

TERAJU

Jurnal Syariah dan Hukum

Penerapan Hukum Paten Dalam Bidang Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Di Indonesia Dan Singapura

Happy Yulia Anggraeni dan Mochamad Andhika Wibawa Putra

Implikasi Hukum atas Tindakan Monopoli dan Praktik Kartel: Tinjauan terhadap Komisi Pengawas Persaingan Usaha di Indonesia

Derin Fenanda Ainun Nisa dan Badrut Tamam

Relasi Wajib Pajak Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Ditinjau dari Efektivitas Hukum terhadap Kepatuhan Pelaporan Pajak Penghasilan Final di Kota Batam

Dedy Jaya

Dinamika Prosedur Hukum Formil Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan

Gilang Abi Zaifa, Marip Pasah, Virna Amalia Nur Permata, dan Nada Syifa Nurullhuda

Peralihan Kewenangan Manajerial Pengadilan Pajak Pasca Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 26/PUU-XXI/2023

Andika Kareso Masiga

Jual Beli Akun Game Online Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

Maylissabet, A. Khalilur Rahman Bakir, Inna Fauziatal Ngazizah, M. Taufiq, dan Kudrat Abdullah

STAIN SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU

TERAJU: Jurnal
Syariah dan Hukum

Volume
6

Nomor
01

Halaman
1 - 95

Bintan
Maret 2024

E-ISSN 2715-386X
P-ISSN 2715-3878

Teraju: Jurnal Syariah dan Hukum, hadir dengan edisi perdana pada Maret 2019. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "**Teraju**" memiliki beberapa makna yang satu diantaranya berarti "timbangan" atau "neraca". Kehadiran **Teraju** tak lain ingin membawa pesan sebagaimana nilai yang termuat dalam namanya, yakni timbangan yang menggunakan dua buah piringan yang digantungkan dengan rantai (tali) pada kedua ujung lengannya yang merupakan identitas syariah dan hukum di berbagai belahan dunia.

Keberadaan **Teraju:** Jurnal Syariah dan Hukum, sebagai jurnal ilmiah dan media komunikasi ilmiah dengan fokus kajian pada ilmu syariah dan ilmu hukum. Jurnal ini diterbitkan dua kali dalam setahun, yakni pada Maret dan September oleh **P3M dan Jurusan Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau** dengan **ISSN Online 2715-386X** dan **ISSN Print 2715-3878**. Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Nomor 204/E/KPT/2022, tanggal 03 Oktober 2022 tentang Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode II Tahun 2022, **Teraju:** Jurnal Syariah dan Hukum **terakreditasi SINTA 5**. **Teraju** mengundang para peminat, pengkaji, peneliti, dan akademisi untuk mempublikasikan hasil penelitian dan karyanya yang berhubungan dengan ilmu syariah dan hukum di jurnal ini.

Focus and Scope

TERAJU: Jurnal Syariah dan Hukum merupakan Jurnal Ilmiah yang memiliki **focus** pada kajian **Syariah dan Hukum**. Sedangkan **scope** dalam Jurnal ini meliputi:

- **Syariah:** Usul Fikih, Fikih, Hukum Ekonomi Syariah, Hukum Keluarga Islam, Perbandingan Mazhab, dan Ilmu Falaq.
- **Hukum:** Filsafat Hukum, Hukum Bisnis, Hukum Pidana, Hukum Perdata, Hukum Tata Negara, Hukum Adat, Hukum Internasional dan Studi Perbandingan Hukum.

Pimpinan Redaksi :

M. Taufiq (SINTA ID : 6692134, ORCID iD: 0000-0002-1417-1316, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau)

Penyunting/Editor:

- Fathurrohman Husen (SINTA ID : 6722229, IAIN Surakarta)
- Bagus Anwar Hidayatullah (SINTA ID: 6656894, Universitas Widya Mataram Yogyakarta)
- Asrizal (SINTA ID : 6135029, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau)
- Rizki Pradana Hidayatulah (SINTA ID : 6669260, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau)
- Mohamad Tedy Rahardi (SINTA ID : 6716666, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau)

Redaktur/Reviewers:

- Muhammad Darwis (ID SCOPUS: 57217206490, SINTA ID : 6666928, UIN Sultan Syarif Kasim Riau)
- Elviandri (ID SCOPUS: 57203618843, SINTA ID: 6134045, Universitas Muhammadiyah Riau)
- Kudrat Abdillah (ID SCOPUS: 58994511000, SINTA ID: 6711517, IAIN Madura)
- Siti Nurhayati, (SINTA ID : 6042192, IAIN Kediri)
- Ainun Najib, (SINTA ID : 6684117, Universitas Ibrahimy Situbondo)
- Riza Multazam Luthfy (SINTA ID: 6730766, UIN Sunan Ampel Surabaya)

DAFTAR ISI

Volume 6 Nomor 01, Maret 2024

Penerapan Hukum Paten Dalam Bidang Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Di Indonesia Dan Singapura <i>Happy Yulia Anggraeni dan Mochamad Andhika Wibawa Putra</i>	1 – 18
Implikasi Hukum atas Tindakan Monopoli dan Praktik Kartel : Tinjauan terhadap Komisi Pengawas Persaingan Usaha di Indonesia <i>Derin Fenanda Ainun Nisa dan Badrut Tamam</i>	19 – 35
Relasi Wajib Pajak Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Ditinjau dari Efektivitas Hukum terhadap Kepatuhan Pelaporan Pajak Penghasilan Final di Kota Batam <i>Dedy Jaya</i>	36 – 47
Dinamika Prosedur Hukum Formil Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan <i>Gilang Abi Zaifa, Marip Pasah, Virna Amalia Nur Permata, dan Nada Syifa Nurulhuda</i>	48 – 64
Peralihan Kewenangan Manajerial Pengadilan Pajak Pasca Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 26/PUU-XXI/2023 <i>Andika Kareso Masiga</i>	65 – 81
Jual Beli Akun Game Online dalam Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah <i>Maylissabet, A. Khalilur Rahman Bakir, Inna Fauziatal Ngazizah, M. Taufiq, dan Kudrat Abdillah</i>	82 – 95

TERAJU

Jurnal Syariah dan Hukum

Teraju: Jurnal Syariah dan Hukum
Volume 6 Nomor 01, Maret 2024
DOI: <https://doi.org/10.35961/teraju.v6i01.1700>

Jual Beli Akun Game Online Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

Maylissabet

Sekolah Tinggi Ilmu Syariah As-Salafiyah Pamekasan
mayli.tsabii@gmail.com

A.Khalilur Rahman Bakir

Institut Agama Islam Negeri Madura Pamekasan
lilur2001@gmail.com

Inna Fauzatal Ngazizah

Institut Agama Islam Negeri Kudus
innafauzi@iainkudus.ac.id

M. Taufiq

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman
m.taufiq@stainkepri.ac.id

