BAB V

PEMBAHASAN

A. Permainan *online* dalam meningkatkan ekonomi kreatif masyarakat Tulungagung.

Permainan *online* memang belum begitu terlihat dalam memberikan pengaruhnya terhadap peningkatan ekonomi di masyarakat. Namun, keberadaan industri *game online* tidak bisa diabaikan begitu saja, karena faktanya industri *game online* telah berkembang begitu pesat dan menjanjikan untuk tumbuh menjadi ekonomi kreatif di kalangan milenial. Contohnya, khususnya *game* e-sprots PUBG, pada tahun 2020 ini Tencent selaku salah satu pengembang *game* terbesar didunia akan menjadi pelopor pagelaran PMCO (*PUBG Mobile Club Open*) yang akan berlangsung pada januari hingga mei dengan total hadiah, mencapai sekitar Rp. 70 Milliar.[111]

Perlahan, PUBG menjadi salah satu *game* e-sports yang diakui oleh dunia, terbukti dengan berbagai kompetisi dengan hadiah yang menjanjikan. Senada dengan tingkatan nasional, di Tulungagung dampak ekonomi dari *game online* sedikit banyak juga dirasakan oleh pelakunya, baik yang melalui komunitas atau sekedar mencoba saja.

Ekonomi kreatif merupakan sebuah kegiatan yang memberikan nilai berdasarkan pada intelektual, talenta, gagasan dan juga keahlian yang orisinil. Bisa juga diartikan sebagai proses peningkatan nilai tambah dari hasil eksploitasi kekayaan intelektual, berupa kreativitas, keahlian dan bakat menjadi

[111] www.onesports.gg/id/tencent-suguhkan-14-milliar-pmco-split-2020/ diakses pada 3 Maret 2020

produk. Letak kekuatan ekonomi di era ini tidak lagi berorientasi pada Sumber Daya Alam (SDA) tetapi pada Sumber Daya Manusia (SDM) yaitu ide, kreativitas, dan bekal pengetahuan sehingga dapat memberikan kontribusi luar biasa untuk ekonomi.[112]

Ekonomi kreatif dapat memberikan kontribusi luar biasa untuk ekonomi diantarannya bisa menurunkan jumlah pengangguran di suatu negara, meningkatkan jumlah ekspor, meningkatkan pengembangan sosial dan budaya masyarakat, memberikan kesempatan luas kepada masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekonomi, meningkatkan kualitas hidup masyarakat, memberikan kesempatan kepada golongan muda untuk bisa mengesploitasikan kemampuan ide kreatif sehingga bisa lebih meningkatkan kesempatan bekerja. Di dalam ekonomi kreatif industri-industri kreatif menjadi penggerak utamanya. Adapun subsektor Industri kreatif merujuk kepada Departemen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2010, terdapat 14 subsektor antara lain : Pertama, aplikasi dan pengembangan permainan. Kedua, arsitektur. Ketiga, pasar barang seni. Keempat, kerajinan. Kelima, desain. Keenam, fashion. Ketujuh, Film, video dan fotografi. Kedelapan, permainan interaktif. Kesembilan, musik. Kesepuluh, seni pertunjukan. Kesebelas, penerbitan dan percetakan. Keduabelas, layanan komputer dan perangkat lunak. Ketigabelas, radio dan televisi. Keempatbelas Kuliner.

Salah satu tokoh ekonom dunia, John Howkins (2001) mengartikan ekonomi kreatif merupakan suatu kegiatan perekonomian yang penuh dengan

[112] Suryana, *Ekonomi Kreatif*… hal.3

kreatifitas dan dijadikan sebagai bagian dari sebuah budaya, warisan budaya, dan lingkungan sebagai asset di masa mendatang. Sementara itu, konsep ekonomi kreatif bermula dari pengembangan seorang tokoh ekonom Richard Florida (2001) dari Amerika. Richard menulis dan membahas tentang kegiatan industri kreatif dan kelas kreatif di lingkungan masyarakat, pada bukunya yang berjudul "*The Rise of Creative Class dan Cities andthe Creative Class.*"[113]

