakan banyaknya waktu luang dalam sehari lebih dominan digunakan untuk bermain game online sehingga konsentrasi berpikir dalam aktivitas lainnya terganggu. Maka pentingnya penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman baik kepada diri sendiri ataupun kepada para pembaca terkait makna dari menjaga agama, akal, harta, keturunan, hingga jiwa manusia sebagaimana maksud tujuan *Maqashid Asy-Syari'ah*. Sehingga berdasarkan pernyataan diatas timbulah pertanyaan apakah hukum jual beli akun game online sama dengan jual beli Khamr? Jika iya lalu apakah tidak boleh seseorang menghibur dirinya dengan melampiaskan pada game online tersebut?.

## **2. METODE PENELITIAN**

Setelah mengamati praktik jual beli akun game online dari beragam jenis terdapat ketertarikan untuk melakukan wawancara kepada para penjual akun game online tersebut dan mengidentifikasi terkait proses dan tata cara bagaimana game online tersebut dimainkan juga banyak diminati oleh para remaja mulai dari anak-anak hingga dewasa. Penelitian ini berjenis penelitian kombinasi dengan sifat analisis data baik dalam segi kuantitatif yang dibuktikan dengan survey lapangan melalui penyebaran kuesioner sebagai sarana responden dalam penelitian bahkan diskusi dengan beberapa penjual dan pemain game online, begitupun dari segi kualitatif yang menggambarkan dan menjelaskan mengenai permasalahan yang berkaitan dengan jual beli akun game online berdasarkan teori *Maqashid Asy-*

Syari'ah juga jaminan perlindungan hukum bagi para pihak. Berdasarkan dampak atau pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan game online tersebut penulis menggunakan pendekatan campuran antara kualitatif dan kuantitatif sebagaimana praktik di lapangan yang diseimbangi dengan bagaimana hukum itu berlaku.

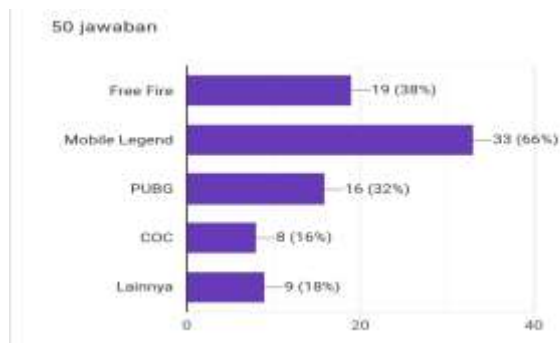
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil Penelitian Berdasarkan Kuisisioner

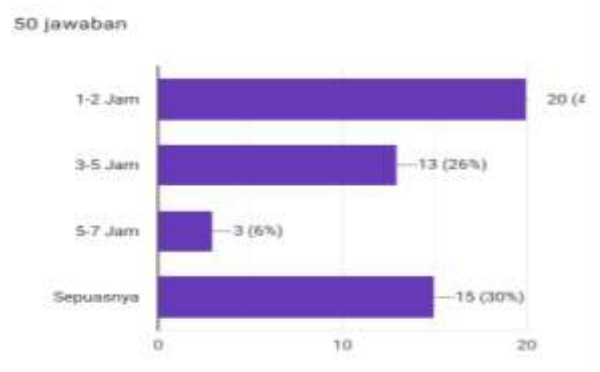


Hasil penelitian bagan diatas merupakan kesimpulan jawaban atas kuesioner yang dibagikan melalui google form pada saat penelitian dengan tujuan untuk memperoleh pertimbangan dalam menganalisis antara manfaat dan madharat pada mereka laki-laki yang memiliki kebiasaan bermain game online setiap harinya dengan perkiraan usia 15 hingga 23 tahun. Begitupun dengan pertanyaan yang diajukan beserta rekaman jawabannya sebagai berikut:

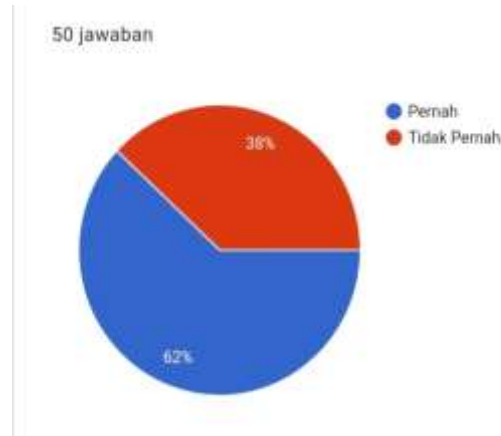
- a. Apa yang anda rasakan saat bermain game online?  
Jawaban: Mayoritas menjawab senang, terhibur, bahagia, nyaman, dan menghilangkan rasa jenuh.
- b. Game online apa saja yang anda mainkan?  
Jawaban:



- c. Berapa lama waktu yang anda habiskan dalam sehari ketika bermain game online tersebut?  
Jawaban:



- d. Apa keuntungan bermain game online untuk mu?  
Jawaban: Jawaban paling menonjol adalah Menjalin silaturahmi, menambah pertemanan, berpenghasilan, refreshing, bahkan kepuasan batin.
- e. Pernahkah kamu lupa waktu karena game online?  
Jawaban:



#### 3.2. Hasil Penelitian Berdasarkan Diskusi dan Wawancara

Menurut beberapa penjual akun game online dalam sistem jual belinya dianggap dapat menguntungkan karena semakin meningkatnya angka ketertarikan dari berbagai kalangan mulai dari siswi SD, SMP, dan SMA. Sedangkan tidak semua orang yang ada dalam wilayah desa/kota tersebut memfasilitasi akan praktik jual beli akun game online (minoritas) dalam artian tidak semua orang memiliki keberanian untuk menjual akun game online karena disisi lain dibutuhkan pertimbangan seperti modal dan banyak nya relasi dalam memperoleh keuntungan. Sehingga mobilisasi atas praktik jual beli akun game online tersebut masuk dalam ruang lingkup khusus atau tergantung relasi yang penjual miliki dan hal ini merupakan salah satu motivasi atas jual beli akun game online.

