

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP
TRANSAKSI JUALBELI SKIN GAME ONLINE
*FREE FIRE***



(Handwritten signature)
Acc Munagosa, d
16 2023

Oleh: Desi Maulidia

NIM: 16421110

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal
Syakhshiyah) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam
Indonesia

Untuk memenuhi salah satu
syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana
Hukum

YOGYAKARTA

2023

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP
AKTIVITAS JUAL BELI SKIN GAME ONLINE
*FREE FIRE***



Oleh:

Desi Maulidia

NIM: 16421110

Pembimbing :

Muhammad Miqdam Makfi, Lc., MIRKH

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal
Syakhshiyah) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam
Indonesia

Untuk memenuhi salah satu syarat gunaMemperoleh Gelar Sarjana Hukum

**YOGYAKARTA
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desi Maulidia

NIM :16421110

Program Studi : Ahwal Syakhshiyah

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Skripsi : **TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI
JUALBELI SKIN GAME ONLINE *FREE FIRE***

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 8 Juni 2023
19 DzulQo'dah 1444 H

Yang Menyatakan,



Desi Maulidia



PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Ahwal Al-Syakhshiyah yang dilaksanakan pada:

Hari : Senin
Tanggal : 3 Juli 2023
Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Skin Game Online Free Fire
Disusun oleh : DESI MAULIDIA
Nomor Mahasiswa : 16421110

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Syariah pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua : Krismono, SHI, MSI (.....)
Penguji I : Fuat Hasanudin, Lc., MA (.....)
Penguji II : Dr. Muhammad Roy Purwanto, S.Ag, M.Ag (.....)
Pembimbing : Muhammad Miqdam Makfi, Lc., MIRKH. (.....)

Yogyakarta, 12 Juli 2023



Dr. Desi Maulidia, MA

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Maulidia
NIM : 16421110
Program Studi : Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Skripsi : **TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP
AKTIVITAS JUAL BELI SKIN GAME ONLINE *FREE FIRE***

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 6 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Miqdam Makfi Lc.,MIRKH

NOTA DINAS

Yogyakarta, [TANGGAL MASEHI]
[TANGGAL
HIJRIYAH]

Hal : **Skripsi**
Kepada : Yth. **Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**
Universitas Islam Indonesia
Di-Yogyakarta

Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat Nomor: 690/Dek/60/DAATI/FIAI/V/2023 tanggal 8 Mei 2023 atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara:

Nama Mahasiswa : Desi Maulidia
Nomor Mahasiswa : 16421110
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia
Jurusan/Prodi : Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)
Tahun Akademik : 2022/2023
Judul Skripsi : **TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP
AKTIVITAS JUAL BELI SKIN GAME ONLINE *FREE FIRE***

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi Saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi dimaksud.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing,



Muhammad Miqdam Makfi Lc.,MIRKH

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini kepada Almamater tercinta Universitas Islam Indonesia khususnya kepada kedua orang tuaku, suami dan anakku, ibu dan ayah mertuaku, adik-adikku tercinta, serta sahabat-sahabatku yang selalu memotivasiku, sebuah karya sederhana yang dapat kupersembahkan teruntuk kalian.

MOTTO

Dari Abu Hurairah, Rasulullah SAW bersabda: "Jauhilah riba, karena sesungguhnya setiap orang yang terlibat dengan riba akan mendapatkan dosa yang banyak." (HR. Ahmad)

Dari Abu Hurairah, Rasulullah SAW bersabda: "Janganlah kamu menjual sesuatu yang tidak ada padamu." (HR. Al-Bukhari dan Muslim)

**Dari Abu Hurairah, Rasulullah SAW bersabda: "Barang siapa berdagang dengan sumpah palsu, Allah tidak akan berbicara dengannya pada hari kiamat dan tidak akan memandangnya dengan pandangan yang baik."
(HR. Al-Bukhari dan Muslim)**

PEDOMAN TRANSLITERASI

ARAB-LATIN

SESUAI DENGAN SKB PEMERINTAH AGAMA RI, MENTERI PENDIDIKAN DAN MENTERI KEBUDAYAAN RI

No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987

Tertanggal 22 Januari 1988

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te

ش	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḏ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)

غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	Fathah dan ya	ai	a dan u
...وَ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi Maddah

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...إ...ى...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...ِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...ُ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- الأَطْفَالِ رَوْضَةٌ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khužu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- الرَّازِقِينَ خَيْرٌ فَهُوَ اللَّهُ إِنَّ وَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

- مُرْسَاهَا وَ مَجْرَاهَا اللَّهُ بِسْمِ Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْعَالَمِينَ رَبِّ اللَّهِ الْحَمْدُ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/

Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

- الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- رَحِيمٌ غَفُورٌ اللَّهُ Allaāhu gafūrun rahīm

- جَمِيعًا الْأُمُورُ لِلَّهِ Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

ABSTRAK

Tinjauan Hukum Islam Terhadap Aktivitas jual beli Skin Game Online Free Fire Desi Maulidia

Game Free Fire adalah sebuah permainan video yang dikembangkan oleh Garena. Free Fire merupakan game battle royale yang dimainkan secara online, di mana pemain bersaing dalam pertempuran untuk menjadi yang terakhir bertahan hidup di medan perang. Dalam game ini, pemain akan masuk ke dalam arena tempur. Game Free Fire dikembangkan oleh sebuah perusahaan teknologi asal Singapura, dan tersedia untuk dimainkan di platform Android dan iOS. Ada dua permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, yaitu (1) Bagaimana pandangan hukum islam terhadap game online, (2) Bagaimana Pandangan Hukum terhadap aktivitas jual beli pada game online free fire. Tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengetahui dengan jelas pandangan hukum islam terhadap game dan untuk mengetahui pandangan Hukum Islam terhadap aktivitas jual beli pada game online free fire. Jenis penelitian yang digunakan pada skripsi ini adalah penelitian kepustakaan (*Library Research*) dengan pendekatan normatif. Dalam memperoleh keabsahan data penulis menggunakan teknik melakukan pengamatan terus menerus atau berkelanjutan, yaitu memperhatikan sesuatu secara lebih cermat, mendalam dan terperinci. peneliti menggunakan analisis deskriptif dalam analisis data ini yaitu dengan bentuk penelitian yang digunakan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan mengenai tinjauan hukum Islam terhadap aktivitas jual beli skin game online *Free Fire*.

