BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam melangsungkan kehidupan sehari-hari, manusia diharuskan untuk melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya, karena pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak terlepas dari bantuan makhluk sosial yang lain. Mencangkup berbagai bidang seperti halnya di dalam bidang ekonomi, sosial ataupun yang lain, seperti dalam bidang ekonomi manusia dalam bidang tersebut saling melakukan upaya demi menjalankan usahanya, seperti halnya saling bertukar kebutuhan antara individu satu dengan individu yang lain.

Jual beli secara bahasa artinya memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, disertai dengan pindahnya kepemilikan terhadap suatu benda atau manfaat untuk tempo waktu selamanya.³

Sedangkan menurut istilah lain jual beli juga bisa diartikan kegiatan transaksi yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, selain itu jual beli juga merupakan bentuk sikap tolong menolong sesama manusia, apalagi tolong-menolong sendiri dalam Islam sangat dianjurkan. Agar praktek jual beli yang dilakukan tidak keluar dari batasan syariat dan

---

³ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2010), hal. 23-24

mendapatkan ridhaNya, maka setiap muslim harus berpegang teguh pada Al-Qur'an dan Sunnah.

Allah berfirman dalam surat an-Nisa ayat 29 yang artinya “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kita saling memakan harta sesamamu dengan jalan batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka diantara kita, dan janganlah kita membunuh dirimu sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah mengharamkan kepada umat Islam memakan harta sesama dengan jalan batil, misalnya dengan cara mencuri, korupsi, menipu, merampok, memeras, dan dengan jalan lain yang tidak dibenarkan Allah, kecuali dengan jalan perniagaan atau jual beli dengan didasari atas dasar suka sama suka dan saling menguntungkan.

Jual beli juga diatur di dalam perundang – undangan yang ada di Indonesia dimana salah satunya diatur dalam pasal 1320 KUH Perdata didalamnya terdapat syarat – syarat bagaimana transaksi jual beli dapat dikatakan sah dan akibat jika salah satu dari syarat-syarat tersebut tidak dipenuhi.

Dalam hal jual beli Islam mengaturnya dalam Fiqh Muamalah. Pengertian Fiqh Muamalah itu sendiri adalah kumpulan hukum yang ditetapkan demi terciptanya rasa aman, tegaknya undang-undang dalam negara atau masyarakat Islam, juga demi terwujudnya keadilan dan persamaan antara individu dalam komunitas atau masyarakat ini dengan cara menyeimbangkan antara kepentingan yang saling bertentangan dan menjaga

wilayah yang lebih utama untuk dijaga dan dilestarikan, dan ini tidak menghilangkan makna taat kepada Allah.⁴

Dimana tatacara yang dijelaskan dalam Fiqh Muamalah pada prakteknya jual beli harus sesuai yang tertera pada Al-Quran dan As-Sunnah atau bisa dikatakan syari'at Islam. Syari'at Islam pada hakekatnya merupakan hukum-hukum Allah yang terdapat dalam Al-Quran dan As-Sunnah. Syari'at dalam pengertian ini adalah wahyu Allah yang murni yang dimana syari'at dapat dipahami sebagai ajaran Islam yang sama sekali tidak dicampuri dengan daya nalar manusia.⁵

Dalam hal perdagangan ini, islam memberikan penjelasan bahwa jual beli ataupun perdagangan harus dilakukan secara benar, yang dimana benar tersebut berartikan jauh dari unsur merugikan sesama manusia dan jauh dari unsur riba ataupun ghoror yaitu ketidak jelasan. Karena didalam bentuk perekonomian yang diterapkan oleh islam semata-mata tidak bertujuan untuk mendapatkan keuntungan melainkan mengutamakan rasa saling tolong menolong antara sesama.