Akan tetapi, tidak semua praktik jual beli akun game online ini hanya bergantung pada relasi saja karena terdapat banyak komunitas tertentu yang

menyediakan jual beli akun game online di media massa dengan teknik penjualan yang lebih praktis salah satunya seperti penjualan yang dilakukan dengan menggunakan platform google form atau website tertentu. Dengan demikian siapapun dapat mengakses dan melakukan sistem transaksi jual beli online sesuai kemauan masing-masing. Untuk sistem jual beli akun yang dipraktikkan cenderung menggunakan orang ketiga yang dianggap memiliki kredibilitas kejujuran dan hal ini dilakukan untuk menghindari kerugian diantara kedua belah pihak. Namun jika keduanya sama-sama percaya satu sama lain maka tanpa orang ketiga pun juga tidak apa-apa, berbeda halnya jika praktik jual beli tersebut melalui pasar bebas atau berasal dari komunitas yang tidak dikenal karena terdapat kemungkinan ada unsur kecurangan yang menyebabkan kerugian diantara kedua belah pihak.

Alasan yang paling penting dan menggiurkan bagi para gamer karena praktik bermain game online sangat memungkinkan untuk berpenghasilan dengan mengikuti beragam perlombaan yang dijadikan sebagai jenis olahraga E-sport dengan total hadiah puluhan hingga ratusan juta contoh kecil nya adalah tournament. Maka sangat tidak diherankan apabila banyak dari mereka yang berlomba-lomba mengasah skill dan bakat melalui ketersediaan fasilitas yang lengkap seperti senjata dan tingkatan level yang tinggi pada akun game online yang dimiliki. Sekalipun alasan yang paling sering dijumpai dalam bermain game online adalah sebagai hiburan pribadi namun seiring perkembangan dan pengetahuan bagi masing-masing gamer tentu olahraga E-sport ini akan menjadi salah satu peluang yang dapat menguntungkan.

### **3.3. Pembahasan**

#### **3.3.1. Jual Beli Akun Game Online Perspektif Maqashid Al-Syari'ah**

Secara harfiah hukum jual beli adalah halal baik secara online maupun offline selagi tidak menyimpang dari ketentuan syariat sebagaimana rukun dan syarat yang telah ditetapkan oleh islam. Keberadaan *Maqashid Asy-syariah* yang merupakan tujuan utama untuk memperoleh kemaslahatan umat muslim tentunya harus difahami dengan baik agar terhindar dari kerusakan yang disebabkan karena tidak terkontrolnya hawa nafsu. Dalam artian menjaga stabilitas atas tanggungjawab yang di emban oleh setiap manusia agar dapat berlaku adil dan senantiasa

memberikan manfaat satu sama lain serta menolak kemudharatan.

Seperti halnya pandangan Imam As-Syatibi yang memberikan penekanan dalam memahami *Maqashid Asy-syariah* berdasarkan analisis lafal atau ayat Al-Qur'an dengan membedakan makna *nahi* (larangan) dan *amr* (perintah) sehingga melahirkan pemahaman primer dan sekunder yang baik dan benar. Salah satu contohnya ialah bunyi surah al jumu'ah : 62 (9) tentang meninggalkan jual beli dan melaksanakan sholat, menurut imam Asy-Syatibi dalam memahami makna dari ayat tersebut ialah bahwa praktik jual beli bukanlah sebuah larangan yang di hukum haram dalam pelaksanaannya dikarenakan dalam penjelasan ayat yang lain yakni Q.S Al-Baqarah ayat 275 menyatakan praktik jual beli adalah halal dan mubah bagi seluruh umat muslim kecuali terdapat ayat yang mengandung penegasan berupa larangan dalam pelaksanaannya seperti riba, jual beli khamr, dan lain sebagainya.

Salah satu ungkapan Ibnu Taimiyyah mengenai pentingnya ilmu *Maqashid Asy-Syariah* yang merupakan sandaran utama berdirinya ilmu fiqh dalam agama beliau menggunakan pendekatan *illah* pada proses tarjih terhadap para pendapat ulama' sebelumnya agar mendapatkan pemahaman yang baik dimana hasil dari penggunaan *illah* tersebut membuahkan karya dengan judul *Mas' alatu Al-Hiyal*. Disambung dengan ungkapan Ibnu Qayyim selaku murid dari Ibnu Taimiyyah dengan pernyataan bahwa suatu fatwa sebagai salah satu produk hukum Islam dapat mengalami perubahan dengan mengikuti perkembangan zaman. Hal itu terbukti sebagaimana praktik jual beli akun game online disertai beragam dampak bagi para pengguna yang pada hakikatnya tujuan kemaslahatan atas *Maqashid Asy-Syariah* dinilai berdasarkan besar atau kecilnya kemanfaatan yang diperoleh dalam jual beli akun game online tersebut.

Al-Ghazali juga berpendapat bahwa *Maqashid Asy-Syariah* ditinjau atas pemeliharaan lima asas dengan konsep menghindari diri dari segala perbuatan yang dapat merugikan dan berupaya menebarkan kemanfaatan untuk sesama muslim. Artinya pemeliharaan lima asas yang dimaksud merupakan esensi syariat yang meliputi penjagaan agama sebagai sandaran hukum utama, jiwa selaku benih kepribadian, akal yang merupakan pusat pola pikir manusia nasab sebagai penerus masa depan, dan harta

selaku alat pemerolehan kebutuhan atas hidup manusia.

Berdasarkan penelitian seorang professor Akio Mori dari Tokyo Nihon University menyatakan bahwa penggunaan akun game online dapat menurunkan aktivitas gelombang otak prefrontal dimana otak prefrontal ini sangat berpengaruh dalam pengendalian perilaku manusia. Bahkan secara tidak langsung penggunaan game online bagi anak-anak atau remaja memberikan rasa asik tersendiri juga dapat menimbulkan rasa ketidakpuasan atau kecanduan. Selain daripada itu dikarenakan konsentrasi dalam bermain game online terlalu tinggi menyebabkan lupa waktu dalam kesehariannya terutama waktu sholat sebagai ibadah wajib bagi umat muslim. Maka disinilah berlakunya *nahi* (larangan) sebagaimana maksud dari Q.S. Al-Jumu'ah : 62 (9) tentang meninggalkan jual beli karena sesungguhnya berdirinya sebuah hukum dalam Islam dilatarbelakangi oleh *illah* atas pertimbangan manfaat dan madhorot dari suatu pekerjaan bahkan sholat merupakan rukun wajib bagi umat islam yang tidak boleh ditinggalkan.

