

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Zaman yang serba modern ini pasti sudah tidak asing lagi dengan yang namanya teknologi. Pada abad ke-20, banyak pekerjaan yang dilakukan oleh manusia dimulai hanya karena *programmer* dapat digantikan oleh mesin dan manusia, manusia adalah makhluk sosial dan tidak bisa hidup sendiri membutuhkan manusia lain untuk bertahan hidup. Konsep hukum niaga islam saat ini tidak terlepas dari pendekatan praktis. Pada awal kehidupan Nabi bersama para sahabatnya. karena itu konsep bisnis syariah bisa dikatakan sebagai perubahan cara berbisnis di masa depan ketidaktahuan yang melanggar hak dan prinsip keadilan dan kemanusiaan. Sistem ekonomi Islam mencari nilai ekonomi yang dialektis memiliki nilai agama atau moral. Artinya, kegiatan ekonomi dan partisipasi segala sesuatu yang dilakukan manusia didasarkan pada dialektika nilai materialisme dan idealisme berdasarkan sumber-sumber islam. (abu Abdullah Muhammad, 2013)

Kegiatan ekonomi yang dilakukan tidak hanya didasarkan pada nilai material, tetapi ada pendukung di dalamnya, sehingga memiliki nilai memuja. Selain itu, konsep dasar ajaran islam dalam kegiatan muamalah juga penting fokus pada nilai-nilai kemanusiaan. Membeli, menjual atau memperdagangkan secara tetap disebut *al-bay'*. Ini berarti menjual atau mengganti. Dalam bukunya *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, *Wahbah al-Zuhaily* menjelaskan jual beli dengan kata-kata tukar sesuatu untuk sesuatu yang lain. kata "*al-bay*" dalam bahasa Arab terkadang digunakan dalam arti yang berlawanan, kata *al-Syira* (membeli). Jadi kata *al-bay'* berarti menjual, tetapi sekaligus berarti membeli. Oleh karena itu, jual beli atau *al-bay'* adalah tujuan dari pertukaran harta kepemilikan menjelaskan aturan umum dalam muamalah.(Djuwaini, 2010)

الأَصْلُ فِي الشُّرُوطِ فِي الْمُعَامَلَاتِ الْحِلُّ وَالْإِبَاحَةُ إِلَّا بِدَلِيلٍ

“Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya”.(Djazuli, 2007)

Dijelaskan dalam ayat di atas bahwa pada dasarnya segala bentuk penjualan Jual beli diperbolehkan, tetapi hukumnya adalah dapat diubah atau diubah menjadi wajib,

sunnah, makruh dan haram tergantung pada keadaan atau kondisi yang terjadi pada saat penjualan Sudah selesai. Al-Qur'an juga menjelaskan dalam Surah al-baqarah ayat 275:

## وَإِحْلَاءَ اللَّهِ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

“Padahal Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”.

Hukum penjualan ayat al-qur'an di atas menjelaskan bahwa manusia diperbolehkan transaksi jual beli tanpa melanggar peraturan hukum syariah itu seperti riba. Mengikuti perkembangan zaman, orang lebih ringan di era sekarang ini, dengan kemajuan teknologi, terutama di perdagangan yang juga berkembang dalam praktiknya, saat ini sangat jual beli banyak dilakukan dengan menggunakan media elektronik. Lebih banyak transaksi menggunakan media elektronik, mempermudah penjual dan pembeli karena penjual dan pembeli tidak perlu bertemu, tetapi mereka hanya harus melakukan panggilan telepon/pesan teks atau media elektronik lainnya untuk jual beli ini. Yang dimaksud dengan UU No. 11 Tahun 2008 dengan transaksi elektronik, yaitu dengan penggunaan komputer, jaringan komputer dan/atau media elektronik lainnya.

Perkembangan metode jual beli saat ini, objek perdagangan juga berkembang seiring dengan kebutuhan manusia, dari kebutuhan dasar hingga kebutuhan tersier seperti *Unknow Cash (UC)* dan membeli item dalam *game online*. Dari sekian banyak pengguna *game online* di Indonesia, banyak hal ini membuat *game online* menjadi bisnis yang mencari keuntungan, beberapa bahkan menganggap *game online* sebagai mata pencaharian yang berasal dari hobi. Para *Developer game online* berlomba-lomba untuk menciptakan suatu *game* yang menarik sehingga pengguna *game online* merasa senang dan tidak akan merasa bosan karena setiap minggunya selalu ada hal baru (*Update*) yang disuguhkan oleh *Developer* untuk pengguna setia gamenya.

Pengembang (*Developer*) biasanya membuat game gratis dan *premium* (Berbayar). Game gratis adalah game yang dapat diakses secara gratis, bukan sangat membutuhkan uang untuk memainkannya. Meskipun *freemium* (Berbayar) adalah game yang dapat diakses secara gratis dengan biaya khusus menikmati fitur tertentu. Game yang mendominasi pasar game Indonesia adalah permainan *freemium* (Berbayar).

*Real Money Trading* adalah salah satu transaksi yang digunakan lebih banyak media elektronik yang berfokus pada pembelian *Diamond* dan item dalam game menggunakan uang asli seperti rupiah. *Real Money Trading* biasa dilakukan dengan pihak-pihak tertentu, yang pertama yaitu *Real Money Trading* antara pengguna dengan

pihak *developer* dimana pengguna bisa memilih cara untuk membayar uang yang telah dipilih, kemudian pengguna bisa mengirim uang melalui *atm* atau jika pembeliannya menggunakan *atm banking* dan bisa juga langsung datang melakukan pembayaran di *alfamart* atau *indomaret* terdekat untuk membayar sejumlah uang (*cash*) yang telah dipilih untuk mendapatkan apa yang diinginkan di dalam *ingame*.