Kata kunci : Hukum Islam, Jual Beli, Game Online, Free Fire

ABSTRACT

Islamic Perspectives on Transactions of Buying and Selling Game Skins in Free Fire Online **Desi Maulidia**

Free Fire is a video game developed by Garena. It is a battle royale game played online, where players compete in battles to be the last one standing on the battlefield. In the game, players enter a combat arena. Free Fire is developed by a technology company based in Singapore and is available to play on Android and iOS platforms. There are two issues discussed in this thesis: (1) The Islamic perspective on online games, (2) The legal perspective on buying and selling transactions in the online game Free Fire. The aim of this research is to clearly understand the Islamic perspective on games and to examine the Islamic perspective on buying and selling transactions in the online game Free Fire. The research method used in this thesis is library research with a normative approach. To ensure data validity, the author employed continuous observation, which involves careful, in-depth, and detailed observation. The researcher used descriptive analysis to describe and interpret the Islamic perspective on buying and selling transactions of game skins in Free Fire

Keywords : Islamic Law, Buying and Selling, Online Game, Free Fire

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum WR WB

Segala puji bagi Allah Swt. yang telah memberikan taufik dan hidayah serta merahmati seluruh hamba-Nya khususnya telah memberikan nikmat sehat kepada penulis hingga saat ini, sehingga dengan rahmat-Nya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat beriring salam selalu penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad Saw. keluarga dan para sahabatnya semoga kita semua senantiasa mendapatkan keberkahan di setiap langkah kita dan mendapatkan sya'faat kelak di yaumul akhir. Penulisan skripsi ini hanya membahas sedikit tentang analisis “Chantelan” sebagai penanggulangan terhadap krisis ekonomi dan pangan, oleh sebab itu penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sehingga penulis sangat memerlukan saran dan masukan agar skripsi ini lebih baik dari sebelumnya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa adanya bimbingan, koreksi, masukan, semangat dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan rasa terima kasih dan rasa hormat yang dalam kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia periode 2018-2022 dan Dr. Drs. Asmuni M.A. selaku dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia periode 2022-2026 yang telah memberikan izin penelitian hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Amir Mu'allim, MIS, selaku Ketua Prodi Ahwal Syakhshiyah periode 2018-2022 dan Bapak Krismono, SHI, MSI, Ketua Prodi Ahwal Syakhshiyah periode 2022-2026.
4. Muhammad Miqdam Makfi, Lc., MIRKH. Dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar membimbing, meluangkan waktu, memberi masukan, semangat, dan banyak ilmunya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Seluruh Dosen Ahwal Syakhshiyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan wawasan Ilmu Pengetahuan yang bermanfaat kepada penulis selama menyelesaikan.
6. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orangtua saya yaitu ayah saya Jaenal Abidin dan Ibu saya Asnawati yang selalu mendoakan saya, selalu menasehati saya, selalu mendukung saya, dan selalu memberikan masukan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi di waktu yang tepat.
7. Kepada putri saya Haura yang sudah menjadi motivator dan penyemangat yang selalu menemani saya dalam segala kondisi.
8. Kepada adik-adik saya yang selalu memberikan semangat sehingga saya semangat untuk mencotohkan hal yang baik kepada keduanya.
9. Segenap Civitas Akademika Prodi Ahwal Syakhshiyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang banyak membantu dalam hal administrasi.
10. Kepala Perpustakaan Pusat UII beserta para karyawan yang telah melayani dan menyediakan berbagai buku literatur yang berhubungan dengan penyusun skripsi ini.
11. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namun telah memberikan kontribusi yang besar dalam penulisan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 5 Juni 2023
Penyusun,



Desi Maulidia

NIM:16421110

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR.....	I
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	II
SURAT PERNYATAAN.....	III
PENGESAHAN.....	IV
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	V
HALAMAN NOTA DINAS.....	VI
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	VII
MOTTO.....	VIII
HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	IX
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT.....	XIX
KATA PENGANTAR.....	XX
DAFTAR ISI.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	3
A. Latar Belakang Masalah	3
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Landasan Teori.....	19
1. Game.....	19
2. Free Fire.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	25

B. Lokasi Penelitian	26
C. Teknik Pengumpulan Data.....	26
D. Keabsahan Data.....	26
E. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29
A. Permainan Free Fire.....	29
B. Legalitas Hukum Game Online	31
C. Pandangan Hukum Islam Terhadap Game Online.....	36
D. Pandangan Hukum Islam terhadap Aktivita Jual Beli Skin Game Online Free Fire.....	41
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 1970-1980 telah terjadi perkembangan teknologi secara besar-besaran yaitu dengan adanya sistem komunikasi dan komputer yang mengalami kemajuan pesat dan banyak orang yang berlomba-lomba untuk memproduksi serta menggunakannya dengan alasan kebutuhan serta memudahkan berbagai kegiatan komunikasi maupun hiburan. Dalam hal ini perkembangan dari komunikasi dan elektronik pun menghasilkan cabang ilmu baru yang kita sebut dengan internet. Maka dari itu tidaklah lengkap adanya suatu penemuan serta perkembangan yang luar biasa ini tanpa internet.¹

Internet atau *interconnection networking* adalah suatu jaringan komunikasi yang secara global dan luas dapat menghubungkan jaringan dari suatu alat komputer ataupun yang biasa disingkat dengan *PC* atau *Personal Computer* ke komputer yang lain dengan menggunakan sistem Global Transmission Control Protocol/ Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai pertukaran paket sebagai bentuk pelayanan ke seluruh penggunaannya di dunia. Sedangkan pada istilah lain internet atau *international network* adalah suatu jaringan yang dapat menghubungkan jaringan dari berbagai jenis komputer serta alat komunikasi lainnya.²

¹ Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer*, Cet. I (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), h. 2.

² Anhar, *Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak*, Cet ke I (Sukabumi: Adamssein Media, 2016), h. 6.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan internet karena internet dapat memfasilitasi sertamenyediakan banyak hal seperti berkomunikasi dari jarak yang jauh, kemudahan dalam menambah wawasan atau pengetahuan, menyediakan akses informasi dan berita yang memberikan keuntungan serta dapat menjadi media untuk hiburan seperti *game online*. Akan tetapi tidak sedikit pula yang menggunakan internet sebagai alat untuk mengakses hal-hal yang negatif dan tidak senonoh.

Tidak bisa dipungkiri apabila *Game* saat ini merupakan salah satu media yang menarik untuk digunakan. Dalam kamus bahasa Inggris kata *game* berarti suatu permainan yang dapat dimainkan untuk mendapatkan kesenangan dalam hal serius maupun tidak serius yaitu dapat digunakan sebagai ajang perlombaan yang menentukan menang dan kalahnya suatu individu atau kelompok dalam suatu permainan tertentu.³ *Game* pada dasarnya dapat berbentuk *offline* dan *online*, disesuaikan dengan cara permainannya. Pada zaman milenial seperti sekarang ini permainan yang menggunakan internet dan biasa disebut dengan *Game online* inipun telah berkembang secara cepat dan pesat sehingga kita sudah

³ Yunita Miftachul Arif , Hafid Khoiruddin, *Membangun Sistem Transaksi Game Multiplayer dengan Unity 3D*, Cet ke I (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2020), h. Iii.

dapat mengaksesnya bukan lagi hanya di media komputer atau *PC* tetapi di media elektronik lainnya seperti di *Handphone* atau *Mobile*.