Selain daripada itu Sebagaimana teori Jeffrey Anshel OD dalam karyanya yang berjudul *Visual Ergonomics in the Workplaces*, menjelaskan bahwa penggunaan digital di media online baik berbentuk monitor atau *smartphone* yang digunakan melebihi 400 menit akan menyebabkan ketegangan otot mata, gangguan penglihatan, serta penurunan ketajaman penglihatan mata. Hal tersebut dibuktikan dengan sebuah pernyataan salah satu orang tua seorang anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) Jember Jawa Timur dimana ibu tersebut mengeluhkan keadaan penglihatan anaknya dikarenakan kurang terkontrolnya dalam bermain game online, bentuk pernyataan ini didasarkan pada pengalaman yang berupa pengamatan terhadap seorang anak ketika bermain game online. Tidak hanya itu saja WHO (*World Health Organization*) sebagai badan kesehatan terbesar di dunia menegaskan bahwa penggunaan akun game online secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan mental.

Namun apabila penggunaan akun game online tersebut digunakan seperlunya apakah boleh? Jika iya, lalu standard seperlunya menurut Islam seperti apa? Sebelum menjawab pertanyaan diatas penulis memiliki statement bahwa hakikat bermain game bagi para pengguna akun sejatinya memiliki alasan yang beragam mulai dari mengisi waktu luang atau sebagai

hiburan pribadi. Jika kita berbicara tentang hiburan pribadi tentunya ajaran Islam bukanlah agama yang kaku, hal tersebut dibuktikan oleh pernyataan Yusuf Al-Qardhawi dalam bukunya yang berjudul halal dan haram dimana pada zaman Rasulullah SAW juga di praktikkan berbagai jenis hiburan seperti bernyanyi, bermain musik, bahkan memukul gendang sebagai alat musiknya. Disini kita dapat memahami bahwa standard seperlunya dalam Islam untuk menjadikan sesuatu sebagai hiburan adalah proporsional dan yang paling penting adalah tidak menyimpang dari segala perbuatan yang dilarang oleh syariat. Kemudian untuk menjawab kebolehan atau tidaknya bermain game online tentu kembali pada niat masing-masing dan unsur-unsur yang terdapat pada game online tersebut, sedangkan fitur yang ada pada jenis game online Free Fire, Mobile Legends, PUBG cenderung menampilkan aurat baik laki-laki maupun perempuan maka disini Yusuf Al-Qardhawi menegaskan dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al Tarwihi* dengan menyebutkan jenis hiburan permainan yang dilarang dalam islam dimana salah satunya adalah menampilkan fisik dan aurat wanita.

Riset menunjukkan separuh dari 50 (lima puluh) laki-laki yang sudah baligh dan memiliki kebiasaan bermain game online yang saat ini masih sangat populer mulai dari jenis game online Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG mereka menyatakan bahwa pernah meninggalkan waktu sholat hanya karena terlalu fokus bermain game online. Mereka juga menjawab bahwa dengan bermain game online dapat merasakan kenyamanan, kebahagiaan, relaksasi, bahkan dapat berprestasi melalui perlombaan yang ada di dalamnya. Ketiga jenis game tersebut memiliki ciri khas masing-masing namun ketiganya sama-sama berupa bentuk perlawanan terhadap musuh seperti peperangan. Ketertarikan pada praktik jual beli akun game online dikarenakan pembeli lebih memilih untuk melanjutkan level lama dari suatu game dibandingkan harus mendownload dan bermain game mulai dari awal, level lama yang dimaksud adalah tingginya tahapan perolehan dari pemain game online sebelumnya sehingga pembeli akun tersebut dapat melanjutkan ke tahapan yang lebih tinggi sebagaimana keinginan mereka disertai skill dan kemampuan yang sudah dimiliki. pembeli juga beranggapan bahwa alasan pada praktik jual beli akun ini cenderung lebih murah daripada memulai permainan dari awal yang membutuhkan proses lama pada tahapan-tahapannya.

Bagi mereka yang menginjak usia dewasa tentu dapat memahami dan mengelola waktu bermain online secukupnya karena tidak dapat dipungkiri bahwa sifat dari keadaan dewasa juga dipengaruhi oleh budaya dan lingkungan sekitar baik dengan status bekerja ataupun sebagai mahasiswa namun perlakuan atas kesadaran ini sangat minoritas sekali. Berbeda halnya dengan pemain game online yang masih anak-anak bahkan menginjak remaja, hasil tela'ah dan pengamatan menunjukkan bahwa mereka lebih banyak bertatap dengan layar dibandingkan bersosial bersama teman-teman lainnya. Tinjauan lain yang sangat dikhawatirkan bukan hanya dari segi kesehatan saja melainkan dari segi ekonomi yang dibutuhkan sebagai bentuk fasilitator agar pemain dari game tersebut dianggap layak mulai dari pembelian internet untuk memastikan keberadaan sinyal yang stabil juga pembelian alat sebagai pelengkap dalam game online yang sifatnya sama-sama berbayar seperti membeli senjata, baju, dan lain sebagainya.

Beberapa pernyataan dari para pemain game online bahwa sebenarnya waktu yang dihabiskan untuk bermain game online tersebut tidak dapat diperkirakan dalam artian terdapat rasa ketidakpuasan sehingga kurang menyadari waktu yang telah dihabiskan. Disisi lain rasa emosional para pemain game online seringkali melontarkan perkataan kasar hal ini dibuktikan berdasarkan analisis dari praktik lapangan serta pernyataan dari salah satu pemain akun game online sehingga menjadikan perkataan itu sebagai kebiasaan yang kurang baik untuk dilakukan.

Tinjauan jual beli akun game online merupakan suatu analisis atas perkataan Wael B. Hallaq dimana ia menyebutkan bahwa seharusnya *Maqashid Asy-syariah* menjadi implementasi manusia terhadap kandungan hukum mutlak yang telah Tuhan tetapkan juga dibuktikan dengan aspirasi penalaran akan maksud berdirinya hukum tersebut. Maka dengan demikian dapat diperoleh maksud syariah sebagai sandaran yang harus difahami agar selamat di dunia dan akhirat.

Salah satu contoh ialah dilarangnya jual beli khamr pada zaman Rasulullah karena seseorang yang meminum khamr dapat menyebabkan mabuk atau hilang akal sedangkan manfaat khamr sendiri membantu menjadikan diri seseorang lebih kuat bahkan memberikan ketenangan secara psikologi sebagaimana penjelasan Al-Qurtubi dalam tafsirnya. Begitupun dengan jual beli akun game online yang mayoritas digunakan secara berlebihan hingga

menyebabkan kecanduan, sekalipun dapat dijadikan sebagai hiburan pribadi namun game ini mengandung unsur yang dilarang syar'i karena terdapat gambaran wanita tidak menutup aurat begitu juga dengan alasan dapat menambah penghasilan dimana proses kerja untuk berpenghasilan itu dilatarbelakangi dengan menatap layar *smartphone* dengan perkiraan waktu mulai 6 sampai 18 jam dalam sehari bagi mereka yang mengambil profesi sebagai *pro player*. Hal ini tentu tidak baik bagi kesehatan mata dan otak karena dapat menyebabkan rabun pada penglihatan hingga terganggunya saraf mata bahkan mempengaruhi sistem kerja otak prefrontal.