Kudrat Abdillah

Universitas Gadjah Mada Yogyakarta
kudratabdillah@mail.ugm.ac.id

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah memandang transaksi jual beli akun permainan atau game online di kalangan anak muda. Permainan tersebut dikatakan *game online* karena ada kaitanya dengan internet yang tentunya juga memerlukan data seluler atau kuota internet. Game tersebut seperti *game Clash Of Clans*, *PUBG*, *Mobile Legend*, *HAGO*, *Free Fire*, *Domino Gable Online*, dan lain sebagainya. Secara umum akun game online bukanlah sesuatu yang lazim diperjualbelikan. Maka dari itu, tulisan ini mencoba mengungkapkan bagaimana analisis dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli tersebut. Hasilnya ditemukan bahwa jual beli akun game online merupakan jual beli yang sah, karena memenuhi rukun

dan syarat dalam jual beli. Terdapat kesesuaian dalam transaksi jual beli akun game online dengan ketentuan yang ada di Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Akun game online merupakan benda yang dzohir (tampak) atau ada, akun *game online* juga bisa diserahkan dan mempunyai ketentuan harga tersendiri. Akun *game online* tersebut sama-sama diketahui kekhususannya oleh penjual dan pembeli, serta jika ditransaksikan jual beli akun *game* tersebut mempunyai nilai tertentu.

Kata Kunci: *Jual, Beli, Akun, Game, KHES*

Abstract

This article aims to explore how the Compilation of Sharia Economic Law views the transaction of buying and selling game accounts or online games among young people. In general, online game accounts are not something that is commonly traded. Therefore, this article tries to reveal how the analysis in the Compilation of Sharia Economic Law on such buying and selling. The results found that buying and selling online game accounts is a legitimate sale and purchase, because it meets the pillars and conditions of buying and selling. There is a conformity in the transaction of buying and selling online game accounts with the provisions contained in the Compilation of Sharia Economic Law. Online game accounts are objects that are visible or exist, online game accounts can also be submitted and have their own price provisions. The specificity of the online game account is known to both the seller and the buyer, and if the transaction is made, the game account has a certain value.

Keywords: *Sell, Buy, Account, Game, KHES*



<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Copyright (c) 2023 by Maylissabet

Email koresponden: mayli.tsabit@gmail.com

Pendahuluan

Dengan berputarnya zaman, segala sesuatu tentu sudah sedikit banyak berkaitan dengan teknologi yang lumrah dikenal dengan istilah internet. Dengan internet seseorang dapat melakukan kegiatan dengan lebih mudah, baik secara lokal, nasional, maupun internasional, seperti halnya menjalin komunikasi, mengakses data pribadi, dan juga mempermudah untuk mendata kegiatan perusahaan dimanapun dan kapanpun.

Selain itu, jika pada zona zaman sebelumnya permainan atau istilah barunya dikenal dengan *game* hanya terbatas dengan

permainan yang sifatnya lokal, yang mana mereka hanya bisa bermain dengan keadaan tertentu dan juga teman tertentu berbeda dengan zaman yang sudah tidak sama lagi dengan sekarang. Jika permainan dulu terbatas pada permainan sebagaimana yang sudah dimainkan anak zaman lampau yang tidak bisa dimainkan kecuali dengan keadaan tertentu. Setelah berubahnya zaman, sekarang sudah terdapat istilah baru yaitu *game online*, yang sudah membumih dikalangan anak muda yang tujuan awalnya adalah hanya sebatas untuk menghilangkan rasa jenuh saja dalam melakukan aktivitas sehari-hari, sehingga kemudian tidak

seorangpun tidak mengetahui terhadap yang namanya *game online* ini, baik di pedesaan maupun di perkotaan sendiri, karena ini timbul pada awalnya hanya sebatas rasa penasaran saja, lalu kemudian bisa menambah pengguna secara otomatis. Permainan ini ada, kurang lebih pada tahun 2001 yang memang belum sama persis dengan sekarang, aktifitasnyapun masih jauh berbeda.

Permainan tersebut dikatakan *game online* karena itu juga ada kaitanya dengan internet yang tentunya juga memerlukan data seluler atau kuota internet. Meskipun demikian tidak dapat mengurangi tingkat para pemain, bahkan lebih menambah daripada pemain tersebut, kemudian dibentuklah forum *gamers* atau komunitas pemain *game online*, bahkan sampai ada yang namanya turnamen *game* tersebut dengan catatan *game* yang mereka mainkan itu sama, seperti *game* Clash Of Clans, PUBG, Mobile Legend, HAGO, Free Fire, Domino Gable Online, dan lain sebagainya.

Dengan adanya turnamen semacam di atas, anak muda zaman sekarang lebih giat lagi untuk meningkatkan kapasitas dan kualitas *game* yang mereka mainkan, karena mereka beranggapan sendainya mereka bisa menembus ke juara pertama dari turnamen yang diadakan tentu mereka akan mempunyai penghasilan tambahan untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya, sehingga jika kualitas *game* yang mereka punya tidak dapat dipertaruhkan, maka mereka akan kesulitan untuk merebut juara pertama di turnamen tersebut, sehingga kemudian mereka rela membeli akun *game*

temannya yang kualitasnya tentu sudah di atas rata-rata.

Dari permasalahan yang terjadi di beberapa kalangan anak muda seperti kutipan di atas, maka menjual dan membeli akun *game online* sudah dianggap hal yang biasa tanpa mereka sadari akad apa yang mereka gunakan dalam transaksi tersebut, dibenarkan apa tidak menurut syara', sehingga kemudian penulis tertarik bahkan memandang perlu untuk meneliti atau membahas lebih dalam kejadian-kejadian tersebut yang katanya sudah termasuk dalam konteks jual beli, sehingga penulis bisa mengangkat permasalahan tersebut dan bisa mengetahui penjelasan tentang hukum Jual Beli Akun *Game Online* Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

Pengertian dan Sejarah *Game Online*

Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah tujuan. Tujuan yang berada di dalam *game* terdapat beberapa jenisnya seperti halnya pendidikan, hiburan, dan simulasi. Dalam kehidupan sehari-hari *game* selalu ada dan tentunya sangat diminati oleh beberapa kalangan anak muda. *Game* sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, dimulai dari *game* yang sifatnya tradisional.¹

Game pada intinya adalah sebuah interaktif atau aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif dan ada lawan anda. Selain itu ada juga yang mengatakan *game* adalah bentuk karya yang mana para peserta (para pemain) membua keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda

¹ Kurniawan Teguh Marnoto, "Pengembangan *Game* dengan Menggunakan

Game Engine Game Marker." *Jurnal Sistem Komputer-Vol. 5, No1, (Mei 2015)*, hlm, 23

yang ada di dalam game tersebut demi tercapainya sebuah tujuan.²

Semakin berkembangnya game yang awalnya hanya sebatas game tradisional, sehingga kemudian secara teknologi terdapat permainan Game Online yang kemudian semakin marak pada saat ini, dan tentunya ini merupakan kebahagiaan tersendiri bagi para gamers. Game saat ini menjadi fenomena baru dalam masyarakat dunia. Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Game online saat ini tidaklah sama dengan yang telah diperkenalkan oleh gamers pertama kalinya, artinya jika pada sebelumnya game hanya terbatas pada 2 atau 3 orang saja, namun sekarang lebih meningkat yang kemudian bisa digunakan banyak orang.³

Munculnya game computer yang sifatnya berbasis paket (packet based computer net working), jaringan komputer tidak hanya sebatas paket LAN saja tapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan game terkait simulasi perang ataupun pesawat yang digunakan untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game semacam itulah yang pada akhirnya juga menginspirasi munculnya game yang lain.

Kemudian pada tahun 2001 adalah puncak dari demam docton, sehingga penyebaran informasi terkait game online semakin cepat. Game online sendiri tak lepas dari perkembangan teknologi yang ada pada saat ini. Menurut Liga Game Indonesia mengatakan game online

muncul di Indonesia pada bulan maret tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Game Online dengan grafik sederhana berbasis 2D. Nexia hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, dan bahkan bisa dimainkan di pentium 2 dengan grafik card 3D minimal.

Pada tahun 2007 ada satu judul game online yang cukup meledak perkembangan dari munculnya game yang lebih aktif dari pada sebelumnya, seperti Audition AyoDance. Idol Street, Dance Jam, On Air dan lain-lain. Sehingga pada tahun 2008 terlalu besar perkembangan game ini, tetapi game dan event-event besar dari tiap publisher terus bermunculan. Beralih dari tahun 2008, ternyata di tahun 2009 ada satu game online yang keberadaannya sangat menghebohkan yaitu game Point Blank, sepertinya PT Kreon/Gemscool sangat tepat menghadirkan genre MMOFPS saat itu.⁴

Pada tahun 2011, kurang lebih 20 game yang hadir di Insonesia, mulai AIKA Online, Allods Online, Battle of the Immortals, City Transformer Online, Dekaron, Go Kong Online, Heroes of Three Kingdom, Jade Dynasty, Legend of 3 Kingdpm, Living After War (LAW), Musuh Abadi, RAN Return, Rappelz, TwelveSky 2, 81 Keys, Flyff, Grand Fantasia Online, Heroes Island, Kistune hingga Dunia Z. Game berbasis wes di tahun 2011 masih terus berkembang, dimana terdapat judul baru yang dihadirkan oleh setiap publisher-nya di Indonesia, mulai dari Apocalyps, DodsWar Online, Gol Online, Magic Campus, Mahadewa, Ninja Kita, Red Cliff Online, SamKok

² Ibid, hlm. 23

³ Muh Fauzan Arifuddin Al-Awwali, Jual Beli Account Game Online Clash Of Clans dalam

Perspektif Hukum Islam, (Skripsi: IAIN Surakarta, 2017), hlm. 43.

⁴ Ibid, hlm. 45.

Web, Star Empire, dan Winning Gol Online. Meskipun terdapat banyak judul game baru, game yang berjudul Ninja Kita menjadi salah satu game yang cukup diminati saat itu. Kru KotGa rasa, sedang meledaknya game Anime Naruto dari jepang pada saat itu, juga mempengaruhi banyaknya gamers yang memainkan game tersebut, apalagi game yang sejenisnya belum hadir di Indonesia.

Pada tahun 2012 hingga sekarang, semakin banyak game-game online yang tidak kalah dengan game yang sebelumnya, seperti Mobile Legend, PUBG, HAGO, Domino Gample Online, Ludo Comfun, Modern StrikeOnline: Penembak, Zona Cacing, Pool Stars, Garena Free Fire dan sebagainya, bahkan game yang sekarang tidak hanya bisa dimainkan di laptop atau komputer saja, namun para gamers bisa memainkan gamenya di hand phone kapan saja dan dimana saja. Game Mobile Legend, PUBG, Garena Free Fire sangat berkekuatan tetap pada saat ini, karena game tersebut paling banyak dimainkan saat ini, bahkan ada yang namanya ternamen game tersebut, karena memperhatikan kapasitas dan kualitas dari masing-masing game yang dimilikinya.⁵

Dalam perkembangannya game memiliki jenis sesuai dengan cara bermain dari game tersebut, jenis game yang dimaksud antara lain: (1) RPG (*Role Paly Game*), merupakan sebuah permainan dimana para pemainnya memainkan tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan

keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. (2) RTS (*Real Time Strategy*), merupakan sebuah kategori dari komputer game yang menggabungkan real-time strategy (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan yang terhubung dengan jaringan komputer, baik melalui internet atau intranet. Setting dari game ini tidak saja hanya bernuansa pada zaman abad pertengahan dan masa kini. (3) FPS (*Frist Person Shooter*) merupakan game aksi yang mengandalkan tembak menembak dan mengambil sudut pandang orang pertama, yaitu pemain game itu sendiri. Dalam game FPS di layar monitor tidak akan terlihat karakter utama yang dimainkan. Tampilan yang terlihat biasanya hanya tangan saat memegang senjata saja. Game FPS memang menempatkan para pemainnya sebagai karakter utama.⁶

Dengan tampilan demikian seolah-olah pandangan pada layar monitor adalah pandangan dari mata pemain itu sendiri. Dengan begitu pemain akan lebih merasa seperti mengalami sendiri dari segala aksi dan ketegangan yang dirasakan oleh karakter utama dalam game tersebut. Klasifikasi game yang dimaksudkan untuk memudahkan pengelompokan jenis game. Beberapa klasifikasi game antara lain: (1) *Game as Game*, game yang dimaksud adalah game yang dimainkan untuk kesenangan atau fun. (2) *Game as Media*, tujuan utama dari game as media adalah untuk menyampaikan pesan teetentu, menyampaikan pesan dari pembuat game tersebut. (3) *Game Beyond Game*, bisa juga disebut dengan istilah gamification. Gamification adalah

⁵ Ibid, hlm. 46.