Pada dasarnya *Game online* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang di media elektronik atau jaringan komunikasi *online* seperti di *PC* ataupun *Mobile* (*handphone*) dalam satu waktu ataupun berbeda waktu dan tempat. Akan tetapi dampak dari hal ini dapat menyebabkan radiasi pada mata sehingga mata bisa terasa perih ataupun lelah jika terlalu lama memainkan *Game online*.⁴Dengan adanya kemajuan teknologi seperti sekarang, *Game online* sudah dapat dimainkan oleh 100 pemain pada saat yang bersamaan seperti *Game Online Free Fire*⁵ Dalam hal ini, pelajar dan mahasiswa adalah usia pemain *game Online Free Fire* yang paling banyak dan aktif sehingga mereka rentan kecanduan padahal di usia emas itulah dimana seharusnya seorang pelajar atau mahasiswa mempersiapkan dirinya untuk dimasa depan nanti.

Dilansir dari halaman portal berita *online* yaitu esprotsku.com, penulis menemukan berbagai dampak mengerikan

⁴ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Cet ke I (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), h. 5.

⁵ Agung Salim, "Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar", *Skripsi*, Makassar: UIN Alauddin, 2016

dari *game online Free Fire*. Berita yang ditulis oleh Ilham pada tanggal 20 September 2020 tersebut menyebutkan bahwa, pada awal tahun 2019 lalu terjadi peristiwa pembantaian muslim ketika sedang melakukan sholat Jum'at yang dilakukan oleh penganut supremasi kulit putih di Cristcruch, Selandia Baru. Setelah menindak lanjuti peristiwa tersebut ternyata pihak keamanan menemukan bahwa kejadian tersebut terjadi karena dampak dari permainan game yang memiliki mode peperangan. Game peperangan tersebut ditengarai adalah game FPS seperti *game online Free Fire* yang dianggap telah memicu tersangka untuk melakukan pembantaian.⁶

Majelis Ulama Indonesia (MUI) pada dasarnya pernah memiliki wacana untuk mengeluarkan fatwa haram terhadap game yang bermode peperangan seperti *Free Fire* dan PUBG. Akan tetapi kenyataan yang terjadi di lapangan adalah banyaknya penolakan sehingga menjadikan game-game bermode peperangan tersebut tidak jadi diharamkan. Bila dibenturkan dengan fenomena lapangan saat ini, tidak bisa dipungkiri bahwa insan akademik di lingkungan Ilmu Agama Islam sendiri telah familiar dengan game bermode peperangan tersebut. Dikatakan demikian karena melalui

⁶ Bayu Bahrul, 7 Kejadian Tragis yang Disebabkan oleh Kecanduan PUBG, Jangan Sampai Kamu Mengalaminya, Dikutip dari laman website <https://loop.co.id/articles/kejadian-tragis-akibat-pubg/full> , diakses pada pada hari Rabu tanggal 18 Desember 2018 pukul 19.00 WIB.

Handphone yang mereka miliki selalu bermunculan iklan yang mengajak untuk memainkan game online bermode peperangan. Maka, sebagai insan akademik yang lebih memahami hukum Islam, tentunya transaksi yang terjadi pada permainan game online bermode peperangan seperti *Free Fire* menjadi kajian menarik.

Dengan memperhatikan adanya fenomena ini beserta dampak- dampaknya maka penulis mulai tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang “**Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Skin Game Free Fire**”.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang yang tertera diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan hukum islam terhadap *game online* ?
2. Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap aktivitas jual beli pada *game online Free Fire* ?

C. Tujuan Penelitian

Seperti yang sudah diketahui, bahwa tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada, yaitu:

1. Untuk mengetahui pandangan hukum islam terhadap *game online*.
2. Untuk mengetahui pandangan hukum Islam terhadap aktivitas jual beli pada *game online Free Fire*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh pada penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Meninjau dari manfaat teoritis, harapan penelitian ini agar dapat menambah referensi tentang kajian hukum Islam terkait *Game online Free Fire* dalam hukum Islam.

2. Manfaat praktis

Tujuan manfaat praktis, dimana harapan dari penelitian ini dapat menambah referensi tentang penelitian serupa pada masa yang akan datang.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan penelitian, diperlukan sistematika pembahasan yang dalam hal ini penyusun telah merumuskan penelitian ini dalam lima bab dan beberapa sub bab yang saling berkaitan. Adapun penyusunannya sebagaimana berikut ini :

- Bagian pertama membahas mengenai latar belakang masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan susunan penyajian materi.
- BAB II adalah Kajian Pustaka dan Landasan Teori Kajian Pustaka dan Landasan Teori. Ini membicarakan analisis pustaka yang melibatkan hasil penelitian sebelumnya, serta dasar teori yang membentuk kerangka pemikiran seperti menjelaskan tentang pengertian umum dari *Game Online* dalam Hukum Islam, pengaruh *game* terhadap seseorang.

- BAB III fokus dalam bab ini adalah pada Kategorisasi Penelitian dan Sumber Data, Seleksi Sumber, teknik Pengumpulan Informasi dan Teknik Analisis Informasi.
- BAB IV, bagian ini berfokus pada Hasil Studi dan Pembahasan. Menjelaskan temuan dari penelitian ini.
- BAB V adalah Penutup. Isi dari bagian ini adalah Temuan Penelitian dan Penyelidikan. Menguraikan hasil dari penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan analisis Ariskan Hadi dalam skripsi yang berjudul *Praktek jual beli akun game online Free Fire dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif* menyimpulkan bahwa jual beli di game Free Fire dikategorikan sebagai "Ba'i As-Salam yaitu pembeli melakukan pembayaran terlebih dahulu kepada penjual yang sudah memenuhi rukun jual beli sesuai dengan kompilasi hukum ekonomi syari'ah buku ke II pasal 22. Judul penelitian yang penulis buat yaitu "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Skin Game *Free Fire*. Penulis menemukan penelitian serta studi yang bermacam-macam dan dengan jumlah yang banyak. Berikut akan dijelaskan beberapa penelitian, studi dan karya-karya yang relevan serta membahas permasalahan ini dengan detail dan rinci dan dapat menjadi objek pokok permasalahan dalam penelitian ini, diantaranya:

Pertama, skripsi yang disusun oleh Agung Salim. Yang berjudul "Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa. Inti dari penelitian ini adalah dengan realitas dan data yang dikumpulkan bahwa penggunaan *game online* di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar tergolong *cukup tinggi* tetapi para mahasiswa melakukannya diluar kegiatan jam belajar sehingga tidak berpengaruh pada nilai yang tergolong cukup baik serta mahasiswa dapat mengimbangi antara

bermain *game online* dan belajar.⁷

Kedua, skripsi yang disusun oleh Sepri Ridho. Yang berjudul “*Game online Dan Religiustas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*”. Inti dari penelitian ini bahwa didesa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan ini tergolong relatif cukup tinggi untuk tingkat penggunaan *game online*. Hal ini lebih didukung lagi oleh banyaknya warung

internet ataupun warnet yang ada sehingga berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja di desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan. Dampak yang muncul yaitu mengurangnya kegiatan ibadah dan aktivitas kegiatan remaja masjid.⁸ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin saya buat yaitu penelitian ini lebih berfokus pada remaja-remaja di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara sedangkan penelitian saya lebih berfokus pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Persamaan penelitian ini dengan yang penelitian yang saya buat yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.