Sebagaimana hukum jual beli khamr, jual beli akun game online ditinjau atas urgensi *Maqashid Asy-Syari'ah* berdasarkan pertimbangan-pertimbangan bahwa Islam sebagai hukum yang berlandaskan pada wahyu Tuhan dan diperuntukkan bagi seluruh pemeluknya tentu akan mengikuti perubahan sosial seiring perkembangan zaman. Maslahat pada sistem jual beli akun game online ini masuk kategori maslahat *juz'iyah* karena berjenis muamalah dimana muamalah jual beli mencakup kemaslahatan diantara keduanya baik penjual maupun pembeli dengan menggunakan tolak ukur *illah* pada penggunaan akun game online sehingga disini dapat kita fahami tujuan atau hikmah dari *Maqashid Asy-Syari'ah*.

Dalam penjelasan As-syathibi selaku bapak dari ilmu *Maqashid Asy-syariah* bahwa berlakunya hukum sebagaimana nash Al-Qur'an memberikan perbedaan kedudukan antara *illah amr* dan *illah nahi* juga pekerjaan yang hanya mengandung *amr* atau *nahi*. Dimana menurut asy-Syathibi penegasan hukum yang mengandung *amr* atau *nahi* lebih ditekankan terhadap pelaksanaan ibadah sehingga analisis pemahaman asy-Syathibi pada ayat Al-Qur'an berorientasi pada permasalahan yang ada dalam nash seperti wajib atau haramnya aturan itu berlaku dan hanya bersifat *tawaqquf* tanpa adanya *illah*. Sedangkan *illah amr* dan *illah nahi* ditujukan pada permasalahan yang berhubungan dengan sesama manusia yakni muamalah, menurut Asy-Syathibi kebolehan menela'ah hukum berdasarkan *illah* nya dikarenakan terdapat pertimbangan dengan cakupan yang sangat luas melalui pendekatan pada perintah, larangan, kebolehan, juga kemadharatan. Sehingga disinilah pentingnya penerapan *Maqashid Asy-syariah* dengan menghindari kemadharatan dan memberikan kemafsadatan untuk dirinya sendiri dan orang lain.

Berkembangnya *Maqashid Asy-Syariah* di era modern yang dikenalkan oleh Jasser Auda tentu dapat menjadi salah satu referensi agar dapat mengkorelasikan antara *maqashid* klasik dan *maqashid* modern untuk menjawab berbagai problematika saat ini. Sebagaimana teori yang digunakan Jasser Auda dalam menghadapi beragam pertanyaan-pertanyaan baru yakni bukan hanya dilihat berdasarkan *illah* yang ada melainkan perlunya penggunaan multidisipliner atau ilmu-ilmu yang lain agar lebih komprehensif salah satunya ialah penggunaan ilmu filsafat islam. Penggunaan ilmu filsafat dapat dijadikan tolak ukur berpikir terhadap ketetapan hukum islam dan aspirasi manusia dalam memahami maksud syariah pada perubahan sosial seperti sekarang.

Pengembangan *maqashid* menurut Jasser Auda dibagi kedalam tiga bagian *maqashid* yang meliputi *maqashid 'ammah* (*maqashid* general) dengan cakupan yang lebih luas yakni seluruh masalah yang terdapat dalam perilaku tasyri' dengan sifat universal seperti keadilan, *maqashid khassah* dengan persoalan yang lebih khusus contohnya tidak boleh menipu dalam perdagangan, dan yang terakhir adalah *maqashid juz'iyat* yang ditujukan kepada masalah yang paling inti dari suatu peristiwa hukum salah satunya adalah kuatnya ingatan dalam persaksian.

Dengan demikian hal-hal yang melenakan dan membawa kepada kemadharatan atau segala bentuk kerusakan baik yang bersifat individual ataupun kemasyarakatan bagi umat Islam hendaknya dapat direalisasikan dengan mempertimbangkan obyek kajian hukum dengan kebutuhan hidup umat secara keseluruhan. Baik ulama' klasik maupun ulama' kontemporer keduanya memberikan penekanan dalam penjagaan dan pemeliharaan unsur pokok manusia dimana segala kebutuhan hidup yang diperoleh tidak mengandung kemadharatan yang sifatnya merugikan.

### **3.3.2. Keamanan Bertransaksi Dalam Praktik Jual Beli Akun Game Online Berdasarkan Undang-Undang**

Penggunaan *e-commerce* atau jual beli online merupakan salah satu sarana pemanfaatan teknologi millenials dengan beragam versi yang disediakan untuk menarik hati para pelanggan. Meskipun praktik jual beli akun game online tidak jauh berbeda dengan praktik jual beli tatap muka pada umumnya namun penggunaan *e-commerce* dianggap lebih efektif, mudah, dan praktis karena tidak terlalu rumit seperti jual beli pada biasanya yang mengharuskan mencari

kebutuhan hidup bahkan mengantri dan membutuhkan waktu yang lama.

Kesepakatan dalam jual beli adalah bentuk perjanjian sebagaimana definisi dari buku ke tiga *burgerlijk wetboek* (BW) pasal 1313 yang penerapannya terikat dengan orang lain sehingga untuk memberikan jaminan keamanan terhadap hak asasi tiap individu maka harus mematuhi aturan hukum didalamnya. Seperangkat aturan hukum positif di Indonesia ditujukan sebagai bentuk perlindungan dan jaminan bagi seluruh rakyat nya terutama hubungan hukum berupa perjanjian baik dalam sistem jual beli, hutang-piutang, sewa-menyewa dan lain sebagainya.