⁶ Kurniawan Teguh Marnoto, "Pengembangan Game dengan Menggunakan

Game Engine Game Marker." *Jurnal Sistem Komputer-Vol. 5, No1, (Mei 2015)*, hlm, 24.

penerapan konsep atau cara berfikir *game design* ke dalam lingkup *non-game*.

Pada sebuah *game* terdapat karakter-karakter yang menggambarkan sifat dan kemampuan *karakter* dalam *game*. Setiap karakter memiliki sifat yang berbeda antara satu sama lainnya. Jenis karakter tersebut antara lain: (1) NPC (*Non Playable Character*), merupakan karakter dalam *game* yang tidak dapat dimainkan oleh pemain. Karakter ini memiliki kemampuan dengan tambahan AI atau kecerdasan buatan. (2) PC (*Playable Character*), merupakan sebutan karakter dalam sebuah *game* yang dapat dimainkan oleh pengguna *game*. Karakter ini bermain mengikuti keinginan dari pengguna *game*.⁷

Dampak Bermain Game

Pada dasarnya *game* tidak semerta-merta menjadi salah satu penyebab anda menjadi pribadi yang memegang peran negatif dalam peran kehidupan. Semuanya, itu tergantung pada *game* yang dimainkan oleh anda, sebagai contoh jika *game* tersebut berbentuk *game* petualangan maka tidak secara langsung permainan tersebut anda untuk meningkatkan daya pola pikir, ada juga *game* yang berbentuk teka-teki, sehingga sisi lain dari *game* tersebut adalah bisa meningkatkan bagaimana caranya untuk mencari solusi atau strategi dalam belajar ataupun dalam sebuah permasalahan. Penelitian yang dipimpin oleh Rolf Nelson, profesor asal Wheaton College, Massachusset, AS, menyimpulkan pada seseorang yang telah bermain *game* seperti halnya petualangan atau teka-teki menghasilkan strategi yang prima dan

akurat karena memiliki kecepatan dan kefokus perhatian dan pergerakan dari motorik seseorang.

Setelah itu, muncul lagi peneliti yaitu Dapne Bavelier asal University of Rochester, New York, mengatakan bahwa dengan adanya *game* pada anak-anak dapat meningkatkan koordinasi antara tangan dengan mata, dapat meningkatkan kemampuan visual, meningkatkan kemampuan mental, dan meningkatkan kemampuan bagian otak yang berhubungan dengan visual⁸. Sehingga dapat dibagian beberapa dampak positif dari adanya berbagai macam *game* tersebut, antara lain: *Pertama*, Melatih ketajaman mata lebih cepat. Hasil penelitian Rochester University mangatakan bahwa anak-anak yanh sering memainkan *game* action dalam kurun waktu yang cukup lama akan memberikan efek yang positif, yaitu dapat secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak pernah mempermainkan *game*. *Kedua*, Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak. Bermain *game* sama halnya dengan belajar dengan catatan tidak keterlaluhan dalam memainkan *game* tersebut, karena dengan demikian akan meningkatkan kinerja otak, bahkan memiliki kapasitas jenuh lebih sedikit dibandingkan dengan belajar membaca buku. Otak kanan biasanya memegang peran dalam kehidupan sehari-hari. Otak kanan memiliki fungsi untuk khayalan, kreativitas, bentuk atau ruang, emosi, musik, dan warna. Sedangkan otak kiri memiliki fungsi dalam hal perbedaan,

⁷ Ibid, hlm. 23.

⁸ Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2010), hlm. 40.

angka, urutan, tulisan, bahasa, hitungan dan logika.

Ketiga, Meningkatkan kemampuan membaca. Psikolog di Finland University menyatakan video game bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan daya baca mereka. Jadi, keluhan soal bermain game yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan. Saat anak-anak bermain *game*, mereka akan disuguhkan dengan dialog-dialog yang terjadi dalam *game* tersebut dan cara-cara atau tips untuk dapat mengalahkan musuh-musuh mereka dalam permainan, dan itu bisa menjadi salah satu cara untuk melatih anak muda untuk belajar membaca.

Keempat, Membantu bersosialisasi. Menurut beberapa profesor di Loyola University, Chicago, *game online* dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotip gamers yang terisolasi. Pernahkan anda melihat anak anda datang ke rumah bersama dengan teman-teman anda untuk bermain game bersama? Itu merupakan salah satu dampak positif yang bisa anda lihat dari bermain game. Anak anda akan merasa senang jika bisa bermain dengan teman-temannya. Hal tersebut merupakan cara bersosialisasi yang baik, biasanya dalam bermain game antara anak anda dan teman-teman bermainnya selalu berinteraksi, entah membahasa tentang strategi yang bagus untuk mengalahkan musuh atau untuk berbagi kegembiraan bersama.

Selain itu, dampak positif *kelima*, Game juga dapat membantu anak autis. Anak-anak autis yang memiliki dunianya sendiri, cenderung apatis terhadap lingkungan sekitarnya. Hal inilah yang menjadi motivasi bagi orang Inggris mencari cara bagaimana menjadikan anak

autis tidak terlalu apatis terhadap lingkungannya. Dari situ cara unik ditemukan dan mulai dikembangkan. Anak-anak autis dibantu dengan *game* komputer untuk melatihnya berkomunikasi. Studio animator yang merancang game komputer ini adalah *Catalyst Video*, game yang diperuntukkan untuk anak autis adalah *Space Place*. Game ini menghadirkan duabelas cerita yang berfokus pada kaitan antara emosi dan ekspresi wajah. Dengan pengenalan bentuk ekspresi emosi, game diharapkan menjadi alat bantu bagi orang tua yang membangun empati pada anak autis. Dengan membiasakan anak autis dengan game ini dalam waktu yang ditentukan agar anak tidak kecanduan game, diharapkan mampu mengembangkan kepekaan dan emosi mereka. Dengan demikian, mereka mampu menerapkan ekspresi emosi pada situasi yang berbeda. *Space Place* ini juga direkomendasikan oleh psikolog Dr. Janine Spencer. Menurutnya, game ini sungguh fantastis karena ekspresi wajah yang melengkapi game ini sungguh penting untuk melengkapi cerita.