Pada masa modern ini semakin berkembangnya zaman, teknologi pun juga semakin berkembang. Perkembangan teknologi komputer, telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa sehingga pada saat ini sudah sangat berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu. Pemanfaatan teknologi mendorong pertumbuhan bisnis dengan pesat, karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, dan

---

⁴ *Ibid.*, hal 6

⁵ Husnul Khatimah, *Penerapan Syari'at Islam*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), hal. 1-2

melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi internet dapat digunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak-pihak yang terkait dalam transaksi tidak bertemu secara *face to face*, cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi ataupun internet, kondisi yang sedemikian merupakan pertanda dimulainya era siber dalam bisnis.⁶

Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Fungsi internet bermacam-macam, dan salah satunya adalah sebagai tempat komunikasi jejaring sosial dunia maya. Jejaring sosial merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem software internet yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar.⁷ Dari semakin berkembangnya teknologi, pemakai teknologipun juga semakin banyak. Bahkan perkembangan teknologi pun digunakan menjadi sarana untuk berkomunikasi baik sosial, ekonomi, dan lain-lain.

Kegiatan jual beli atau transaksi yang memanfaatkan sarana perkembangan teknologi komputer juga dapat dikategorikan memiliki perbandingan sama dengan pelaku jual beli yang dilakukan nyata. Dari banyaknya pelaku yang menggunakan sarana perkembangan teknologi komputer, hal tersebut juga 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

---

⁶ Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2011), hal. 250

⁷ www.scribd.com/doc/13971504/JEJARING-SOSIAL, diakses 5 mei 2019 pukul 19.55

lain, bahkan bisa mencapai lingkup dunia hanya menggunakan media sosial yang bisa digunakan dimana pun seorang itu berada.

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* terdahulu, dengan kecanggihan teknologi *game* dapat dimainkan oleh beberapa orang bahkan 100 orang lebih diwaktu yang sama, dan inilah yang mengakibatkan bisnis menggunakan sarana *game* sangat diminati oleh kalangan masyarakat.

Karena dalam *game* tersebut pengguna mentransaksikan hasil kemenangannya dari *game online* tersebut berupa *item chip* (pengganti uang untuk memainkan game tersebut) kepada pengguna lain. Jadi *item* atau benda dalam sebuah *game* tersebut dapat diperjual belikan kepada sesama pengguna *game* bisa melalui transaksi *online* atau secara langsung. Hal ini terjadi pada semua kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa. *Game online* juga memiliki dampak yang besar bagi penggunanya terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang, karena pengguna kebanyakan akan melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁸

---

⁸ www.scribd.com/doc/19462631/gameonline?secret/password=&autodownload=pdf, diakses 7 mei 2019 pukul 19.03 wib

Dengan adanya permasalahan yang terdapat dalam latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang terkait pada permasalahan tersebut. Dimana penulis mengambil judul yaitu “Jual Beli *Item* Dalam *Game Online* Oleh Anak-Anak Menurut Perspektif Hukum Islam Dan Pasal 1320 Kuh Perdata”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana praktik jual beli *item game online* di Kalidawir?
2. Bagaimana tinjauan hukum islam terhadap jual beli *item game online* oleh anak- anak di Kalidawir ?
3. Bagaimana tinjauan hukum islam dan hukum positif pasal 1320 KUH perdata terhadap jual beli *item game online* oleh anak – anak di Kalidawir ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui praktik jual beli *item game online* pada anak-anak di Kalidawir.
2. Untuk mengetahui tinjauan hukum islam tentang praktik jual beli *item game online* pada anak-anak di Kalidawir.
3. Untuk mengetahui tinjauan hukum islam dan hukum positif pasal 1320 KUH Perdata tentang jual beli *item game online* pada anak-anak di Kalidawir.

D. Kegunaan penelitian

Adapun manfaat dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Praktis

Dalam konteks praktis ini memiliki kegunaan sebagai acuan bagi para pelaku agar transaksi jual beli yang dilakukan sesuai dengan hukum-hukum baik sesuai dengan hukum yang ditetapkan dalam syariat islam dalam jual beli yaitu Fiqh Muamalah dan juga mengerti akan hukum dari transaksi jual beli mengenai yang diteliti oleh peneliti yaitu transaksi jual beli *item Game Online*.