Akan tetapi hubungan hukum yang dimaksud berlaku bagi mereka yang dianggap dewasa dan cakap hukum dimana menurut undang-undang perdata pasal 330 *burgerlijk wetboek* (BW) bahwa usia dewasa dilihat ketika seseorang sudah berumur 21 tahun atau sekalipun belum berumur 21 tahun tapi berstatus menikah maka orang tersebut juga dianggap dewasa. Mengenai batasan usia dewasa terdapat perbedaan penetapan yang salah satunya seperti undang-undang tentang perlindungan anak dengan penetapan usia 18 tahun sudah dianggap dewasa sehingga disini kita dapat menyimpulkan bahwa anggapan dewasa disesuaikan dengan kepentingan dari hukum itu sendiri.

Dikarenakan jual beli merupakan bagian daripada hukum perdata maka penetapan dewasa yang digunakan adalah mereka yang mencapai usia 21 tahun sebagaimana penjelasan diatas. Namun dalam praktik jual beli akun game online tidak terdapat batasan usia sehingga apabila terjadi kerugian diantara kedua belah pihak akan menimbulkan hukum yang pasif sebagai dasar perlindungan bagi mereka karena selain tanpa batasan usia juga sitem yang digunakan hanya melalui via chat atau telepon saja tanpa melihat wajah satu sama lain antara penjual dan pembeli.

Disisi lain jual beli akun game online ini juga tidak melampirkan identitas penjual sebagai bentuk jaminan keamanan ketika terjadi penipuan bahkan bagi mereka anak-anak yang masih belum mengetahui kejahatan online memicu tindakan kebohongan dimana penjual dapat menggunakan identitas orang lain agar dapat memperoleh kepercayaan dari pembeli sebagai bentuk penipuan di dalamnya. Selain daripada itu kejahatan lain berupa pemblokiran akun oleh penjual ketika transaksi jual beli tersebut sudah berhasil dalam artian penjual dan pembeli telah



menerima hak dan kewajiban masing-masing namun setelah beberapa waktu pihak penjual melakukan pemblokiran atas akun game online tersebut sehingga pembeli tidak mendapatkan haknya kembali.

Bahkan sistem jual beli akun game online dalam komunitas tertentu hanya menyediakan google form sebagai sarana kesepakatan atas transaksi jual beli akun game online. Maka untuk menjawab persoalan yang demikian pertama kita harus memahami bahwa praktik jual beli akun game online tersebut dilakukan atas kemauan diri sendiri atau bukan? Hal ini sebagaimana penjelasan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada Pasal 21 angka 2. Kedua, perlindungan hukum bagi para pihak dalam praktik jual beli online diatur dalam pasal 1 angka 4 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disini terdapat penegasan bahwa kesepakatan yang dibuktikan dengan setiap informasi elektronik antara penjual dan pembeli dianggap sebagai bentuk perlindungan bagi keduanya. Ketiga, pada penjelasan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen menegaskan bahwa konsumen berhak mendapatkan kenyamanan, keamanan, keselamatan atas barang atau jasa yang diperoleh juga kebenaran atas informasi yang didapatkan.

Terkait upaya penggunaan identitas palsu dalam transaksi jual beli akun game online disini Pasal 35 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan bahwa praktik manipulasi data atau niat jahat lainnya pada transaksi jual beli elektronik dapat dikenakan hukuman pidana karena terdapat unsur penipuan yang merugikan orang lain. Akan tetapi dalam praktik jual beli akun game online ini menggunakan sistem pembayaran selain bank yakni berupa aplikasi seperti Dana dan Ovo keduanya merupakan aplikasi yang bersifat hak milik pribadi sehingga apabila terjadi kecurangan dan menyebabkan kerugian pada pihak pembeli tentu upaya pelaporan kepada pihak yang berwajib akan sangat sulit karena lemahnya alat bukti yang dimiliki juga sulitnya menjangkau pelaku kejahatan tersebut.

Selain daripada itu kebebasan praktik jual beli akun game online yang dilakukan oleh siapapun tanpa memperhatikan batasan usia sebagaimana maksud Pasal 5 Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999 sejatinya merupakan

bentuk jaminan keamanan bagi mereka yang menerapkan aturan hukum sebagaimana batasan usia yang disebutkan dalam undang-undang perdata pasal 330 *burgerlijk wetboek* (BW) sekalipun tidak tergolong batasan usia dewasa maka bagi mereka yang dianggap anak-anak dapat menggunakan wali yakni orang tua sebagai perwakilan dalam proses transaksi jual beli akun game online tersebut. Hanya saja dalam praktik jual beli akun game online ini mayoritas orang tua tidak memahami penggunaan akun game online apalagi pada proses jual beli akun game online yang dilakukan bahkan orang tua cenderung tidak mengetahui terhadap pelaksanaan atas praktik jual beli akun game online.

Maka perlunya kewaspadaan atas praktik jual beli akun game online tersebut karena dampak negative yang diperoleh atas perlakuan di luar aturan hukum yang telah ditetapkan memicu kerugian pribadi diantara kedua belah pihak. Begitupun dengan upaya atas itikad yang kurang baik seperti penipuan dan kerugian karena pembeli tidak mendapatkan hak nya kejadian tersebut juga tidak dapat di proses secara hukum karena sistem pembayaran yang digunakan berupa aplikasi dengan sifat privasi hak milik pengguna bahkan tidak ada undang-undang khusus yang mengatur tentang keamanan jual beli akun game online.

### **3.3.3. Sistem Pemasaran Jual Beli Menurut Islam**

Pada hakikatnya praktik jual beli membutuhkan suatu kontribusi agar dapat mempersuasi orang lain untuk memperoleh tujuan atas barang atau jasa yang hendak di jual dan merupakan kebutuhan masyarakat sekitar. Upaya pelaksanaan kontribusi meliputi teknik promosi yang digunakan agar dapat menarik perhatian pelanggan atau pembeli berdasarkan kualitas barang, harga, juga manfaat yang menjadi kebutuhan hidup seseorang. Teknik inilah yang disebut sebagai pemasaran dengan tujuan mendapatkan pasar atau interaksi antara penjual dan pembeli berupa penawaran, permintaan, juga manfaat yang diperoleh atas barang atau jasa tersebut.

Istilah pemasaran biasa kita kenal sebagai teknik *marketing* hal tersebut disebabkan pergeseran orientasi pada perkembangan teknologi. Dengan demikian pelaku usaha dagang akan menggunakan teknik marketing ini sebagai sarana untuk mendapatkan pelanggan dengan penyusunan sistem kerja yang menarik agar memperoleh keuntungan dan meningkatkan penjualan. Hal penting yang harus diperhatikan adalah proses penerapan marketing ini

dilakukan sebelum barang di produksi juga tidak berakhir ketika penjualan sehingga dapat memperoleh kesan yang baik bahkan kepuasan atas barang atau jasa bagi konsumen.