Keenam, Game komputer sembuhkan gangguan mata pada anak. Para ilmuwan dari Universitas Tel Aviv telah merancang sebuah game komputer untuk membantu mengatasi kelainan mata pada anak-anak. Kelainan mata ini bias disebut sindrom *lazy eye* atau *amblyopia*. Jika menggunakan pengobatan tradisional, penderitaan sindrom ini harus menggunakan kacamata khusus yang sangat tebal hingga mata pasien membaik. Penggunaan kacamata itu membutuhkan waktu hingga berbulan-bulan. Jika diteliti kembali, cara ini malah akan membuat mata semakin tambah parah. Dengan

menggunakan kacamata tebal terus menerus, akan mengakibatkan stikma sosial selama pertumbuhan pasien. Dengan kata lain, cara ini tidak 100% efektif. Dokter spesialis mata dan otak Uri Polat dari Universitas Tel Aviv mengembangkan metode terapi komputer yang membantu menyembuhkan anak penderita *amblyopia* dengan cara mereka keasikan bermain game saat menjalani terapi. Saat pasien larut dalam keasikan bermain game komputer, dia akan tetap terjaga dan mengharapkan hal-hal di luar ruangan. Cara pengobatan ini awalnya hanya diperuntukkan bagi orang dewasa, yaitu untuk memperbaiki aktivitas syaraf otak, yang berperan sebagai operator fungsi mata. Namun setelah diterapkan pada anak-anak penderita *amblyopia*, rupanya terapi ini mampu menyembuhkan mereka juga, meskipun sedikit membutuhkan waktu dan harus tertatur. Hasil terapi memperlihatkan bahwa dengan berada di depan komputer terapi selama 20 jam memiliki efek setara dengan 500 jam menggunakan kacamata khusus penderita *amblyopia*.⁹

Selain dampak positif sebuah *game*, juga terdapat dampak negatif, karena yang namanya teknologi juga mempunyai sisi lain tersendiri, seperti penyalahgunaan internet, *handphone*, dan *game*. Dalam sebuah *game* terdapat beberapa sisi negatif, antara lain: (1) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan. Orang jika menonton televisi biasanya 1 m, namun anak-anak tidak akan merasa puas dengan jarak seperti itu jika dalam keadaan bermain *game*, disebabkan rasa penasaran akan selalu timbul. Sehingga permainan yang cukup lama akan menimbulkan efek negatif lainnya, seperti

akan rusaknya dampak penglihatan pada anak dan juga dapat menimbulkan rasa lelah dan sebagainya. (2) Membuat anak anda malas belajar. Bermain mungkin bisa dikatakan hal yang menyenangkan dan bisa menjadi hiburan, namun apa jadinya jika anak-anak dibiarkan begitu saja tanpa adanya batasan, sehingga hal itu dapat menimbulkan rasa malas kepada anak untuk belajar, dan kelalaian terhadap kekonsentrasian waktu dan lainnya. (3) Mengajarkan kekerasan. Dengan adanya *game* yang terlalu sering dimainkan oleh anak-anak, juga bisa mengakibatkan rasa kekerasan, baik karena memang murni dari gamenya yang menggambarkan kekerasan ataupun terdapat kendala saat permainan berlangsung, tentu dengan adanya gangguan saat bermain rasa emosi secara otomatis akan tinggi, itulah sebabnya jika permainan *game* tidak terkendali. (4) Berpeluang mengajarkan judi. Jika pada tahun sebelumnya *game online* hanya sebatas bermain saja yang tanpa adanya permainan yang bisa disatukan dengan orang lain, namun sekarang sudah terdapat *game* yang bisa bermain secara bersamaan. Kemudian jika sudah bisa dimainkan secara bersamaan, maka lebih mudah untuk melakukan dan mengikuti perlombaan yang sifatnya membentuk tim, dari sanalah *game* juga menimbulkan pelajaran judi yang tanpa kita sadari. (5) Berisiko kecanduan. Kalah satu kali, main lagi. Mungkin itulah yang bisa membuat anak-anak tertarik dalam sebuah *game*. Jangankan kalah, menangpun masih mau melanjutkan permainan tersebut, sehingga tanpa disadari perbuatan semacam itulah yang

⁹ Ibid, hlm. 41-44.

pada akhirnya juga menimbulkan sifat kecanduan dalam permainan *game*.¹⁰

Jual Beli Akun Game Online dalam Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

Proses Jual Beli Akun Game Online

Jual beli akun *game online* dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan kesepakatan tertentu. Jika transaksi secara langsung maka pembeli dan penjual melakukan pertemuan untuk melakukan proses transaksi, mulai dari menunjukkan akun, negoisasi harga, dan lainnya, sehingga mendapatkan kesepakatan dari para pihak, kemudian penyerahan akun dan pembayarannya dilakukan secara langsung di tempat yang disepakati. Jika transaksi tidak langsung, maka di antara pembeli dan penjual melakukan proses kesepakatan di WhatsApp, mulai dari mengirimkan tampilan akun yang di transaksikan hingga tawar menawar, ketentuan harga dan sebagainya, kemudian pembeli mengirimkan uang secara transfer kepada penjual dan penjual mengirimkan username dan password dari akun game tersebut. Untuk ketentuan harga dari akun tersebut dilihat dari tingkat level dan kualitasnya, jika menengah kebawah mendapatkan harga dari Rp. 150.000.00 sampai Rp. 500.000.00, jika menengah ke atas mendapatkan harga di atas dari Rp. 500.000.00 hingga Rp.1.000.000.00, dan jika akun game online tersebut sudah level atas dan kualitasnya sudah dapat dipercaya maka mendapatkan harga di atas Rp.1.000.000.00 hingga Rp.1.000.000.00.

Proses transaksi jual beli akun game online berawal dengan membuat suatu

akun game dengan email dan data privasi yang akan menjadi objek dalam suatu peristiwa jual beli, alamat email dimaksudkan untuk mengakses permainan ke dalam server game online. Akun yang telah dimainkan dan sudah mencapai level tertinggi dalam hal ini level yang ada di dalam game online, misalnya mobile legend adalah warrior, elite, master, grandmaster, epic, legends dan yang paling tertinggi mythic, akun diperjualbelikan kepada pihak yang sedang mencari akun game online di suatu platform jual beli, dalam hal ini salah satu platform yaitu itemku.com memfasilitasi para pemilik akunya untuk diperjualbelikan.

Penjualan akun hanya bisa diakses oleh seseorang yang sudah mempunyai akun level yang lebih tinggi, kemudian pemilik akun membuat suatu akun disalah satu platform dalam hal ini adalah itemku.com untuk mempublish akun game online tersebut agar dapat dilihat oleh pihak yang sedang mencari akun game online66. Tidak ada syarat khusus dalam hal pembelian atau penjual akun game online, semua hanya berdasarkan ketertarikan dan kesepakatan. Semakin tingginya medal atau tingkatan suatu akun game online semakin tinggi juga harga yang ditawarkan, dalam transaksi dunia maya pembayaran hanya bisa dilakukan melalui transfer bank, kartu kredit dan pembayaran melalui outlet-outlet resmi yang telah disediakan oleh platform. Pada umumnya jual beli akun game online menggunakan asas kepercayaan antara pemilik akun dengan pembeli akun, sama halnya dengan jual beli perdata lainnya. Berikut proses transaksi jual beli akun game online.