*Real Money Trading* antar pengguna dan pengguna lain dimana pengguna membeli item dari pengguna lain dengan melakukan pembayaran sejumlah uang yang telah disepakati oleh kedua belah pihak sehingga dari penjual (*seller*) bisa mengirimkan hadiah (*gift*) kepada pembeli (*buyer*) agar pembeli dapat menggunakan apa yang diinginkan di dalam *game* tersebut. Dari segi keamanan, *Real Money Trading* dianggap aman untuk pengguna ke *developer* dibandingkan dengan pengguna ke pengguna lainnya, karena dari pengguna ke pengguna lainnya sering terjadi dalam hal penipuan dan kecurangan untuk mendapatkan keuntungan pribadi.

*Real Money Trading* biasanya digunakan pada *game* yang berjenis *battle royale*, genre video game yang menggabungkan elemen *survival* dan eksplorasi dari *game survival* dengan mode *game* bertahan hidup orang terakhir. *Game battle royale* menantang banyak pemain, dimulai dengan peralatan minimal, kemudian menemukan senjata dan baju besi dan melenyapkan semua lawan sambil menghindari terjebak di luar "zona aman" yang menyusut, dengan pemenangnya adalah orang terakhir yang bertahan dalam permainan. Hampir semua *game battle royale* dimainkan secara online oleh puluhan hingga ratusan pemain lainnya.

*Player Unknown's Battle Grounds Mobile* (PUBGM) yaitu sebuah permainan *battle royale* yang dirancang atau dimainkan untuk ponsel. Dimana 100 orang sekaligus dapat bermain secara daring pada *game* tersebut, pemenang dari permainan yaitu dalam individu atau tim yang dapat bertahan hingga akhir. Pemain juga bisa bermain secara sendirian (*solo*), tim dengan 2 orang (*duo*), atau tim dengan 4 orang (*squad*), pemain juga bisa mengundang teman dari daftar teman (*friendlist*) untuk bergabung kedalam permainan sebagai tim.

*Player Unknown's Battle Grounds Mobile* juga salah satu *game* yang aktif dalam kegiatan *Real Money Trading* baik dari pengguna ke *developer* maupun dari pengguna ke pengguna lainnya. Objek yang dijual dalam *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* yaitu:

1. *Unknown Cash (UC)* (Mata uang dalam game *Player Unknown's Battle Grounds Mobile*) dengan kisaran harga Rp.14.000, untuk 60 uc – Rp.1.400.000, untuk 8100uc.
2. *Skin* yaitu perlengkapan atau pakaian (*outfit*) yang digunakan pada karakter game sebagai identitas diri agar beda dari pemain yang lain.
3. *Royale pass dan free pass* yaitu event dari *developer* untuk pengguna dimana pengguna mendapatkan *outfit* yang yang terbaru dan hadiah setiap level nya tetapi berbeda dengan *free pass* karena *free pas* hanya mendapatkan hadiah yang tidak sama dengan *royale pass*

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* di Game *Player Unknown Battle Ground Mobile (PUBGM)*”. Kajian skripsi ini dapat memberikan wawasan tentang interpretasi hukum Islam adalah tentang jual beli.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan di atas diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di Game *Player Unknown Battle Ground Mobile (PUBGM)*?
2. Bagaimana Tinjauan hukum islam terhadap praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di Game *Player Unknown Battle Ground Mobile (PUBGM)* ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di Game *Player Unknown Battle Ground Mobile (PUBGM)*
2. Untuk mengetahui hukum islam terhadap jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di Game *Player Unknown Battle Ground Mobile (PUBGM)*

### **1.4 Definisi Operasional**

Adapun judul skripsi yaitu “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* di Game *Player Unknown Battle Ground Mobile (PUBGM)* ” agar tidak terjadi kesalahpahaman didalam judul skripsi maka perlu penulis untuk menguraikan tentang pengertian judul tersebut, sebagai berikut :

1. Hukum islam : Kerangka dasaraturan islam yang merujuk padaalquran dan hadist dan dijadikan acuan untuk kebolehan dalam hukum jual beli
2. Jual beli : Menukar sesuatu dengan yang lain dalam bentuk uang asli

dengan uang dunia maya

3. *Real Money Trading* : Kegiatan transaksi penjualan barang dalam bentuk objek *virtual* dalam game, dan membeli barang dengan uang asli (*Real Money*)
4. Game Online : Sebuah permainan yang dimainkan oleh banyak orang dengan menggunakan internet agar selalu terhubung dengan pemain yang lainnya
5. *PUBG* : Sebuah permainan *battle royale*, dimana 100 orang sekaligus dapat bermain secara daring, permainan ini adalah individu atau tim yang dapat bertahan hingga akhir

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian di atas diharapkan dapat berguna dan bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan hukum Islam, ada 2 aspek yaitu :

#### 1. Secara Teoritis

Semoga bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai jual beli yang dibolehkan dalam Islam.

#### 2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dapat memberikan referensi untuk informasi jual beli sistem *Real Money Trading* didalam permainan game online (*PUBG*).

### 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dari penelitian ini yaitu dengan mengamati langsung objek penelitian dan juga peneliti mengadakan pengamatan langsung terhadap praktik jual beli dengan dengan sistem *Real Money Trading* di game *Player Unknown Battle Ground Mobile (PUBGM)*. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati atau mengikuti proses jual beli dengan *Real Money Trading*, kemudian mencatat apa yang dianggap penting dan dibutuhkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai orang yang melakukan transaksi jual beli menggunakan sistem *Real Money Trading*. Penelitian ini bersifat kualitatif artinya, data berupa informasi nyata dalam lapangan dan dipahami sebagai data yang tidak dapat diukur atau dinilai dengan angka secara langsung.