Ketiga, skripsi yang disusun oleh Mochtar Indra Efendi Siregar. Yang berjudul “Analisis syariah tentang aktivitas jual beli senjata pada game online di kota Padangsidimpuan”. Inti dari tesis ini berdasarkan analisis

⁷ Agung Salim, “Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”, *Skripsi*, Makassar: UIN Alauddin, 2016

⁸ Sepri Ridho, “Hubungan antara Game Online dan Kehidupan Keagamaan Remaja (Penelitian di Desa Tanjung Iman, Kecamatan Blambangan Pagar, Kabupaten Lampung Utara)”, tesis Program Studi Sarjana Ushuluddin dan Studi Agama, UIN Raden Intan Lampung, 2018

hukum Islam, dapat dinyatakan bahwa aktivitas jual beli pada game online dianggap tidak sah karena ketidakjelasan asal-usul barang yang diperdagangkan Islam³. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya buat yaitu penelitian ini lebih berfokus pada analisa tentang jual beli senjata pada *game online* dan penelitian saya hanya berfokus pada pandangan mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dalam Hukum Islam. Persamaannya yaitu penelitian tersebut dengan penelitian sayasama-sama membahas *game online* Free Fire. Skripsi ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas jual beli senjata pada game online jenis player Unknown's Battle Ground Mobile dinyatakan tidak sah menurut hukum Islam, karena barang yang diperjualbelikan merupakan barang yang tidak jelas didapatkan baik dari hasil penipuan. Rukun dan syarat dalam jual beli tidak terpenuhi keabsahannya akibatnya yang diperjualbelikan tidak diperbolehkan menurut hukum Islam⁹.

Keempat, jurnal yang disusun oleh Revangga Prasityo. Yang berjudul "Pandangan Cendekiawan Muslim Terhadap Fenomena Game Online Player Menurut Hukum Islam di Kota Pontianak". Inti dari tulisan ini adalah bahwa Islam tidak melarang umatnya untuk mencari hiburan dan bersenang-senang, namun harus tetap dalam batasan yang telah ditetapkan. Disarankan agar bermain game sesuai porsinya, tanpa berlebihan. Penting untuk menghindari situasi di mana hiburan mengambil alih waktu secara

⁹ Mochtar Indra Efendi Siregar, "Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Pada Game Online Di Kota Padangsidempuan", Skripsi Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah, IAIN Padangsidempuan, 2019.

keseluruhan, mengganggu kegiatan lain seperti belajar dan bekerja, serta mengabaikan tugas-tugas pokok dalam beribadah dan menjalani kehidupan rumah tangga. Selain itu, tidak boleh pula membuat orang melupakan kegiatan yang lebih penting, seperti olahraga fisik untuk menyehatkan badan. *game* juga jangan sampai membuat orang terjerumus pada kecanduan. ¹⁰Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya buat yaitu penelitian jurnal ini lebih terfokus pada pendapat para ulama sedangkan pada skripsi penulis lebih membahas tentang hasil dari pandangan mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Persamaan jurnal ini dengan skripsi peneliti yaitu sama-sama membahas tentang *game online* dalam Islam.

Kelima, Artikel yang disusun oleh Ardi berjudul "Peran Bimbingan Konseling Islam dalam Menangani Kecanduan Game Online" membahas masalah akses internet yang tidak terkendali pada remaja. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi masalah ini, seperti perubahan emosional yang tidak stabil pada remaja, kurangnya kemampuan mengendalikan kecanduan bermain game online yang menyebabkan penurunan motivasi belajar, penurunan prestasi akademik, dan penurunan kualitas kesehatan. Untuk mengatasi hal ini, bimbingan konseling Islami memiliki peran yang penting. Bimbingan konseling Islami yang menggunakan metode berdasarkan al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW, seperti keteladanan Rasulullah SAW

¹⁰ Revangga Prastiyo, "Pendapat Ulama Tentang Fenomena Game Online Menurut Hukum Islam Di Kota Pontianak", Jurnal Fatwa Hukum, Vol.3, No.1, 2020.

(modeling), conditioning, tazkiyatun nufus (penyucian jiwa), dan tazkiyatun nuqud (penyucian pendapatan/ibadah sosial), dapat menjadi solusi dalam mengatasi kecanduan *game online*.¹¹

Keenam, jurnal yang disusun oleh Puji Meutia. Yang berjudul “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujung Tanjung”. Inti dari penelitian ini adalah faktor-faktor yang memengaruhi ketergantungan siswa pada *game online*, termasuk peran orang tua, lingkungan, pergaulan, gadget, dan internet, yang juga mempengaruhi minat belajar siswa. Untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* pada anak, disarankan untuk menentukan waktu yang ditentukan untuk bermain dan belajar, menerapkan pengawasan orang tua, dan membatasi akses internet bagi siswa.¹² Perbedaan jurnal ini dengan skripsi dari peneliti yaitu jurnal ini terfokus membahas minat belajar siswa SD Negeri Ujung Tanjung, dan skripsi peneliti membahas tentang Mahasiswa Indonesia. Sedangkan persamaan dari jurnal ini dan skripsi penulis yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.

Ketujuh, jurnal yang disusun oleh Ach Fauzi. Yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. Inti dari jurnal ini adalah permainan *game online* dapat membuat seorang pelajar

¹¹ Ardi, “Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online”, Jurnal Penelitian Hukum dan Penelitian, Vol.18,No.1,(2019).

¹² Puji Meutia, “Tinjauan Dampak Negatif Kecanduan Bermain Game Online terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujung Tanjung”, Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol.XI,No.1,(2020).

menjadi kecanduan dan tidak dapat membagi waktu dalam menjalankan tugas seorang siswa sehingga mengakibatkan timbulnya dampak yang buruk seperti malas dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.¹³ Penelitian saya lebih berfokus pada pandangan Mahasiswa. Persamaannya yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.

Kedelapan, tesis yang disusun oleh Mimi Ulfa berjudul "Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas, Kecamatan Tampan, Pekanbaru". Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh game online terhadap perilaku siswa di Mabes Game Center di Kabupaten Tampan, Pekanbaru, serta mengevaluasi respon orang tua terhadap perilaku anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan populasi siswa yang sering bermain game online di pusat permainan tersebut. Sampel penelitian ditentukan dengan Dalam penelitian ini, digunakan metode accidental sampling untuk pemilihan sampel, dan pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Fitur 'komunitas online' dalam game online memberikan dimensi sosial yang berdampak pada perilaku, termasuk perilaku kecanduan yang memiliki dampak negatif. Hasil analisis dengan melakukan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t \geq t$ tabel, yaitu $4032.276 \geq 0.955$. Oleh karena itu, hipotesis diterima, yang berarti terdapat pengaruh kecanduan game

¹³ Ach Fauzi, "Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", Jurnal Science Edu, Vol.2,No.1,(2019).

online (X) terhadap perilaku remaja (Y).¹⁴Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin saya buat yaitu penelitian ini membahas tentang pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja. Sedangkan penelitian saya lebih berfokus pada hanya pandangan Mahasiswa. Persamaanya penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.