¹⁰ Ibid, hlm. 45-47.

Sebenarnya jika dilihat dalam Hukum Islam, Jual beli di ambil dari kata (*al-bay'*) yang berarti memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, dikatakan: "*Ba'aasy-syaia* jika dia mengeluarkannya dari hak miliknya, dan *ba'abu* jika dia membelinya dan memasukkannya ke dalam hak milinya, dan ini masuk dalam kategori nama-nama yang memiliki lawan kata jika disebut ia mengandung makna dan lawannya seperti perkataan *al-qur'an* yang berarti haid dan suci.¹¹ Adapun definisi jual beli secara istilah menurut Taqi'al-Din ibn Abi Bakr ibn Muhammad al-Husayni, adalah pertukaran harta dengan harta yang diterima dengan menggunakan ijab dan qabul dengan cara yang diizinkan oleh *syara'*.¹²

Pengertian istilah *syara'* terdapat beberapa ulama yang memberikan definisi terkait jual beli tersebut, antara lain, Menurut Mazhab Hanafiyah, Jual beli adalah menukar benda dengan dua mata uang (emas dan perak) dan semacamnya, atau tukar menukar barang dengan uang atau semacamnya menurut cara yang khusus. Mazhab Malikiyah mengartikan jual beli sebagai akad mu'awadah (timbang balik) atas selain manfaat dan bukan pula untuk menikmati kesenangan.

Sementara Mazhab Syafi'iyah memaknai Jual beli adalah suatu akad yang mengandung tukar menukar harta dengan harta dengan syarat yang akan diuraikan nanti untuk memperoleh kepemilikan atas

benda atau manfaat untuk waktu selamanya. Mazhab Hanabilah juga mendefinisikan jual beli adalah tukar menukar harta dengan harta, atau tukar menukar manfaat yang mubah dengan manfaat yang mubah untuk waktu selamanya, bukan riba dan bukan utang.¹³

Dalam kehidupan sehari-hari jual beli dijadikan sebagai sarana tolong menolong antara sesama umat manusia, yang kemudian mempunyai landasan yang kuat yang dapat kita lihat dalam beberapa ayat Al-Qur'an dan Hadits Nabi. Diantaranya pada surat Al-Baqarah ayat 275:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

"dan Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba"¹⁴

Dan selanjutnya pada surat An-nisa', 4:29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

"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 diantara kamu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu".¹⁵

Dasar hukum jual beli dalam sunnah Rasulullah SAW. Diantaranya adalah hadits dari rifa'i ibn rafi':

¹¹Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Sinar Grafika offset, 2010), hlm. 23

¹²Idri, *Hadis Ekonomi*, (Jakarta: PT fajar Intrepratama Mandiri, 2016), hlm. 156.

¹³Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2013), hlm. 175-176.

¹⁴Sakinah, *Fiqh Muamalah*, (Madura: Sekolah Tinggi Agama Islam, 2006), hlm. 30.

¹⁵Abd. Hadi, *Dasar-Dasar Ekonomi Islam*, (Surabaya: PMN & IAIN PRESS Surabaya, 2010), hlm. 50.

عن رفاعة بن رافع رضي الله عنه أن النبي صلى الله عليه وسلم سئل أي الكسب أطيب؟ قال: يا قال: عمل الرجل بيده وكل بيع مبرور، رواه البزار وصححه الحاكم

“Rasulullah Saw. Ditanya salah seorang sahabat mengenai pekerjaan (profesi) apa yang paling baik. Rasulullah ketika itu menjawab: Usaha tangan manusia sendiri dan setiap jual beli yang diberkati. (H.R. al-Bazzar dan al-Hakim).¹⁶

Dalam beberapa akad tentu pasti ada Rukun dan Syarat yang keduanya tidak dapat dipisahkan. Jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah oleh syara'. Rukun bisa dikatakan hal yang terdapat di dalam sebuah transaksi, sehingga jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat, yaitu: (1) Ada orang yang berakad atau *al-muta'qidain* (penjual dan pembeli). (2) Ada shighat (lafal ijab dan qabul). (3) Ada barang yang dibeli. dan (4) Ada nilai tukar pengganti barang.¹⁷ Sedangkan dalam penjelasan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah rukun jual beli hanya terdapat tiga macam, antara lain: Pihak-pihak, Obyek Jual Beli, dan Kesepakatan.¹⁸

Kemudian juga terdapat beberapa hal yang harus ditempuh sebelum melakukan transaksi yang disebut syarat, karena syarat diartikan sebagai sesuatu yang sangat diperlukan demi terwujudnya perkara lain, meskipun sebenarnya ia bukan

bagian dari perkara yang membutuhkannya.¹⁹ Syarat khusus yang dikaitkan dengan akad jual beli dipandang sah dan mengikat apabila menguntungkan pihak-pihak. Namun apabila jual beli tersebut bersyarat hanya menguntungkan salah satu pihak, maka jual beli tersebut dipandang sah, sedangkan persyaratannya batal.²⁰ Adapun syarat-syarat jual beli sesuai dengan rukun jual beli yang dikemukakan jumhur ulama di atas adalah sebagai berikut: Syarat orang yang berakad harus berakal. Oleh sebab itu, jual beli yang dilakukan oleh anak kecil yang belum berakal dan orang gila, hukumnya tidak sah. Orang yang berakad juga harus orang yang berbeda. Artinya, seseorang tidak dapat bertindak bersamaan sebagai penjual, sekaligus pembeli.²¹ Sementara syarat yang terkait dengan shighat (ijab dan qabul), kedua pelaku akad harus saling bertemu di satu tempat, adanya kesesuaian antara ijab dan qabul dalam kaitannya dengan harga dan barang, dan lafazh ijab dan qabul harus menggunakan kata kerja lampau (*madhi*), seperti perkataan *bi'tu* (aku telah menjual) dan *qabiltu* (aku telah menerimanya), atau kata kerja sekarang (*mudhari'*), seperti *abi'u* (aku akan menjual) dan *asytari* (aku akan membeli).

Adapun syarat barang yang diperjual belikan adalah barang yang diperjual belikan harus suci, harus memiliki manfaat, harus dimiliki secara penuh oleh penjualnya, harus bisa diserahkan, harus diketahui keberadaannya, harus ada

¹⁶Ibid, hlm. 51.

¹⁷Abd. Hadi, *Dasar-Dasar Hukum Ekonomi Islam*, (Surabaya: CV. Putra Media Nusantara, 2010), hlm. 52

¹⁸ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Edisi Revisi Tahun 2011, (Jakarta: Mahkamah Agung RI, 2011), hlm. 25.

