

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Allah SWT menciptakan manusia sebagai makhluk sosial, dia membutuhkan orang lain untuk saling tukar menukar manfaat disegala sektor, baik dengan cara jual beli, sewa menyewa, bekerja di bidang pertanian dan lain-lain. Semuanya itu membuat manusia berkumpul dan bersatu. Akan tetapi manusia memiliki nafsu yang selalu mengajak kepada kejelekan. Maka dari itu Allah SWT meletakkan undang-undang dalam hal muamalah agar seorang tidak mengambil hak orang lain². Allah berfirman:

مَنْكُم تَرَا ضٍ عَنِ تِجَارَةٍ تَكُونُ أَنْ إِلَّا بِالْبَاطِلِ بَيْنَكُمْ أَمْوَالِكُمْ تَأْكُلُوا لَا أَمْنُوا الَّذِينَ يَأْتِيهَا
رَحِيمًا بِكُمْ كَانَ اللَّهُ إِنَّ أَنْفُسَكُمْ تَقْتُلُوا وَلَا

Artinya :

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (An-Nisa:29)

Akad jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara suka rela di antara keduabelah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan *syara*”

² Syeikh Ali Ahmad Al-Jurjawi, Terjamah Falsafah dan Hikmah Hukum Islam, Semarang: CV Asy

yang disepakati. Yang dimaksud sesuai dengan ketentuan *syara*'' ialah memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun, dan hal-hal lainnya yang ada kaitannya dengan jual beli, maka bila syarat-syarat, dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak *syara*''. Yang dimaksud dengan benda dapat mencakup pada pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat di nilai, yakni benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut *syara*''. Benda itu adakalanya bergerak (dipindahkan) dan adakalanya tetap (tidak dapat dipindahkan), yang dapat di bagi-bagi, adakalanya tidak dapat di bagi-bagi, harta yang ada perumpamaan (*mistli*) dan tidak ada yang menyerupainya (*qimi*) dan yang lain-lainnya penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang *syara*''.

Tentang transaksi jual beli, apakah praktek jual beli yang dijalankan oleh seseorang itu sudah sesuai dengan syari`ah Islam atau belum, Hal ini dilakukan agar mereka yang menggeluti dunia usaha dapat mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual beli itu menjadi sah atau tidak. Rasulullah Saw, melarang jual beli barang yang terdapat unsur penipuan sehingga mengakibatkan termakannya harta manusia dengan cara yang bathil, begitu pula jual beli yang

mengakibatkan lahirnya kebencian, perselisihan dan permusuhan di kalangan kaum muslim³

Permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *Game Online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di masyarakat dan banyaknya *Game center* yang muncul. *Game center* itu sendiri tidak seperti halnya warnet, dimana mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet sendiri, inilah yang membuat *Game center* selalu ramai dikunjungi. Walaupun *Game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa yang memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan yang mendapat penghasilan dari bermain *Game*. Sementara itu, barang yang menjadi objek dalam akad jual beli di penelitian ini adalah benda maya yang dinamakan “*Chip*” dalam *Game Higgs domino*. *Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun dapat bersosialisasi dalam *Game Online* dengan pemain lainnya, *Game Online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Game Online ini telah menjadi lahan bisnis yang menggiurkan bagi beberapa *Gamer* yang aktif bermain *Game Higgs domino*. Prosedurnya, *Game* ini menyediakan uang atau *Chip* maya (tidak

³ El-Jazairi Jabir Abu Bakar, Pola Hidup Muslim (*Minhajul Muslim Mu'amalah*), Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1991, hlm. 45

nyata) untuk bermain dalam *Game Higgs domino*. Semakin sering pemain memainkannya dan menang semakin bertambah pula uang atau *Chip* yang pemain punya dalam *Game* tersebut.

Namun tidak semua orang beruntung dan mendapatkan kemenangan dalam *Game* ini. Akhirnya, beberapa orang mencari jalan alternatif untuk mendapatkan *Chip* dengan mudah dan cepat, yakni dengan membeli *Chip* kepada orang yang lebih beruntung.

Inilah yang menyebabkan terjadinya transaksi *Chip* maya diantara para pengguna. Sebenarnya ada cara yang legal untuk menambah kekayaan mereka. Namun cara yang sulit memaksa pengguna untuk membeli pada sesama pemain yang menawarkan harga yang bersahabat. Melihat dari fenomena ini orang pun mulai memainkan *Game* ini secara masal.