Sesuai dengan apa yang diutarakan, dalam wawancara dengan Rudy, salah satu *game*rs senior di Tulungagung yang mengaku sudah beberapa kali menjual hasil permainan *game online.* Meskipun, penjual tersebut tidak bisa menjadi penghasilan tetap setidaknya bisa menjadi penghasilan tambahan dipekerjaan utamanya. Dan fenomena itu juga terjadi hamper di banyak pelaku *game online* di Tulungagung.

Pemerintah Indonesia sendiri, mengklasifikasikan sektor ekonomi kreatif menjadi 16 sub sektor, yaitu : 1) Arsitektur; 2) Desain Interior; 3) Desain Komunikasi Visual; 4) Desain Produk; 5) Film, animasi, dan video; 6) Fotografi; 7) Kriya; 8) Kuliner; 9) Musik; 10) Fashion; 11) Aplikasi dan *gamedeveloper*; 12) Penerbitan; 13) Periklanan; 14) Televisi dan radio; 15)Seni pertunjukkan; dan 16) Seni rupa.[114] *Game online* pun telah diakui oleh pemerintah, karena masuk dan diakui menjadi 16 poin yang bisa diterapkan menjadi ekonomi kreatif.

---

[113] Moelyono, *Menggerakkan Ekonomi Kreatif Antara Tuntutan Dan Kebutuhan*, (Jakarta: Rajawali Pers 2010), hal. 217

[114] Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 Tentang perubahan Atas Perubahan Peraturan Presiden No 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif

Pada masing-masing sektor tersebut, yang terdiri hingga 16 sub sektoral, memiliki peranan masing-masing yang dinilai memiliki keunggulan masing-masing pada sektornya. Sehingga, meski berada di satuan yang sama atau satu lingkup industri, namun pemerintah melalui aturan tersebut tetap memberikan pemecahannya masing-masing. Sehingga, mengacu pada payung hukum tersebut 16 sub tersebut, dapat dijadikan salah satu kegiatan ekonomi kreatif. Dari berbagai sub-sub yang dikalsifikasikan oleh Pemerintah pusat tersebut, tentu saja dalam berinovasi dipengaruhi oleh tingkat pendidikan. Karena tangkat pendidikan dinyatakan dapat memeberikan pengaruh dan dibutuhkan dalam sebuah persaingan. Karena dalam tindakan kreatif memerlukan pemahaman dan pemikiran yang inovatif, sehingga ide yang tercipta memiliki nilai keterbaharuan yang benar-benar baru.[115]

Dari berbagai uraian dan teori tersebut, dapat ditarik kesimpulan awal, terlepas konteks agama yang membolehkan atau melarangnya. *Game online* telah diakui oleh pemerintah pusat menjadi salah satu poin yang dapat menjadi kegiatan ekonomi kreatif. Mengacu pada Perpres nomor 72 tahun 2015 tersebut, secara resmi pemerintah pun telah memberikan pengakuannya terhadap keberadaan *game online* atau *e-sports* hingga pengembang *game*.

Dalam sisi yang lain, karena *game* PUBG banyak dipermaikan oleh kalangan pelajar. Maka, dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Fauzi dalam Jurnal yang berjudul *"Pengaruh Game online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik."*

[115] Zuhdi Syaiful Anhar, "Strategi Pengembangan EkonomiI Kreatif (Studi Kasus Kelompok Wanita Tani (KWT) Karanglo Desa Sukoharjo Kabupaten Sleman," *Skripsi*, hal. 69

Menguatkan konsep ekonomi kreatif pada penelitian ini, *game online* khususnya bagi peserta didik dapat dilaksanakan hanya saja dengan batasan dan ketentuan tidak mengganggu sekolahnya.