¹⁹ Abdul Haq, *Formulasi Nalar Fiqh*, (Surabaya: Khalista, 2006), hlm. 244.

²⁰ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Edisi Revisi Tahun 2011, hlm. 28.

²¹Abd. Hadi, *Dasar-Dasar Hukum Ekonomi Islam*, hlm. 53.

dalam genggamannya.²² Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terdapat beberapa syarat-syarat barang dalam transaksi jual beli, antara lain: (1) Barang yang dijualbelikan harus sudah ada. (2) Barang yang dijualbelikan harus dapat diserahkan. (3) Barang yang dijualbelikan harus berupa barang yang memiliki nilai/harga tertentu. (4) Barang yang dijualbelikan harus halal. (5) Barang yang dijualbelikan harus diketahui oleh pembeli. (6) Kekhususan barang yang dijualbelikan harus diketahui. (7) Penunjukkan harus memenuhi syarat kekhususan barang yang dijualbelikan apabila barang itu ada di tempat jual beli. (8) Sifat barang yang dapat diketahui secara langsung oleh pembeli tidak memerlukan penjelasan lebih lanjut. (9) Barang yang dijual harus ditentukan secara pasti pada waktu akad.²³

Dalam perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah rukun jual beli hanya terdapat tiga macam, yaitu: (1) Pihak-pihak. Pihak-pihak atau orang menjual akun *game online* dan juga orang yang membeli akun *game online* tersebut. (2) Objek. Objek dalam pembahasan ini adalah barang yang dijadikan bahan transaksi jual beli, yakni akun *game online* baik game Mobile Legend, Free Fire, dan PUBG. (3) Kesepakatan.²⁴ Kesepakatan merupakan ketentuan yang dilakukan oleh para *pihak* tentang dalam transaksi jual beli. Kesepakatan dalam pembahasan ini adalah ketentuan tentang tempat terjadinya akad, harga akun *game online*, dan juga sistem

pembayaran serta penyerahan akun tersebut.

Dilihat dari aspek *Hak Kekayaan Intelektual*, akun *game online* ini merupakan hasil ciptaan yang diciptakan oleh kalangan anak muda dan diperoleh dari ide atau kreatifitasnya dalam memainkan sebuah *game online* tersebut. Sedangkan hak cipta sendiri mempunyai pengertian hak yang mengatur dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan diciptakan melalui ide, prosedur, metode atau konsep yang dituangkan dalam wujud tetap.

Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terdapat beberapa syarat-syarat barang dalam transaksi jual beli, antara lain: *Pertama*, Barang yang dijualbelikan harus sudah ada. Dalam bab ini, akun *game online* ini sudah bisa dikatakan benda yang ada atau benda yang tampak secara dzohir. Salah satu ciri-ciri benda yang bisa dikatakan ada atau tampak itu bisa diserahkan terimakan, sedangkan akun *game online* ini sudah termasuk di dalamnya. *Kedua*, Barang yang dijualbelikan harus dapat diserahkan. Seperti yang sudah dijelaskan di point a, bahwa jual beli akun game ini merupakan benda yang ada atau tampak, maka akun game online ini sudah bisa diserahkan dari penjual ke pembeli dengan cara mengirimkan username dan password melalui WhatsApp ataupun ditulis di sebuah kertas. *Ketiga*, Barang yang dijualbelikan harus berupa barang yang memiliki nilai/harga tertentu. Dari sekian banyaknya akun game online yang diperjual

²²Syaikh Sulaiman Ahmad Yahya, *Ringkasan Fikih Sunnah Sayyid Sabiq*, (Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar, 2013), hlm. 752.

²³ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Edisi Revisi Tahun 2011, hlm. 30.

²⁴ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Edisi Revisi Tahun 2011, (Jakarta: Mahkamah Agung RI, 2011), hlm. 25.

belikan, sehingga terdapat perbedaan dari akun-akun tersebut dari segi harganya. Semakin tinggi level dan semakin banyak aksesornya maka semakin tinggi pula harganya.

Kemudian *keempat*, Barang yang dijualbelikan harus halal. Berkaitan dengan pembahasan akun *game online* ini halal atau tidak, tentu akun *game* yang diperjual belikan ini termasuk barang halal, karena akun tersebut diciptakan dengan adanya ide atau kreatifitas anak muda dalam memainkan sebuah *game* yang berusaha untuk menaikkan tingkat level dari *game* tersebut. *Kelima*, Barang yang dijualbelikan harus diketahui oleh pembeli. Akun game ini sudah termasuk barang yang dapat diketahui, karena dengan adanya penilaian dari pembeli tentang akun yang mau ditransaksikan sehingga muncul negosiasi harga dari kedua pihak. *Keenam*, kekhususan barang yang dijualbelikan harus diketahui. Yang dimaksud kekhususan barang yang dijualbelikan harus diketahui adalah orang ketika melihat atau mendengar tentang jual beli akun game online, maka secara langsung mereka mempunyai pemikiran bahwa ini digunakan untuk dimainkan sebagai hiburan dan sebagainya. *Ketujuh*, Penunjukkan harus memenuhi syarat kekhususan barang yang dijualbelikan apabila barang itu ada di tempat jual beli. Yang dimaksud point di atas adalah ketika penjual dan pembeli sudah berada ditempat transaksi yang kemudian penjual memberikan atau memperlihatkan akun kepada pembeli, sehingga pembeli dapat melihat dan memberikan penilaian terhadap akun tersebut.

Selanjutnya syarat *kedelapan*, Sifat barang yang dapat diketahui secara langsung oleh pembeli tidak memerlukan penjelasan lebih lanjut. Yang dimaksud dari point di atas adalah sifat dari akun game online ini sudah sama-sama dipahami oleh pembeli, sehingga ketika pembeli melihat beberapa akun maka secara langsung mereka bisa membedakan di antara beberapa akaun, bahwa kalau akun yang ini tingkat levelnya sudah menengah ke atas tentu dengan harga yang lumayan tinggi, dan sebaliknya. *Kesembilan*, Barang yang dijual harus ditentukan secara pasti pada waktu akad.²⁵ Ketentuan barang harus dipastikan pada saat waktu akad maksudnya adalah barang yang ditransaksikan merupakan hasil dari kesepakatan para pihak. Dalam transaksi jual beli akun game online, akun tersebut sudah ditentukan oleh pembeli dan penjual, bahwa akun ini yang mau dibeli dengan harga sekian, kemudian dengan adanya kesepakatan tersebut kepemilikan beralih kepada pembeli secara langsung.