Praktik pemasaran merupakan hal yang wajar bagi pelaku usaha dagang untuk memperoleh keuntungan. Islam juga menanggapi bahwa teknik marketing ini adalah bagian dari muamalah sebagaimana yang dijelaskan dalam kitab fiqh muamalah dengan bunyi kaidah yang artinya “*pada dasarnya semua bentuk muamalah (bisnis) boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya*” hanya saja dalam praktiknya islam tetap memberikan batasan untuk tidak merugikan orang lain atas keuntungan pribadi dengan menerapkan sikap keadilan, kejujuran, dan kemanfaatan dalam jual beli.

Pemasaran elektronik pada dunia online cenderung menaruh perhatian yang begitu besar bagi konsumen apalagi disertai desain yang bagus dan menarik dalam pengelolaan produksi jasa atau barang yang hendak dijual. Hanya saja dalam praktik jual beli online melalui pemasaran yang diberikan cenderung bertolak belakang antara keaslian barang pada gambar dengan realita barang yang diterima oleh pembeli dalam artian gambar yang ditunjukkan tidak sesuai dengan aslinya. Sehingga menyebabkan kekecewaan bagi pembeli dan kerugian karena merasa tidak adil dalam transaksi jual beli yang dilakukan.

Dalam praktik pemasaran akun game online yang dilakukan oleh penjual adalah dengan menampilkan gambar dari akun game online tersebut serta manfaat dan keunggulan senjata yang tersedia di dalamnya. Sistem pemasaran yang dilakukan oleh penjual akun game online berbeda dengan penawaran pada jual beli barang atau jasa online lainnya karena penggunaan akun game online yang dimainkan merupakan salah satu bentuk aktivitas dimana sistem keamanannya berupa hak milik pribadi maka apabila pembeli tertarik untuk melakukan transaksi atas akun game online tersebut penjual akan mengganti password keamanan akun game online yang kemudian di perlihatkan kepada pembeli sesuai dengan kesepakatan masing-masing.

Penawaran yang diberikan dalam praktik jual beli akun game online umumnya berpacu pada kualitas senjata yang biasanya disebut sebagai *skin* juga tinggi atau rendahnya level pada akun game online yang ditawarkan. Sehingga untuk menentukan harga yang diberikan dapat kita perkirakan dengan kelengkapan

aksesoris atau keunggulan dari masing-masing akun game online yang hendak diperjual-belikan.

Sebagaimana bunyi kaidah usul fiqh yang artinya “*kaum muslimin terikat dengan kesepakatan-kesepakatan bisnis yang mereka buat, kecuali kesepakatan yang mengharamkan yang halal atau menghalalkan yang haram*” disini dapat kita fahami bahwa syariah menghalalkan praktik pemasaran dalam berbisnis sejauh tidak melanggar aturan dan ketetapan hukum syariah. Yusuf Al-Qardhawi menyebutkan bahwa pemasaran syariah harus didasari dengan mendayagunakan kemanfaatan barang dalam jual beli, kejujuran atas kekurangan dan kelebihan barang yang akan di jual, keterbukaan satu sama lain antara penjual dan pembeli sehingga memperoleh keadilan dan keuntungan bagi masing-masing pihak.

Pemasaran akun game online tentunya ditinjau berdasarkan kemanfaatan yang diperoleh atas penggunaan akun game online tersebut dengan pertimbangan maslahat dan madharat sebagaimana penjelasan sebelumnya. Pada praktik pemasaran syariah ini Allah berfirman yang artinya “*Apabila telah ditunaikan sembahyang maka bertebaranlah kamu di muka bumi, dan carilah karunia Allah dan ingatlah Allah banyak-banyak supaya kamu beruntung*”. Ayat tersebut menunjukkan bahwa pembangunan strategi pada pemasaran syariah ditujukan kepada segala jenis usaha halal untuk memperoleh kebutuhan hidup atas dasar kemanfaatan satu sama lain.

Landasan atas praktik pemasaran syariah ini dibuktikan dengan firman Allah QS. At-Taubah: 111 yang artinya “*Sesungguhnya Allah telah membeli dari orang-orang mukmin diri dan harta mereka dengan memberikan surga untuk mereka*” penjelasan ini ditujukan agar praktik pemasaran islam senantiasa diniatkan karena Allah SWT dengan memperlihatkan segala kekurangan dan keistimewaan atas barang atau jasa yang akan di jual. Sehingga dengan demikian dapat diperoleh prinsip halal atas suatu barang atau jasa dengan menghindari segala bentuk larangan dalam syariah islam.

#### **3.3.4. Praktik Jual Beli Akun Game Online Dalam Ekonomi islam**

Seperti yang kita ketahui bahwa pengelolaan sumber kebutuhan hidup manusia berasal dari interaksi makhluk sosial seperti jual beli, sewa menyewa, pinjam meminjam dan lain sebagainya. Kepentingan tersebut diatur agama islam dalam fiqh muamalah atau ekonomi islam sebagaimana

penjelasan kaidah ushul yang artinya “*Hukum asal dalam muamalah adalah boleh sampai ada dalil yang melarangnya*” . Begitupun dengan perkembangan fiqih muamalah seperti sekarang diserahkan kepada para ulama’ yang memiliki keahlian di bidangnya karena sistem fiqih muamalah merupakan persoalan-persolan yang bisa di nalar dan dimasukkan logika.

Ekonomi Islam sebagai aturan yang berlandaskan atas ketentuan hukum wahyu Al-Qur’an dan Hadits merupakan pilar penting bagi umat islam untuk memperoleh keselamatan dunia dan akhirat serta menganut asas keseimbangan dan keadilan bagi sesama. Sebagaimana praktik jual beli akun game online jika ditinjau berdasarkan rukunnya maka jual beli akun game online ini dianggap memenuhi rukun jual beli pada umumnya. Namun jika ditinjau berdasarkan syarat dalam jual beli yang meliputi harus berakal, barang yang di jual harus mengandung manfaat, diserahkan pada waktu akad dan terdapat kesepakatan atas harga yang telah ditentukan. Maka berdasarkan syarat dalam ketentuan tersebut praktik jual beli akun game online tidak menjamin barang yang dijual mengandung manfaat bagi setiap pengguna atau pembeli karena terdapat banyak pertimbangan dalam penggunaannya yang apabila digunakan secara berlebihan membahayakan bagi pengguna sebagaimana penjelasan sebelumnya.