2. Secara Teoritis

Dalam konteks teoritis penelitian ini dapat menjadi landasan bagaimana hukum melaksanakan praktek jual beli *item game online* dalam perspektif hukum islam dan hukum positif. Dan kedepannya dapat digunakan sebagai acuan pemberian aturan hukum yang baku mengenai praktek jual beli *item game online* pada lingkungan masyarakat agar tidak ada pihak-pihak yang dirugikan.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas serta menghindari kesalah pahaman pembaca dalam memahami istilah yang dipakai dalam proposal skripsi ini, maka perlu dibuat penjelasan terhadap istilah-istilah tersebut, yaitu:

1. Jual beli

Jual beli memiliki arti memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, disertai dengan pindahnya

kepemilikan terhadap suatu benda atau manfaat untuk tempo waktu selamanya.⁹

2. *Item*

Item virtual adalah benda atau uang non-fisik yang dibeli untuk digunakan dalam komunitas online atau *game online*. *Item* yang dibeli atau dikirimkan melalui dunia virtual pada dasarnya adalah properti yang sifatnya virtual. *Item* virtual pada *game online* bisa berupa kustomisasi avatar, basis, ,chip , ataupun karakter pemain yang dibeli menggunakan uang asli.¹⁰

3. *Game Online*

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya serta selalu 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.

---

⁹ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2010),hal. 23-24

¹⁰ Rina Yulius, *Analisi Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online*, *Journal of Animation and Games Studies*, Vol.3 No.1-April 2017, Hal 04

4. Anak – anak

Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.¹¹

5. Pasal 1320 KUH Perdata

Pasal tersebut mengatur bahwa perjanjian harus memenuhi syarat sahnya perjanjian, yaitu kata sepakat, kecakapan, suatu hal tertentu dan suatu sebab yang halal. Apabila dipenuhi empat syarat sahnya perjanjian tersebut, maka perjanjian tersebut sah dan mengikat bagi para pihak. Jika melihat salah satu syarat sahnya perjanjian pada Pasal 1320 KUH Perdata, yaitu adanya kecakapan maka akan menjadi permasalahan jika pihak dalam jual beli melalui internet adalah anak di bawah umur, hal ini mungkin terjadi karena untuk mencari identitas yang benar melalui media internet tidak mudah.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini bertujuan agar penyusunan penelitian terarah sesuai dengan bidang kajian untuk mempermudah pembahasan, dalam penelitian ini terbagi atas lima bab, dari kelima bab tersebut terdiri dari sub bab, dimana antara satu dengan yang lain saling berkaitan sebagai pembahasan yang utuh. Adapun sistematika pembahasan adalah sebagai berikut:

---

¹¹ Undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak pasal 1 ayat (1)

- Bab I** : Merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, kajian pustaka, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan.
- Bab II** : Memuat landasan teori, dalam bab ini memuat jual beli, yaitu membahas tentang pengertian dasar hukum, rukun-rukun, syarat-syarat, pengertian perjanjian, asas perjanjian, syarat perjanjian dalam pasal 1320 KUH Perdata, pengertian *game online*, perkembangan *game online*, jenis jenis *game online*
- Bab III** : Berisikan tentang metode penelitian, terdiri dari pola/jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, tahap-tahap peniltian..
- Bab IV** : Berisi paparan hasil penelitian, terdiri dari; paparan data, temuan penelitian berupa praktik jual beli *item game online*.
- Bab V** : Pembahasan dan analisa, terdiri dari praktik jual beli *item game online*, tinjauan hukum islam terhadap jual beli *item game online*, tinjauan pasal 1320 KUH Perdata terhadap jual beli *item game online*.
- Bab VI** : Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.