Dari penjelasan tentang beberapa syarat barang yang dijual belikan perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, sehingga jual beli akun game online terdapat kesesuaian dengan ketentuan yang ada di Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Akun game online merupakan benda yang dzohir (tampak) atau ada, akun *game online* juga bisa diserahkan dan mempunyai ketentuan harga tersendiri. Dengan adanya kreatifitas anak muda dalam mengolah permainan ini, maka halal baginya hasil dari kemampuan atau kreatifitasnya untuk mendapatkan imbalan tertentu, kemudian akun *game online* tersebut sama-sama diketahui kekhususannya oleh penjual dan pembeli,

²⁵ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Edisi Revisi Tahun 2011, hlm. 30.

serta jika ditransaksikan jual beli akun *game* tersebut mempunyai nilai tertentu.

Kesimpulan

Hasilnya ditemukan bahwa jual beli akun game online merupakan jual beli yang sah, karena memenuhi rukun dan syarat dalam jual beli. Terdapat kesesuaian dalam transaksi jual beli akun game online dengan ketentuan yang ada di Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Akun game online merupakan benda yang dzohir (tampak) atau ada, akun *game online* juga bisa diserahkan dan mempunyai ketentuan harga tersendiri. Akun *game online* tersebut sama-sama diketahui kekhususannya oleh penjual dan pembeli, serta jika ditransaksikan jual beli akun *game* tersebut mempunyai nilai tertentu.

Daftar Pustaka

- Abdul Haq, *Formulasi Nalar Fiqh*, (Surabaya: Khalista, 2006).
- Abd. Hadi, *Dasar-Dasar Ekonomi Islam*, (Surabaya: PMN & IAIN PRESS Surabaya, 2010).
- Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Sinar Grafika offset, 2010).
- Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2013).
- Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2010).
- Ali, Muhammad Daud, *Hukum Islam: Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia*, Cet. 3, Jakarta, PT. Raja Grafindo Rosada, 1993.
- Al-Jauziyyah, Ibn al-Qayyim, *I'lam al-Muwaqqi'in 'an Rabb al-'Alamin*, Beirut: Dar al-Jail. III, 14, 1973.
- Anwar, Syamsul, *Pengembangan Metode Penelitian Hukum Islam* dalam Ainurrofiq (ed.), "*Mazhab*" *Jogja, Mengagas Paradigma Usul Fiqh Kontemporer*. Cet. 1, Yogyakarta, Penerbit ar-Ruzz Press, 2002.
- Ash-Shawi, Shalah dan Abdulloh al-Mushlih, *Fikih Ekonomi Indonesia*, Jakarta, Darul Haq, 2015.
- Atikah, Ika, *Eksistensi Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) sebagai Pedoman Hakim dalam Menyelesaikan Perkara Ekonomi Syariah di Pengadilan Agama*, Jurnal Muamalatuna, 2017.
- Azizy, A. Qadri, *Eklektisisme Hukum Nasional, Kompetensi antara Hukum Islam dan Hukum Umum*, cet. 1, Yogyakarta, Gama Media, 2002.
- Az-Zuhaili, Wahbah, *Ushul Al-Fiqh Al-Islami*, Juz II, Damaskus, Al-Matba'ah al- 'Ilmiyyah, t.t.
- Basyir, Ahmad Azhar, *Asas-asas Hukum Muamalat*, Yogyakarta, Fakultas Hukum UII, 1988.
- Burhanuddin, *Hukum Bisnis Syariah*, Yogyakarta, UII Press, 2011.
- Hoeker, M.B., *Adat Law in Modern Indonesia*, Kuala Lumpur, Oxford University Press, 1978.
- Idri, *Hadis Ekonomi*, (Jakarta: PT fajar Intrepratama Mandiri, 2016).
- Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Edisi Revisi Tahun 2011, (Jakarta: Mahkamah Agung RI, 2011).
- Kurniawan Teguh Marnoto, "Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Marker." *Jurnal Sistem Komputer-Vol. 5, No1, (Mei 2015)*.

- Muh Fauzan Arifuddin Al-Awwali, *Jual Beli Account Game Online Clash Of Clans dalam Perspektif Hukum Islam*, (Skripsi: IAIN Surakarta, 2017).
- Mahkamah Agung RI, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah: Peraturan Mahkamah Agung Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008*, Jakarta, Ditjen Badilag Mahkamah Agung RI, 2013.
- Majallah al-Ahkam al-‘Adliyyah, cet. 5 (Ttp: Ttp., t.t.).
- Mardani, *Kedudukan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah di Indonesia*, Jurnal Islamic Economics & Finance (IEF) Universitas Trisakti, Tahun 2010.
- Minhaji, Akh., *Sejarah Sosial dalam Studi Islam: Teori, Metodologi, dan Implementasi*, Yogyakarta, SUKA Press, 2013.
- Mufid, Mohammad, *Ushul Fiqh Ekonomi dan Keuangan Kontemporer: Dari Teori ke Aplikasi*, Jakarta, Kencana, 2016.
- Mughits, Abdul, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah dalam Tinjauan Hukum Islam*, Jurnal Al-Mawarid Edisi XVIII Tahun 2008.
- Mun’im A. Sirry, *Sejarah Fiqih Islam: Sebuah Pengantar*, Surabaya, Risalah Gusti, 1995.
- Muslim, Ima,m *Sabih Muslim Syarh An-Nawawi*, Juz XV, Mesir, Al-Matba’ah Al-Misriyyah wa Maktabatuha, 1934.
- Naning, Ramdlon, *Penyelesaian sengketa dalam Islam*, Jurnal Varia Advokat, VI, Tahun 2008.
- Partanto, Pius A dan M Dahlan Albarry, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya, Arloka, 1994.
- Qaradhawi, Yusuf, *Ijtihad Kontemporer, Kode Etik, dan Berbagai Penyimpangan*, alih bahasa oleh Abu Barzani, Surabaya, Risalah Gusti, 1995.
- Rusli, Nasrun, *Konsep Ijtihad asy-Syaukani, Relevansinya bagi Perubahan Hukum Islam di Indonesia*, Ciputat, PT. Logos Wacana Ilmu, 1999.
- Sakinah, *Fiqh Muamalah*, (Madura: Sekolah Tinggi Agama Islam, 2006).
- Syaikh Sulaiman Ahmad Yahya, *Ringkasan Fikih Sunnah Sayyid Sabiq*, (Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar, 2013).
- Sutikno, Dwi, *Ayat-Ayat Ekonomi Islam*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2010.
- Usman, Muslih, *Kaidah-Kaidah Ushuliyah dan Fiqhiyyah*, Jakarta Rajawali Press, 1996.
- Wahyudi, Abdullah Tri, *Hukum Acara Peradilan Agama*, Bandung CV. Mandar Maju, 2014.