Salah satu permainan berbasis *online* yang sedang populer sekarang adalah PUBG. Permainan berbasis *online* ini baik digunakan sebagai alternatif rekreasi pelajar namun harus disertai kontrol diri karena jika pemain sudah mulai kecanduan akan berakibat prestasi akademik menurun. Pengaruh *game online* PUBG terhadap prestasi belajar siswa menyatakan bahwa salah satu permainan berbasis *online* ini sangat digemari karena mendapat kesenangan, mengurangi stress, bertemu dan berkenalan dengan banyak teman, gratis, meningkatkan kerjasama, meningkatkan kempampuan berbahasa inggris, terhindar dari pergaulan bebas dan narkoba, dan permainan yang dapat dimainkan dimana dan kapan saja, namun setiap permainan jika tidak diimbangi dengan kontrol diri maka akan membuat pemainnya kecanduan dan membuat prestasi belajar siswa menurun.[116]

Game di era digital saat ini, merupakan salah satu bidang ekonomi yang masih sangat luas untuk menjadi lahan garapan. Karena dengan belum begitu banyaknya pelaku didalamnya, *game* tentu saja terbatas dikalangan anak kecil hingga remaja. Sehingga, jarang di usia dewasa menjadi pelaku *game*. *Game* juga menjadi lahan ekonomi yang bisa menjadi sampingan pelajar di sela-sela aktifitasnya, jika pelajar tersebut kreatif dari proses bersenang-senangnya maka akan dapat menghasilkan uang.

---

[116] Ach Fauzi, "Pengaruh Game online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*," Science Edu Vol. II. No. 1 June 2019*.

Namun, *game* memiliki sisi negatif yang harus tetaap diawasi agar tidak memberikan dampak negatif yang berlebih bagi pelakunya, sehingga kontrol tetap diperlukan bagi setiap pelaku, contohnya, *game* yang berlebihan dari sekedar senang-senang menjadi kecanduan, atau bahkan menjadi lahan judi. Dengan demikian, penulis menyimpulkan meskipun demikian, keberadaan *game* harus tetap bermanfaat, dan sebisa mungkin pelakunya menghindari aspek negatifnya.

B. Faktor yang mempengaruhi permainan *online* dalam peningkatan ekonomi kreatif masyarakat Tulungagung.

Dalam penelitian ini, beberapa faktor memberikan pengaruhnya terhadap eksistensi *game online* berupa PUBG, yaitu adanya komunitas, adanya pemasaran, dan adanya media sosial yang berperan menjadi faktor eksteral dalam berlagsungnya keigatan ekonomi jual beli. Berbeda dengan tingkatan nasional, *game online* di Tulungagung belum banyak memiliki acara event yang berhadiah. Karena untuk keberadaan event diperlukan adanya beberapa komunitas yang kuat.

Kegiatan perkenomian secara umum, memiliki kontribusi secara ekonomi maupun non ekonomi, yaitu: Pada ranah sosial, ekonomi kreatif memiliki dampak bagi peningkatan kualitas kehidupan seseorang, tinggi rendahnya toleransi seseorang, hingga pada ujungnya berkaitan dengan kualitas bangsa itu sendiri. Susuai yang dikemukakan oleh salah satu ekonom duniam jika ekonomi kreatif berperan dalam sebuah budaya. Diharapkan dengan adanya

inovasi tersebut, budaya local yang telah berdiri tidak malah tergusur dan tergantikan namun malah memperkuat budaya local bangsa, serta mampu memperjuangan hak kekayaan intelektualnya.