Kesembilan, jurnal yang disusun oleh Amelia Andrita Alike Rondo, Herlin I.S. Wungouw dan Franly Onibala. Yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan”. Inti dari jurnal ini yaitu dari hasil kuisioner yang telah dilaksanakan bahwa akibat dari kecanduan *game* yang menyebabkan para siswa berperilaku agresif seperti kekerasan fisik yang terjadi karena adanya rasa kesal yang timbul serta keluarnya kata-kata yang tidak patut dicontoh seperti makian.¹⁵Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin saya buat yaitu penelitian ini membahas tentang kecanduan sertaperilaku agresif siswa. Sedangkan penelitian saya lebih berfokus pada pandangan Mahasiswa. Persamaan penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.

Kesepuluh, jurnal yang disusun oleh Edrizal. Yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap *game online* (Studi Tentang

¹⁴ Mimi Ulfa, “Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, Jurnal “JOM FISIP”, Vol.4,No.1,2017,hlm 1

¹⁵ Amelia Andrita Alike Rondo, Herlin I.S. Wungouw, Franly Onibala, “Hubungan Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan”, Jurnal “Keperawatan (e-Kp)”, Vol.7,No.1,(2019).

Kebiasaan Siswa Bermain *Game Online*) Di SMPN 3 Teluk Kuantan”. Inti dari jurnal ini bahwa bahwa efek yang timbul akibat kecanduan permainan playonline bagi siswa yang kecanduan antara lain: 1) lebih banyak waktu dihabiskan di komputer atau warnet dengan durasi yang lebih lama. 2) waktu untuk bermain lebih banyak sehingga Anda bisa melupakan waktu mereka untuk belajar. 3) kurang memperhatikan kondisi kesehatan tubuh mereka (begadang). 4) menyebabkan rasa malas untuk sekolah dan penurunan nilai di sekolah. Itulah beberapa efek yang bisa ditimbulkan jika seseorang yang kecanduan opium terlalu banyak dengan game online. Efek ini seakan membuat dirinya menjadi orang abnormal. Karena seseorang yang kecanduan game online merasa mereka gagal memberikan pelayanan yang baik untuk hidup mereka. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin saya buat yaitu penelitian ini membahas tentang pengaruh kecanduan siswa sedangkan penelitian saya membahas tentang pandangan Mahasiswa. Persamaan penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.¹⁶

Kesebelas, jurnal yang disusun oleh Ety Nur Inah. Artikel ini berjudul "Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Warokumba Selatan Kabupaten Muna". Inti dari jurnal ini adalah mengevaluasi hasil belajar

¹⁶ Edrizal, “Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap game online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di SMP N 3 Teluk Kuantan”, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Vol.2, No.6, (2018).

Pendidikan Agama Islam siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki nilai maksimum 90 dan nilai minimum 70, dengan rata-rata (\bar{X}) sebesar 78,54, varians (S^2) sebesar 26,24, dan standar deviasi (S) sebesar 5,04. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t, dan diperoleh nilai t sebesar 5,09, yang lebih besar daripada nilai t tabel sebesar 1,68. Oleh karena itu, hipotesis ditolak atau diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.¹⁷ Perbedaan jurnal ini dengan skripsi penulis yaitu penelitian jurnal ini terfokus pada hasil belajar pendidikan agama Islam.

Demikianlah sejumlah penelitian dan studi yang membahas tentang *Game Online* dan game bermode peperangan. Dari sejumlah penelitian dan studi diatas belum ada yang membahas tentang tinjauan hukum Islam Terhadap jualbeli skin pada *Game Online Free Fire*, maka dari itu penulis tertarik membuat penelitian tentang hal ini dan akan menjelaskan dengan detail mengenai permasalahan yang ada.

¹⁷ Ety Nur Innah, "Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Warokumba Selatan Kabupaten Muna", *Jurnal Islam Al-Izzah*, Vol.10, No.2, (2015)

B. Landasan Teori

1. *Game*

a. Definisi *Game*

Dalam bahasa Indonesia *game* diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sistem dimana pemain terlibat konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan. Representasi visual juga berperan sebagai indikator dalam mengklasifikasikan genre ini. Namun, dalam beberapa kasus, pengembang game menggabungkan berbagai genre ini menjadi satu. Akibatnya, variasi format permainan menjadi lebih beragam. Berdasarkan kategori genre, permainan dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain :

- 1) Aksi: Sebuah permainan yang mengharuskan pemain memiliki refleks cepat, akurasi, dan kemampuan waktu yang tepat untuk menghadapi tantangan.
- 2) Duel: Permainan duel umumnya melibatkan pertempuran satu lawan satu antara dua karakter, dengan salah satu karakter dikendalikan oleh komputer.
- 3) Aksi: Sebuah permainan yang mengharuskan pemain memiliki refleks cepat, keakuratan, dan kemampuan dalam mengatur waktu untuk menghadapi tantangan.
- 4) Pertempuran: Permainan pertempuran biasanya melibatkan pertarungan satu lawan satu antara dua karakter, dengan salah satu karakter dikendalikan

oleh komputer Vol. 7 No.2 Agustus 2014

5) Racing : Sebuah permainan video yang mengharuskan pemain untuk memiliki keterampilan mengemudi dalam sebuah kompetisi balap. Permainan ini sangat populer dan umumnya menggunakan mobil atau motor sebagai konsep permainannya.

6) Sport : Sebuah permainan video yang menuntut keterampilan pemain dalam melakukan pertandingan olahraga secara virtual, seperti sepak bola, basket, dan lain-lain.

7) Adventure : Game Petualangan Aksi sebuah permainan video yang menggabungkan unsur-unsur dari game aksi dan game petualangan, dimana pemain dihadapkan pada rintangan yang menantang yang harus diatasi dengan menggunakan alat atau item sebagai bantuan.rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada.

8) Strategi : Sebuah jenis permainan video yang memiliki tujuan jelas dan membutuhkan strategi dari pemain. Game ini melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika yang harus dipecahkan oleh pemain.