Banyak *Gamer* yang diuntungkan dari *Game* ini, tidak sedikit yang menjadikan *Game higgs domino* menjadi sebuah peluang baru untuk mendapatkan keuntungan dari main *Game Higgs Domino* dengan menjual *Chip*. ada yang menghabiskan waktunya hanya untuk mengumpulkan *Chip* dan menjualnya kepada pemain lain dan mendapatkan keuntungan sampai ratusan ribu dalam semalam. Berbagai kepentingan atau alasan yang dipaparkan oleh para pembeli misalnya ambisi permainan saja, hobi atau diperdagangkan kembali.

Penjual juga memiliki alasan seperti menjual jasa kemampuan, bisnis secara *Online*, maupun tambahan penghasilan. meskipun awalnya jenis *Game* ini dibuat untuk permainan biasa tetapi banyak mengalami perubahan.

Menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik pada Pasal 27 ayat 2 berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian” dan sanksi pada perjudian online pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik diatur pada pasal 45 ayat 2 berbunyi “Setiap orang yang dengan sengaja atau tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat 2 dipidanakan dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang praktik akad jual beli *Chip Higgs Domino* dengan judul skripsi “**Analisis Hukum Jual Beli *Chip Higgs Domino* Ditinjau Dari Undang – Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Elektronik Terhadap Praktik Jual Beli *Chip Higgs Domino* di Desa Rejowinangun Kecamatan Trenggalek.**

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis akan membatasi permasalahan yang akan dikaji agar pembahasan tidak melebar, yakni :

1. Penulis hanya mengkaji tentang praktik transaksi jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs domino*
2. Penulis hanya mengkaji bagaimana analisis hukum terhadap praktik jual beli *Chip Higgs domino* ditinjau dari Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Elektronik

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut

1. Bagaimana praktik jual beli *Chip* pada *Game Higgs domino*?
2. Bagaimana analisis hukum terhadap praktik jual beli *Chip Higgs domino* ditinjau dari Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Elektronik ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam proposal skripsi ini adalah :

1. Untuk mengetahui praktek jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs domino*.

2. Untuk mengetahui bagaimana analisis hukum terhadap praktik jual beli *Chip Higgs domino* berdasarkan Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Elektronik.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan utama yang diharapkan dapat tercapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kalangan akademis kampus sebagai referensi di masa yang akan datang, terkait penelitian yang sejenis.
2. Secara Praktis Secara praktis, semoga penelitian ini dapat dijadikan informasi dan wawasan kepada masyarakat serta kalangan akademis khususnya mahasiswa Fakultas Syariah mengenai Analisis hukum terhadap praktik jual beli *Chip Higgs domino* berdasarkan UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Elektronik

F. Penelitian terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menemukan beberapa penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam pembahasan penelitian ini. Yang terdiri dari: Pertama, hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh, Nugraha Farid Dwi (2010) Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Chip* Dalam *Game Poker Online*”. Dalam skripsi ini membahas tentang Tinjauan Hukum Islam dalam

Jual Beli *Chip Game Poker Online*. Biasanya jual beli *Chip* pada *Game Poker Online* yang terjadi pada pemain *Game* itu sendiri. Perbedaan dalam penelitian terdahulu mengenai objek seseorang yang belum *Baligh* (masih dibawah umur 17 tahun) sedangkan penelitian ini mengenai objek seseorang yang tidak berakal dan *Mubazir* dalam menjual dan membeli *Game* tersebut. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli *Chip Game Online*.⁴

Kedua, hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh, Mulia Meti UIN Raden Intan Lampung, (2020) “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran *Chip Game Online Domino Qiu-Qiu* Dengan Pulsa *Handphone*” (Studi Kasus di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat). Dalam skripsi ini membahas tentang Penukaran *Chip Game Online* dengan pulsa *handphone*. Perbedaan dalam penelitian terdahulu mengenai Transaksi jual beli koin dengan pulsa *Handphone*. Sedangkan penelitian ini mengenai tentang jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs domino*. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli *Chip Game Online*.⁵

Ketiga, hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh, Siti Mimunah IAIN Ponorogo (2018) “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap

⁴ Dwi Farid Nugraha. “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online”. (Universitas Muhammadiyah Surakarta).

⁵ Mulia Meti. “ Tinjauan Hukum Isla Terhadap Penukaran Chip Game Online Domino QiuQiu Dengan Pulsa Handp

Jual Beli *Game Online 8 Ball Pool* ” (Studi Kasus di Forum Jual Beli *Chip 8 Ball Pool* Melalui Fitur *Facebook*). Dalam skripsi ini membahas tentang Penukaran *Chip Game Online* dengan pulsa *handphone*. Perbedaan dalam penelitian terdahulu mengenai Akad dan objek dalam jual beli. sedangkan penelitian ini mengenai objek seseorang yang tidak berakal dan *Mubazir* dalam menjual dan membeli *Game* tersebut. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli *Chip Game Online* .⁶

⁶ Maimunah Siti. “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool ”. IAIN Ponorogo