Di Indonesia penggunaan akun game online dapat dijadikan sebagai profesi dengan keuntungan mulai dari puluhan hingga ratusan juta bahkan penggunaan akun game online masuk dalam kategori olahraga E-sport sehingga memicu ketertarikan para pemain game lainnya untuk melatih skill dan kemampuan mereka dalam bermain game online. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu pemain game online yang mengutarakan bahwa seorang *pro gamers* atau pemain profesional dalam game online ia harus bermain game online selama 18 (delapan belas) jam per hari dikarenakan terikat kontrak kerja dimana penggunaan waktu 18 jam tersebut merupakan waktu yang cukup panjang dan amat kurang baik bagi kesehatan jika dilakukan secara terus menerus.

Mengenai masalah keuntungan yang diperoleh jika ditinjau berdasarkan ekonomi Islam keuntungan tersebut dihasilkan atas perlombaan sesama pemain game atau yang biasa dikenal sebagai tournament. Maka apakah keuntungan yang diperoleh tersebut masuk dalam kategori ekonomi Islam?. Perlombaan atau *musabaqah* merupakan salah satu akad yang

melibatkan pertukaran barang atau jasa seperti halnya perlombaan dalam penggunaan akun game online dalam tournament ini dengan sistem membayar pendaftaran bagi masing-masing tim serta waktu pertandingan yang telah disediakan. Begitu pula dengan pemberian hadiah bagi tim yang menang berupa piagam penghargaan, uang tunai, atau segala bentuk fasilitas yang dibutuhkan dalam game online berdasarkan standard ruang lingkup perlombaan atas pelaksanaan game online tersebut.

Sehingga perolehan keuntungan yang dihasilkan dari hadiah perlombaan tentu harus sesuai dengan syarat ijarah atau sayembara yang meliputi: 1. Setiap tim yang mengikuti perlombaan game online tersebut dianggap sudah balig, 2. Rela untuk mengikuti ijarah atau sayembara, 3. Manfaat atas pemberian ijarah atau hadiah harus diketahui secara sempurna, 4. Hadiah yang diberikan dapat di manfaatkan dan bukan dalam keadaan cacat. Maka dengan demikian hukum ekonomi islam yang merupakan sandaran atas hubungan sesama manusia terutama dalam memperoleh keuntungan dan manfaat harus didasarkan pada tujuan syariah.

Dalam praktik pemberian hadiah pada tournament tergantung komunitas atau pihak individu yang mengadakan perlombaan. Sehingga pemberian hadiah yang berupa uang tunai, piala, atau piagam didapatkan dari hasil pendaftaran peserta dalam setiap tim apabila perlombaan tersebut diadakan oleh pihak individu. Namun apabila perlombaannya diadakan oleh suatu komunitas besar baik berbentuk lokal atau nasional biasanya mereka memakai sponsor sehingga penawaran hadiah yang diberikan lebih besar dengan sistem keuntungan yang setara. Maka apabila uang pendaftaran perlombaan game online dijadikan sebagai hadiah uang tunai bagi tim yang menang dalam lomba tersebut tentu hal ini tidak jauh berbeda dengan perjudian. Karena kesepakatan diantara keduanya simpang siur antara mengalahkan lawan dan memperoleh keuntungan sebagaimana penjelasan Q.S Al-Maidah ayat 90 yang disebut sebagai *Al-Maisir* dalam kitab *Is'ad al-Rafiq Syarh Sulam al-Taufiq*, kecuali hadiah yang diberikan berasal dari harta milik pribadi sebagai apresiasi tim yang menang maka hal itu diperbolehkan karena bukan memakai harta milik dari masing-masing tim dalam perlombaan.

#### **4. KESIMPULAN**

Riset menunjukkan bahwa maraknya praktik jual beli akun game online masa kini sebagai pemanfaatan

teknologi modern oleh para remaja hingga dewasa. Hal ini didasarkan pada meningkatnya penggunaan akun game online yang seringkali dijadikan sebagai hiburan pribadi bahkan pelatihan skill untuk memperoleh keuntungan finansial (E-sport). Maka atas landasan teori Maqashid Asy-Syariah praktik jual beli akun game dan bermain game online dapat dihukumi sebagai berikut:

- a. Haram, apabila digunakan secara terus-menerus (berlebihan) larangan ini sebagaimana bunyi ayat Al-Qur'an surah Al-A'raf ayat 31. Selain itu dapat mempengaruhi kinerja otak dan mengganggu kesehatan psikologi seseorang jika waktu yang dimanfaatkan tidak terkontrol dengan baik.
- b. Mubah, apabila hanya digunakan sebagai hiburan sementara (seperlunya).

Secara interview dan jawaban atas kuesioner yang dibagikan dalam penelitian memberikan gambaran bahwa pengaruh utama dalam bermain game online adalah lingkungan sekitar sehingga memicu ketertarikan satu sama lain. Pada praktiknya juga terbukti dapat menghibur diri para pemain game online sehingga menimbulkan rasa keinginan bermain dengan waktu yang lebih lama atau kecanduan. Mayoritas dari para pemain game online ini hanya memperhatikan dampak positifnya saja seperti menambah teman baru, memberikan rasa senang dan terhibur, bahkan dapat memungkinkan untuk dijadikan sebagai profesi yang biasa disebut *pro player* dengan gaji yang melebihi UMR.

Sedangkan pada perspektif Maqashid Asy-syariah yang menjadi pertimbangan dalam suatu perbuatan bukan hanya sekedar dilihat atau ditinjau dari sisi positifnya dan kemudian melupakan sisi negatif. Diantara kedua sisi tersebut Maqashid Asy-syariah memberikan pertimbangan dengan tinjauan secara lebih komprehensif mengenai tinggi atau rendahnya manfaat yang diperoleh sebagaimana tujuan syariat yang mendahulukan maslahat. Seperti halnya larangan jual beli khamr yang ditujukan kepada penjual dan pembeli karena madhorot yang diperoleh lebih besar daripada manfaat namun larangan ini dapat menjadi mubah apabila penggunaan khamr dibutuhkan dalam keadaan mendesak atau darurat seperti dijadikan obat dengan syarat dapat dikonsumsi ala kadarnya atau sesuai kebutuhan. Larangan jual beli khamr dapat dijadikan qiyasan pada praktik jual beli akun game online seiring perkembangan dan kecanggihan teknologi. Dimana tujuan dari Maqashid Asy-syariah ialah memelihara

kepentingan dan kemanfaatan bagi manusia itu sendiri.