Menurut Florida, pada dasarnya manusia itu memiliki sisi kraeatif, terlepas dari berbagai pekerjaan yang digelutinya. Hanya saja, pembedanya adalah upaya dari masing-masing manusia itu sendiri, apakah ada kemauan yang lebih untuk melakukan pengambangan dalam bidangnya atau hanya menerima apa adanya yang tengah terjadi. Karena jika manusia itu secara khusus bergelut di bidang kreatif maka akan mendapat surplus atau keuntungan dari apa yang ia kerjakan. Suatu perusahaan selalu berinovasi dengan produk-produk barunya akan menjadi pemilik pasar di era ekonomi kreatif ini.[117]

Terkait dengan ekonomi kreatif, Pemerintah pusat melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2010-2014, menjelaskan jika salah satu inovasi perkembangan jaman yang harus ditempuh yaitu dengan adanya ekonomo kreatif, dengan mengandalkan ide baru, dan pengetahuan yang didasarkan pada pengalaman dari faktor manusia sebagai penggerak di bidang produksi utama. Ekonomi kreatif menjadi salah satu upaya yang berjenjang atau berkelanjutan melalui sebuah inovasi dan kreatifitas yang terus berkembang sesuai dengan keadaan. Titik utama dari maksud berkelanjutan yaitu pergerakan inovasi selalu dinamis dengan situasi jaman yang terus berkembang.[118]

---

[117] *Ibid*., hal. 219

[118] http://www.kemenpar.go.id/ diakses pada tanggal 16 oktober 2019 pada pukul 14.39 Wib

Selain itu, keberadaan ekonomi kreatif juga bersinggungan dengan adanya industri kreatif, dua istilah tersebut memiliki kesamaan makna hanya saja ekonomi kreatif memiliki cakupan yang lebih luas dan tidak harus terpacu dalam kegiatan perindustrian. Dinilai dari ruang lingkupnya maka industri kreatif adalah bagian dari ekonomi kreatif, industri kreatif yang penciptaan nilai tambah utamanya adalah dengan memanfaatkan kreativitas orang kreatif, industri yang menjadi input bagi orang kreatif.[119]

Roda perekonomian kini bertumpu pada aspek industri kreatif yang menjadi penggerak dibidang nilai ekonomi. Namun, kegiatan ekonomi nayatanya tidak hanya menciptakan nilai saja atau *income*, lebih dari itu nilai dari sebuah industri kreatif turut mempengaruhi transaksi sosial dan budaya. Secara umum dalam kegiatan industri kreatif maka akan menimbulkan kreasi, produksi, distribusi, dan omersialisasi. Sehingga industri yang tercipta akan memberikan dampak bagi transaksi sosial dan budaya di tempat yang terlewati kegiatan tersebut.

Pemerintah Indonesia, mengklasifikasikan sector ekonomi kreatif menjadi 16 sub sektor, yaitu : 1) Arsitektur; 2) Desain Interior; 3) Desain Komunikasi Visual; 4) Desain Produk; 5) Film, animasi, dan video; 6) Fotografi; 7) Kriya; 8) Kuliner; 9) Musik; 10) Fashion; 11) Aplikasi dan *gamedeveloper*; 12) Penerbitan; 13) Periklanan; 14) Televisi dan radio; 15)Seni pertunjukkan; dan 16) Seni rupa.[120] Pada masing-masing sektor tersebut, yang terdiri hingga 16

---

[119] http://www.kemenpar.go.id/ diakses pada tanggal 16 oktober 2019 pada pukul 14.39 Wib

[120] Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 Tentang perubahan Atas Perubahan Peraturan Presiden No 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif

sub sektoral, memiliki peranan masing-masing yang dinilai memiliki keunggulan masing-masing pada sektornya. Semisal *game online*, berada pada sub nomor 11 yaitu berkaitan dengan Aplikasi dan *gamedeveloper*, sehingg pada aturan tersebut sebenarnya permaianan atau sebuah game telah memiliki paying hukum yang layak dipertibangkan untuk dijadikan salah satu aktifitas ekonomi kreatif.