9) RPG (Role Playing Game) : Sebuah permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan bekerja sama untuk mengembangkan sebuah cerita bersama..¹⁸

Dalam Islam, *game* mengandung hal-hal yang disengaja maupun tidak disengaja serta memiliki pengaruh dan dampak yang dapat merusak

¹⁸ Wahyu Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora", Jurnal Telematika, Vol.7, No.2, (2014).

tauhid maupun iman seseorang. *Game* dalam Hukum Islam mengandung beberapa unsur dan dapat dibagi menjadi tiga kategori utama seperti merusak iman, menjelek-jelekkan agama islam serta merusak adab. Hal-hal ini pun terbagi dalam beberapa unsur lainnya, seperti unsur Merendahkan Allah, menampilkan dan memperindah prinsip-prinsip politeisme dan kekafiran, mengajarkan dan mengagungkan ilmu sihir, hubungan dengan konstelasi dan bintang-bintang, meremehkan Nabi dan merusak citranya, ikatan kepada simbol-simbol kafir, meremehkan simbol/syiar dan ritual Islam, menghilangkan kemuliaannya dari jiwa anak-anak muda serta perasaan cinta dan meniru-niru orang kafir.¹⁹

b. Sejarah Perkembangan Game

Teori permainan awalnya dikembangkan oleh sekelompok ahli matematika pada tahun 1944. Teori ini diusulkan oleh John von Neumann dan Oskar Morgenstern dan menggambarkan bahwa "permainan terdiri dari seperangkat aturan yang menciptakan situasi kompetitif antara dua orang atau lebih, di mana setiap individu atau kelompok memilih strategi yang dirancang untuk memaksimalkan keuntungan mereka sendiri atau meminimalkan keuntungan lawan. Aturan tersebut menentukan pilihan tindakan yang tersedia untuk setiap pemain, informasi yang diperoleh oleh setiap pemain saat permainan berlangsung, serta sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi."²⁰

¹⁹ Muhammad Shalih Al-Munajjid, *The Epidemic of electronic games*, alih bahasa Putri Aria Miranda, judul terjemahan, Cet 1 (Solo:PT. Aqwam Media Profetika, 2016), 20-28

²⁰ Fajar Zikrillah, "Aplikasi Game 3D First Person Shooter (FPS) Survive From Death", Skripsi Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, 2013

Perkembangan era globalisasi telah memberikan pengaruh yang signifikan pada kehidupan individu dan masyarakat di seluruh dunia. Salah satu dampak yang dirasakan adalah kemajuan teknologi informasi yang sangat cepat. Dalam konteks ini, teknologi informasi yang dimaksud adalah internet. Internet merupakan sarana komunikasi yang menggunakan komputer sebagai medianya. Internet terdiri dari ribuan jaringan komputer yang memungkinkan terhubungnya seluruh dunia, memberikan akses tanpa batas terhadap informasi global. Kemunculan internet juga memunculkan media sosial yang saat ini sangat populer di kalangan masyarakat, seperti Facebook, Instagram, Twitter, Path, BBM, dan LINE, serta meningkatnya popularitas permainan online. Permainan online awalnya berasal dari permainan video yang dimainkan tanpa koneksi internet. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, permainan online mengalami pertumbuhan yang pesat, terlihat dari peningkatan jumlah pusat permainan di kota-kota besar. Pusat permainan ini berbeda dengan tempat akses internet atau yang lebih dikenal sebagai warnet. Pusat permainan adalah tempat yang menyediakan fasilitas khusus untuk bermain permainan online bagi para pelanggan tetap. Hal ini berbeda dengan warnet yang sering kali memiliki pelanggan yang selalu berubah-ubah.²¹

Permainan online dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Di masa lalu, permainan online hanya dapat dimainkan menggunakan komputer. Namun, saat ini permainan online dapat diakses melalui ponsel pintar. Rata-rata, sekarang seorang 118 pemain memainkan permainan online

²¹ Satria Sagara, "Gambaran Online Gamer", Jurnal Empati, Vol.7,No.2,(2018).

menggunakan ponsel pintar dan koneksi internet yang memadai. Di dalam ponsel pintar, biasanya permainan online dapat diunduh melalui Google Play Store. Di Google Play Store terdapat berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Di sana seseorang dapat mengunduh dan menginstal berbagai macam permainan online. Permainan online adalah permainan yang dimainkan secara online, biasanya melibatkan lebih dari satu pemain di mana individu dapat berinteraksi dengan pemain lain, baik yang sudah dikenal maupun yang belum dikenal (biasanya melalui obrolan online dan jarang bertemu langsung). Permainan online hanya dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi internet, sehingga tanpa koneksi internet, permainan online tidak dapat dimainkan. Permainan online merupakan perpaduan antara grafik canggih yang memberikan hiburan dan tantangan, pesan teks atau obrolan untuk berkomunikasi, dan penggunaan unsur server dan klien. Server merupakan jaringan yang menyediakan layanan administrasi permainan kepada pemain (klien). Pada akhirnya, permainan online menjadi tempat di mana interaksi terjadi dan menjadi tempat bagi orang-orang dengan minat yang sama.

2. Free Fire (FF)

a. Definisi Free Fire

Istilah "Free Fire" berasal dari bahasa Inggris, dengan kata "Free" yang mengartikan gratis atau bebas, dan "Fire" yang merujuk pada api atau tembakan. Free Fire dapat diartikan sebagai tembakan yang bebas. Namun, Free Fire juga merupakan nama sebuah permainan yang diterbitkan oleh

Garena yang menjadi populer di kalangan pemain. Garena Free Fire, atau sering disebut FF, adalah salah satu permainan Battle Royale yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio. Permainan ini dirilis oleh Garena untuk platform perangkat mobile Android dan iOS. Free Fire memiliki genre survival dengan tampilan orang ketiga (third-person shooter). Setiap pemain harus bertahan hidup dengan cara mengeliminasi lawan-lawannya untuk dapat bertahan hingga akhir dan meraih kemenangan dalam permainan ini.

Permainan ini memiliki daya tarik yang tinggi dengan adanya beragam karakter pemain dan senjata yang dapat digunakan oleh para pemain. Selain itu, tersedia juga berbagai pilihan kostum yang dapat dipilih sesuai dengan preferensi masing-masing. Di Playstore, permainan ini telah diunduh oleh lebih dari 50 juta pengguna Android di seluruh dunia, menunjukkan popularitasnya yang besar.²²

²² Alvie Rosalino Triantama, “Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG Mobile Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG Mobile RPX E-Sport”, Jurnal Medium, Vol.7,No.1,(2019).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah penelitian kepustakaan (*Library Research*) yaitu penelitian dengan Teknik pengumpulan data dari buku-buku, majalah dan sumber lainnya yang berhubungan dengan judul skripsi yang penulis buat. berasal dari lapangan guna memperoleh data dan bukti-bukti yang benar serta dengan cara mengamati dan menganalisis berdasarkan tinjauan hukum Islam. Penelitian ini dilaksanakan dengan menelaah literatur hukum Islam mengenai aplikasi *game Online Free Fire*.

Jenis Penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif yaitu suatu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang dapat diamati dan menggali makna dari suatu fenomena²³

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah pendekatan normatif yang mana peneliti mengambil data dari berbagai literatur dan kajian-kajian dalam hukum Islam terdahulu.

²³ M. Djamal, *Paradigma Penelitian Kualitatif*, (yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015)

B. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam Penelitian ini akan dilaksanakan di lingkungan kampus Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta pada bulan November 2022.

C. Teknik Pengambilan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, terdapat beberapa metode pengumpulan data, diantaranya adalah:

a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu perolehan data dan materi melalui pencatatan, buku-buku, koran, majalah, atau dokumen yang tersedia yang terkait dengan subjek penelitian. ²⁴Dalam melakukan penelitian ini penulis menyertakan hasil wawancara sebagai bukti telah melakukan penelitian di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Bukti-bukti tersebut dapat berupa catatan, buku, rekaman wawancara dan gambar-gambar di lokasi penelitian yang berkaitan dengan pandangan mahasiswa terkait *game online* PUBG dalam hukum Islam.