## 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Saya ucapkan banyak terimakasih banyak kepada bapak Hasnan Bachtiar selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa memberikan arahan dan penjelasan hingga saya dapat menyelesaikan naskah ini. Semoga tulisan ini bisa bermanfaat bagi para pembaca dan apabila ada kritik dan saran mohon disampaikan dengan baik agar saya dapat memperbaiki segala kekurangan saya demikian saya ucapkan terimakasih.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Salim, Muhammad Bafadhal. "Is'ad al-Rafiq Syarh Sulam al-Taufiq". [Indonesia: Dar Ihya al-Kutub al-'Arabiyah, t. th.]. Juz II, h. 102
- al-Bajuri, Ibrahim. "Hasyiyah al-Bajuri 'ala Fath al-Qarib". [Singapura: Sulaiman Mar'i, t. th.]. Jilid II, h. 309
- al-Bajuri, Ibrahim. "Hasyiyah al-Bajuri 'ala Fath al-Qarib" [Singapura: Sulaiman Mar'i, t. th.]. Jilid II, h. 310
- Sarwat, Ahmad Lc., MA. 09 April 2019. "Maqashid Syariah". Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing. Cetakan Pertama
- Syukri, Albani Muhammad Nasution dan Rahmat Hidayat Nasution. 2020. "Filsafat Hukum Islam dan Maqashid Syariah". Jakarta: Kencana, edisi pertama
- Hadi, Ariskan. 2020. "Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Dan Hukum Positif (studi kasus di komunitas free fire kota Bengkulu). Bengkulu: Institute Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Bahsoan, Agil. Maret 2011 "Maslahah Sebagai Maqashid Al-Syariah (Tinjauan Dalam Perspektif Ekonomi Islam)". Gorontalo: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Gorontalo.
- Yusuf, Arif. Maret 2018. "Jual Beli Account Game Online Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitro Purwokerto)". Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Saputra, MR. 2018. "Perjanjian Jual Beli Akun Game Online Berdasarkan Buku Ke III Burgerlijk Wetboek Juncto Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik". Bandung: Universitas Komputer Indonesia, h. 69-75

- Ilqani, Muhammad Reza. Desember 2019 “Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus di Forum Mobile Legend Ponorogo)”. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, h. 22-28
- Witjaksono, Arief dan Dea Purnama Sari. Juli 2021. “Gambaran Durasi Bermain Video Game Dan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah Di Warnet Go Net”. Bandung: Jurnal Sehat Masada, h. 253-256
- Fauzan, Muhammad Luqman. September 2020. “Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Mobile Legend”. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, h. 52-54
- Hidayat, Agus Rohmat. Mei 2020. “Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Online Account Game Mobile Legend (Bang-Bang Dalam Fiqih Muamalah)”. Jawa Barat: Jurnal Syntax Admiration, h. 18-20
- Siswanto, Tito. Juni 2013. “Optimalisasi Sosial Media Sebagai Media Pemasaran Usaha Kecil Menengah”. Jakarta: Jurnal Liquidity, h. 81-83
- Mardani. 2012. “Fiqh Ekonomi Syariah”. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Cetakan Pertama, h. 6-44
- “Perbedaan Batasan Usia Cakap Hukum dalam Peraturan Perundang-undangan”. Hukumonline.com. 12 Februari 2016. Diakses 28 November 2021. “<https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt4eec5db1d36b7/perbedaan-batasan-usia-cakap-hukum-dalam-peraturan-perundang-undangan>”.
- “Pemasaran Dalam Perspektif Islam”. Hes.unida.gontor.ac.id. 24 September 2019. Diakses 28 November 2021. “<http://hes.unida.gontor.ac.id/pemasaran-dalam-perspektif-islam/>”
- Handayani, Tati, Muhammad Anwar Fathoni. September 2019. “Buku Ajar Manajemen Pemasaran Islam”. Sleman Yogyakarta: Deepublish, h. 39-41
- “Hukum Game Online”. Fatwatarjih.or.id. 15 Februari 2020. Diakses 18 November 2021. “<https://fatwatarjih.or.id/hukum-game-online/>”
- Shidiq, Ghofar. 2009. “Teori Maqashid Al-Syariah Dalam Hukum Islam”. Semarang: Jurnal Sultan Agung
- Jamal, Ridwan. 2016. “Maqashid Al-Syari’ah dan Relevansinya Dalam Konteks Kontemporer”. Manado: Jurnal Ilmia Al-Syir’ah
- “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”. Kominform.go.id. 27 Oktober 2016. Diakses 30 November 2021.” <https://web.kominform.go.id/sites/default/files/user/4761/UU%2019%20Tahun%202016.pdf> “
- Novrialdy, Eryzal; 2019; “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya” ; Yogyakarta; jurnal UGM; bulletin psikologi; hal-150-151.
- Gumanti, Retna; Maret 2018; “Maqashid Al-Syariah Menurut Jasser Auda (Pendekatan Sistem Dalam Hukum Islam”); Gorontalo; jurnal Al-Himayah; volume 2, nomor 1; hal 101-105.
- Pratomo, Hilmy; Januari 2019; “Peran Teori Maqashid Asy-Syari’ah Kontemporer Dalam Pengembangan Sistem Penafsiran Al-Qur’an”; Banda Aceh; jurnal Al-Mu’ashirah; volume 16, nomor 1; hal 94-100.
- Mukhlishi; 2017; “Tinjauan Maqashid Al Syariah Perspektif Jasser Audah”; Madura; Ejournal Kopertais IV.
- Syahrani, Ridwan; Juni 2015; “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya”; Makassar; jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling; nomor 1 volume 1; hal 84-92.
- Betawi, Usman; November 2018; “Maqashid Al-Syariah Sebagai Dasar Hukum Islam Dalam Pandangan Al-Syatibi Dan Jasser Audha”; Medan; jurnal Hukum Responsif FH UNPAB; volume 6, nomor 6; hal 33-42.
- Khodijah; 2014; “Maqashid Syariah Dan Masalah Dalam Ekonomi Dan Bisnis Syariah”; Bengkalis; jurnal Iqtishaduna/ jurnal Ilmiah Ekonomi Kita; hal 661-665.
- Syufa’at; Oktober 2013; “Implementasi Maqashid Al-Shari’ah Dalam Hukum Ekonomi Islam”; Walisongo; jurnal Al-ahkam/ jurnal pemikiran hukum Islam; volume 23, nomor 2; hal 164