Dari berbagai sub-sub yang dikalsifikasikan oleh Pemerintah pusat tersebut, tentu saja dalam berinovasi dipengaruhi oleh tingkat pendidikan. Karena tangkat pendidikan dinyatakan dapat memeberikan pengaruh dan dibutuhkan dalam sebuah persaingan. Karena dalam tindakan kreatif memerlukan pemahaman dan pemikiran yang inovatif, sehingga ide yang tercipta memiliki nilai keterbaharuan yang benar-benar baru.[121]

Faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan ekonomi kreatif dapat dibedakan menjadi dua faktor yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Adapun faktor pendukung dan penghambat dalam penelitian ini yang berasal dari dalam (internal) meliputi:

d) Sumber Daya Manusia (SDM) adalah orang yang melakukan produksi baik secara langsung maupun tidak langsung. Di dalam faktor ini terdapat beberapa unsur penting yaitu kekuatan fisik, fikiran, kemampuan, keterampilan dan keahlian (skill).
e) Peralatan yang memadai juga menjadi faktor yang sangat penting dalam proses produksi.

[121] Zuhdi Syaiful Anhar, "Strategi Pengembangan EkonomiI Kreatif (Studi Kasus Kelompok Wanita Tani (KWT) Karanglo Desa Sukoharjo Kabupaten Sleman," *Skripsi*. hal. 69

Sedangkan faktor pendukung atau penghambat ekonomi kreatif yang berasal dari luar (eksternal) meliputi: Peran Pemerintah dalam ekonomi kreatif, pemerintah berkepentingan untuk mengarahkan perusahaan agar mengutamakan kesejahteraan bersama. Selain itu, melalui ekonomi kreatif pemerintah juga berkepentingan untuk memberdayakan masyarakat agar semakin kreatif dan produktif, serta melestarikan warisan budaya dan lingkungan. Sebagai pemegang kepentingan, pemerintah berfungsi melakukan regulasi, layanan, dan koordinasi. Dinas perindustrian berfungsi membina industri-industri kreatif melalui pelatihan intelektual untuk meningkatkan nilai tambah.

Persaingan Dimana para pelaku ekonomi kreatif saling bersaing secara aktif satu dengan yang lainnya untuk mencapai daya saing strategis dan laba yang tinggi. Permintaan Permintaan yang semakin tinggi dapat mendorong ekonomi kreatif. Semakin tinggi permintaan terhadap produk-produk ekonomi kreatif semakin tinggi rangsangan untuk berkreasi dan berinovasi. Dengan adanya permintaan yang semakin meningkat, para kreator semakin bersemangat untuk berimajinasi dan berinovasi. Dengan demikian, kreativitas dapat mendorong permintaan, dan permintaan dapat mendorong kreativitas.

Teknologi dan Informasi Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi berperan besar dalam perekonomian. Karena teknologi informasi diperlukan untuk menciptakan pembaruan, percepatan dan penyaluran produk sehingga menjadi tanpa batas dan cakupannya lebih luas. Industri kreatif harus segera beradaptasi dengan perubahan dan kemajuan

teknologi. Dengan menggunakan teknologi maka produk- produk baru dapat tercipta dengan segera. Hasil pembauan yang tercipta diperlukan untuk merespon permintaan.

Dari uraian berbagai teori diatas, dapat disimpulkan jika beberapa faktor memberikan pengaruhnya terhadap keberlangsungan *game online*, termasuk faktor pendukung dan penghambat. Dalam penelitian ini, faktor pendukungnya sebagian besar berasal dari eksternal, yaitu faktor-faktor yang berkaitan dengan nonteks *game* itu sendiri, termauk salah satu keberadaan pasar.

C. Pandangan ekonomi islam terhadap laba yang diperolah dari hasil tranksasi permainan *online*.

Jual beli dalam *Game online* 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 *Game online*. Mengutip teori Kutbuddin, jual beli secara umum yaitu sebenrnya asal kata “jual dan beli” mempunyai arti yang satu sama lainnya bertolak belakang. Kata “jual” menunjukan bahwa adanya perbuatan menjual, sedangkan “beli” adalah adanya perbuatan membeli.[122]

Sepanjang sejarah umat Muslim, kebebasan ekonomi sudah dijamin dengan berbagai tradisi masyarakat dan dengan hukumnya. Nabi Saw tidak