D. Keabsahan Data

Dalam memperoleh keabsahan data peneliti menggunakan teknik melakukan pengamatan terus menerus atau berkelanjutan, yaitu peneliti

²⁴ Snapiyah Faisal, Format-format Penelitian Sosial, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 53

memperhatikan sesuatu secara lebih cermat, mendalam dan terperinci. Pengamatan yang dilakukan secara terus-menerus, akhirnya akan bisa menemukan mana yang harus diamati dan mana yang tidak harus diamati sejalan dengan usaha mendapatkan data. Pengamatan Kontinyu ini dilakukan untuk bisa menjawab pertanyaan penelitian mengenai fokus tinjauan hukum Islam terhadap aktivitas jual beli skin game online *Free Fire*.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data dalam periode tertentu. Analisis data kualitatif adalah suatu proses analisis yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu :

- a. *Data Reduction* yang berarti merangkum, memilih data-data yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya. Sehingga dari proses pengumpulan data yang meliputi berbagai wawancara, buku, dan sumber data lainnya, penulis merangkumkan poin-poin penting yang terkait *game online* dalam hukum Islam.
- b. *Data display* adalah menyajikan data dalam bentuk uraian singkat atau sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan dan pengambilan tindakan. Seperti adanya suatu informasi yang didapatkan dari wawancara, atau sumber data yang diperoleh sehingga penulis bisa mengambil suatu tindakan yang

sesuai dengan informasi terkait tinjauan hukum Islam terhadap aktivitas jual beli skin game online *Free Fire*.

- c. *Conclusion Drawing* (penarikan kesimpulan) adalah analisis data untuk terus menerus baik selama maupun sesudah pengumpulan data untuk menarik kesimpulan yang dapat menggambarkan hal yang terjadi mengenai tinjauan hukum Islam terhadap aktivitas jual beli skin game online *Free Fire*.

Melalui berbagai tahapan analisis di atas, kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena dalam penelitian kualitatif, masalah dan rumusan masalah masih memiliki sifat sementara dan dapat berubah dan berkembang setelah penelitian berada di lokasi. Maka dari itu, peneliti menggunakan analisis deskriptif dalam analisis data ini yaitu dengan bentuk penelitian yang digunakan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan mengenai tinjauan hukum Islam terhadap aktivitas jual beli skin game online *Free Fire*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Permainan *Free fire*

Permainan online dapat diartikan sebagai aplikasi permainan yang terhubung melalui internet dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Permainan online dapat dimainkan secara individu atau dalam kelompok dengan pemain dari seluruh dunia, dan menyajikan berbagai gambar yang menarik dengan dukungan komputer. Permainan *Online* merupakan permainan yang dimainkan menggunakan elektronik baik itu laptop, tablet dan handphone. *Game online* ini dimainkan dengan berbayar menggunakan jaringan internet bisa dikatakan kuota internet. Dengan pembelian internet atau kuota maka *game online* dapat dimainkan. Menurut para ahli, diantaranya adalah Adam & Rollings mengatakan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain oleh suatu jaringan.²⁵

Bobby Bodenheimer menjelaskan bahwa permainan online dapat didefinisikan sebagai aplikasi permainan yang terhubung melalui jaringan dan dapat dimainkan dengan fleksibilitas waktu dan tempat. Permainan ini memungkinkan pemain untuk bermain secara bersamaan dalam kelompok di seluruh dunia, dan menampilkan gambar-gambar menarik sesuai keinginan dengan dukungan komputer.²⁶

²⁵ Adams, E & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. (2nd ed.). Barkeley, CA : New Rider

²⁶ Bodenheimer, B. *Computer Animation and Simulation*. Eurographics, 1999. Hal 129

Agus Hermawan berpendapat bahwa *game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu estensi jenis *game* jenis *role playing game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dia dapat bermain bersama ribuan pemain diseluruh dunia.²⁷

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa *game online* adalah permainan dengan menggunakan internet atau kuota internet yang menghubungkan pemain diberbagai daerah dan bahkan keseluruhan dunia.

Selanjutnya *game online free fire* menurut *Forrest Li* menyatakan bahwa *Free fire* adalah sebuah *game* perang yang mengumpulkan hingga 50 pemain disebuah peta yang luas, dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang.²⁸ *Game Free fire* dimainkan disebuah battle filed yang berukuran besar, 50 orang akan dikirimkan ke battle field menggunakan pesawat. Kemudian melakukan terjun bebas disuatu tempat yang ingin ditelusuri untuk mencari senjata. Di tengah permainan akan ada pesawat yang meluncurkan airdrop dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, helm, dan senjata khusus.²⁹

Terkait dengan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa *game online free fire* adalah permainan petualangan aksi yang mempertahankan hidup, dimana didalamnya pemain dapat memilih beranekaragam karakter, senjata, tempat pertandingan/peperangan *battle royal* (pertempuran kerajaan), ketika permainan

²⁷ Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 20.

²⁸ *Forrest Li*. (2019). Perusahaan *Gerane (Forrest Li)*. *Garena Announces Free Fire Battlegrounds; PUBG-like Battle Royale for Mobile*". *pokde.net*

²⁹ Putra, F. E. (2020). *Cara Menjadi Pro Player Free Fire*. Yatagan.

berlangsung maka pemain akan mendapatkan eraksi antara rasa puas, senang, bosan, dan bahkan bisa saja menjadi sedih.

B. Legalitas Hukum *Game online*

Salah satu aspek hak asasi manusia adalah mendapatkan hiburan, termasuk di antaranya adalah bermain game. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, permainan tradisional semakin kurang diminati oleh beberapa orang yang beralih ke permainan modern, yang lebih dikenal sebagai game online. Dalam game online seperti Free Fire, terjadi aktivitas jual beli antara penyedia layanan game dan pemain atau konsumen. Game online Free Fire menyediakan fitur skin yang dapat dibeli menggunakan Diamond atau diperoleh secara gratis pada acara tertentu. Namun, terkadang, skin yang diinginkan harus diperoleh melalui pembukaan kotak dengan hasil yang tidak pasti, sehingga terdapat ketidakjelasan dalam aktivitas jual beli ini. Beberapa individu di bawah umur seringkali melakukan tindakan yang tidak etis dengan memanfaatkan situasi untuk membeli Diamond. Banyak pemain yang menghabiskan jumlah uang yang besar hanya untuk mendapatkan barang virtual yang diinginkan atau karena barang virtual tersebut hanya dijual dalam acara tertentu dengan ketersediaan terbatas. Hal ini tentu memiliki dampak negatif bagi para pemain.