[122] Kutbuddin Aibak, *Kajian Fiqh Kontemporer*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), hal. 213-214

bersedia menetapkan harga-harga walaupun pada saat harga-harga itu membumbung tinggi. Ketidaksediaannya itu didasarkan atas prinsip tawar-menawar secara sukarela dalam perdagangan yang tidak memungkinkan pemaksaan cara-cara tertentu agar penjual menjual barang-barang mereka dengan harga lebih rendah dari pada harga pasar selama perubahan-perubahan harga itu disebabkan oleh faktor-faktor nyata dalam permintaan dan penawaran yang tidak dibarengI dengan dorongan-dorongan monopolik maupun monopsonik. Lebih dari itu, Nabi Saw. berusaha dengan sungguh-sungguh memperkecil kesenjangan informasi di pasar, beliau menolak gagasan untuk menerima para produsen pertanian sebelum mereka di pasar dan mengetahui benar apa yang terjadi disana. Beliau sangat tegas dalam mengatasi masalah penipuan dan monopoli (dalam perdagangan), sehingga beliau menyamakan kedua hal tersebut dengan dosa-dosa paling besar dan kekafiran.[123]

Semua jenis penyimpangan dalam pelaksanaan kebebasan ekonomi, seperti sumpah palsu, timbangan yang tidak tepat, dan niat buruk dikecam oleh para penulis muslim, demikian juga memproduksi dan memperdagangkan barang-barang dagangan yang tercela karena tidak berdasarkan alasan-alasan kesehatan ataupun moral dengan norma-norma qurani, seperti minumminuman beralkohol, minum-minuman keras, pelacuran dan perjudian, baik dalam masalah-masalah spiritual, urusan-urusan ekonomi atau kegiatan sosial, Nabi Muhannad Saw. menekankan kerja sama di antara umat muslim sebagai landasan masyarakat Islam dan merupakan inti penampilannya. Sejauh ini

[123] Adiwarman A. Karim, Ekonomi *Mikro Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), hal.27

mengetahui perbedaan-perbedaan yang diametral antara paradigma yang mendasari ekonomi konvensional dengan paradigma yang mendasari ekonomi Islami. Keduanya tidak mungkin dan tidak akan pernah mungkin untuk dikompromikan, karena masing-masingnya didasarkan atas pandangan dunia yang berbeda. Ekonomi konvensional melihat ilmu sebagai sesuatu yang sekuler (berorientasi hanya pada kehidupan duniawi) dan sama sekali tidak memasukkan Tuhan serta tanggung jawab manusia kepada Tuhan di akhirat dalam bangun pemikirannya. Oleh karena itu, ilmu ekonomi konvensional menjadi bebas nilai (posivistik). Sementara itu, ekonomi Islam justru dibangun atas, atau paling tidak diawali oleh prinsip-prinsip religius (berorientasi pada kehidupan duniawi dan akhirat).[124]

Dilihat dari objek yang diperjual belikan dalam masalah transaksi jual beli *Game online* ini hanya ada 1 (satu) syarat yang belum memenuhi syarat kebolehan dari objek jual beli menurut syariat islam yaitu, dalam syarat bersihnya barang. Karena objek yang diperjual belikan dalam transaksi jual beli *Game online* ini diperoleh dengan cara sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja. Namun didapat dari hasil taruhan sebuah permainan bukan didapat dari hasil kerja keras sendiri. Objek jual beli yang didapat dengan cara mudah seperti itu merupakan tergolong *maysir*. Kata *maysir* dalam arti harfiahnya adalah memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja.

[124] *Ibid.*, hal.29

Oleh karena itu disebut berjudi. Prinsip berjudi itu adalah terlarang, baik itu terlibat secara mendalam maupun hanya berperan sedikit saja atau tidak berperan sama sekali. Dalam berjudi kita menggantungkan keuntungan hanya pada keberuntungan semata, bahkan sebagian orang yang terlibat melakukan kecurangan, kita mendapatkan apa yang semestinya kita tidak dapatkan, atau menghilangkan suatu kesempatan. Kata *azlam* dalam bahasa arab yang di gunakan dalam Al Qur‟an juga berarti praktek perjudian. Sementara itu *maysir*, menggunakan segala bentuk harta dengan maksud untuk memperoleh suatu keuntungan misalnya, lotre, bertaruh, atau berjudi dan sebagainya. Judi pada umumnya dan penjualan undian khususnya (*azlam*) dan segala bentuk taruhan, undian atau lotre yang berdasarkan pada bentuk-bentuk perjudian adalah haram dalam Islam.[125]

Perjudian dalam agama islam jelas-jelas dilarang, selain itu dosa yang diakibatkan dari melakukan perbuatan itu jauh lebih besar, berdasarkan firman Allah SWT dalam Al-Qur‟an:

يَسْئَلُوْنَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيْهِمَا اِثْمٌ كَبِيْرٌ وَّمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَاِثْمُهُمَا اَكْبَرُ مِنْ
نَّفْعِهِمَا وَيَسْئَلُوْنَكَ مَاذَا يُنْفِقُوْنَ قُلِ الْعَفْوَ كَذٰلِكَ يُبَيِّنُ اللّٰهُ لَكُمُ الْاٰيٰتِ لَعَلَّكُمْ
تَتَفَكَّرُوْنَ

Artinya: *"mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada Manfaatnya. Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah (dari apa yang diperlukan). Demikianlah Allah meneranghkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan."* (Q.S Al-Baqarah: 219)

[125] Taufik dan Ali Masjono, "*Hubungan Maisir, Gharar Dan Riba dengan Strategi Pembiayaan Berbasis Syariah Di Bank Muamalat Indonesia*", hal. 352

Dalam islam terdapat ketetentuan beberapa barang yang haram diperjual belikan, bahkan diharmkan memakan hasil penjualannya. Diantaranya adalah:

a. Jual beli khamr.
b. Jual beli barang najis seperti bangkai.
c. Jual beli barang yang kegunaannya pada umumnya adalah haram seperti alat judi.
d. Jual beli barang hasil perjudian dan pencurian.
e. Jual beli kitab-kitab yang menyesatkan.
f. Jual beli dengan logam (alat tukar) yang tidak berlaku lagi
g. Menjual kepada musuh-musuh islam yang dapat menambah kekuatan mereka alam memusuhi kaum muslim.

Dasar hukum segala sesuatu yang haram pemanfaatannya, maka haram pula diperdagangkan. Dari Ibnu Abbas, Rasulullah SAW bersabda:

إِنَّ اللهَ تَعَالَى إِذَا حَرَّمَ شَيْئًا حَرَّمَ ثَمَنَهُ

Artinnya: “Sesungguhnya jika Allah Ta‟ala mengharamkan sesuatu, maka Allah mengharamkan upah (hasil jual belinya)”

Dapat diambil makna dari dasar hukum tersebut mengenai transaksi jual beli game *online* tidak diperbolehkan dalam syariat islam, karena dalam prakteknya pengguna *Game online* memperjual belikan hasil perjudiannya untuk ditukarkan dengan uang. Dan sudah jelas bahwasanya diharamkan untuk menjual barang atau sesuatu yang didapat dari perbuatan haram.

Yang terjadi dalam praktek Transaksi Jual Beli *game online* ini pihak penjual dan pembeli didasari dengan sperasaan suka sama suka. Yang dimana

penjual menjual hasil dari permainan nya dengan niat untuk digantikan dengan nominal uang dan pembeli juga membeli (alat ganti uang dalam *game online)* yang dijual oleh pembeli dengan rasa suka sama suka. Karena pembeli dengan cara membeli (alat ganti uang dalam *game online*) merupakan salah satu cara agar pembeli bisa memainkan *game online* tersebut.