Dalam konteks ketidakjelasan jual beli skin dalam permainan game online Free Fire, sangat penting untuk memiliki kerangka hukum yang memadai dan perlindungan hukum yang baik bagi penyedia game online dan konsumen pengguna game online. Perlindungan hukum merupakan upaya untuk melindungi subjek hukum melalui peraturan hukum guna mencapai keadilan. Perlindungan hukum

juga dapat diartikan sebagai langkah-langkah pencegahan atau penindakan dalam penegakan hukum untuk melindungi subjek hukum. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen mengatur mengenai perlindungan konsumen, yang menunjukkan adanya hubungan hukum antara konsumen dan pelaku usaha/ produsen. Hubungan hukum adalah interaksi antara subjek hukum yang memiliki hak dan kewajiban, serta relevansi hukum dari konsekuensi hukum yang timbul. Jika konsumen merasa dirugikan karena kewajiban pelaku usaha tidak terpenuhi, maka di sinilah perlindungan hukum konsumen memegang peran penting, di mana pelaku usaha dapat diminta pertanggungjawaban.

Definisi perlindungan konsumen, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Perlindungan Konsumen (UUPK), merujuk pada segala usaha untuk memastikan kepastian hukum dalam melindungi konsumen. Perlindungan hukum terhadap konsumen juga dapat diartikan sebagai rangkaian peraturan yang disusun oleh otoritas yang berwenang, dengan tujuan untuk menjamin kepastian dan perlindungan hukum konsumen dari berbagai hambatan atau perselisihan yang timbul akibat tindakan pelaku usaha. Sesuai dengan Pasal 1 angka 2 UUPK, konsumen dapat diidentifikasi sebagai individu yang menggunakan barang atau jasa untuk kepentingan pribadi maupun orang lain, dan tidak melakukan kegiatan jual beli.

Perlindungan hak konsumen diperlukan karena konsumen dianggap berada dalam posisi yang lebih rentan dibandingkan dengan pelaku usaha. Hak-hak konsumen merupakan aspek yang perlu diproteksi dan diprioritaskan oleh pelaku

usaha dalam transaksi perdagangan barang atau jasa, baik secara konvensional maupun dalam lingkungan daring.

Hak-hak ini secara jelas diatur dalam Pasal 4 Undang-Undang Perlindungan Konsumen (UUPK), yaitu :³⁰

1. Kepuasan, keamanan, dan kesejahteraan pengguna saat menggunakan produk
2. Menentukan dan mendapatkan barang/jasa yang sesuai dengan nilai, kondisi, dan jaminan yang dijanjikan
3. Informasi yang akurat, transparan, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang/jasa.
4. Mengemukakan dan memperoleh respons terhadap pendapat atau keluhan mengenai barang atau jasa yang digunakan
5. Memperoleh perlindungan hukum, pembelaan, dan penyelesaian sengketa dengan keadilan.
6. Mendapatkan pendampingan dan edukasi konsumen.
7. Dilayani dan diperlakukan secara jujur dan tepat
8. Memperoleh kompensasi jikalau barang tidak sesuai dengan kesepakatan pada perjanjian jual beli.
9. Hak-hak yang tidak tertera pada Undang-Undang Perlindungan Konsumen (UUPK).

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa Undang-Undang Perlindungan Konsumen (UUPK) mengakomodir perlindungan hukum hak-hak pemain

³⁰ Anak Agung Gede Brahma Aditya Pemayun, dalam artikelnya berjudul "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Implementasi Gacha pada Game Online" yang diterbitkan dalam jurnal Kertha Wicara, Volume 11 Nomor 5 Tahun 2022, halaman 1079-1091.

permainan online sebagai konsumen di Indonesia. Hak-hak ini berlaku untuk siapa pun yang berperan sebagai konsumen dan merupakan pelaku hukum yang dilindungi dan diawasi pemerintah. Pemain permainan online juga dilindungi secara sah oleh Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 yang sudah diubah oleh Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 mengenai Perubahan atas Undang-Undang No. 10 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Untuk mencegah terjadinya kejadian yang tidak diinginkan oleh pihak konsumen, pelaku usaha yang memasarkan produk melalui sistem elektronik wajib memberikan informasi yang akurat dan lengkap mengenai syarat kontrak, produsen, dan produk sesuai dengan ketentuan Pasal 9 UU ITE. Para pihak juga dilarang menyebarkan informasi palsu dan menyesatkan dalam transaksi elektronik yang dapat menyebabkan kerugian bagi konsumen, sesuai dengan ketentuan Pasal 28 ayat (1) UU ITE. Pelanggaran terhadap ketentuan ini dapat dikenai pidana dengan ancaman hukuman penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal 1 miliar, sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE.

Di samping peraturan perundang-undangan, pemain game online juga mendapatkan perlindungan hukum dari entitas perusahaan game online melalui penggunaan Syarat dan Ketentuan (Terms of Service). Syarat dan Ketentuan merupakan pernyataan yang diterapkan secara sepihak sebagai aturan layanan yang harus dipatuhi oleh pengguna sebelum atau saat menggunakan layanan tersebut. Permintaan pengguna untuk menyetujui Syarat dan Ketentuan dapat berupa pernyataan yang harus diklik atau dicentang, atau terdapat di tautan situs web atau aplikasi. Pengguna juga diwajibkan menyetujui klausula-klausula standar yang

terdapat dalam Syarat dan Ketentuan.³¹ Peraturan mengenai klausula standar yang diatur dalam UUPK sendiri bertujuan agar konsumen diberi perlindungan yang sebanding dengan pelaku usaha sesuai dengan prinsip kebebasan berkontrak dalam perjanjian. Perjanjian standar merupakan perjanjian yang memiliki ketentuan baku, berbentuk formulir, dan tidak memberikan kesempatan untuk bernegosiasi bagi pihak lain.³² Hal yang perlu diperhatikan adalah jika klausula standar tersebut mengandung klausula pembebasan tanggung jawab yang tercantum di situs web game atau saat game online pertama kali dimainkan. Klausula pembebasan tanggung jawab adalah klausula yang terdapat dalam klausula standar atau perjanjian sepihak, di mana pelaku usaha melepaskan diri dari kewajiban atau memindahkan tanggung jawabnya. Terkait dengan hal tersebut, jika klausula standar suatu perjanjian pada game online mengandung klausula pembebasan tanggung jawab, maka perjanjian tersebut tidak sah karena bertentangan dengan Pasal 18 ayat (1) UUPK. Sesuai dengan Pasal 18 ayat (3) dan ayat (4), perjanjian tersebut dinyatakan batal secara hukum dan pelaku usaha wajib menyesuaikan kembali klausula standar yang bertentangan dengan UUPK.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemain game online di Indonesia mendapatkan perlindungan hukum baik dari pemerintah maupun perusahaan *game online*.

³¹ Anak Agung Gede Brahma Aditya Pelayun, Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Mengenai Penerapan Gacha dalam Game Online *Jurnal Kertha Wicara*, Vol 11 No. 5 Tahun 2022, hlm. 1079-1091

³² Syamsudin, M. dan Fera Aditias Ramadani. "Perlindungan Hukum Konsumen dalam Konteks Klausula Baku." *Jurnal Yudisial* 11, no. 1 (2018): 94.

C. Pandangan Hukum Islam terhadap *Game online*

Semakin diminati di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia, permainan game online semakin mendapatkan popularitas yang tinggi. Terbukti dengan peningkatan signifikan jumlah pengguna game online di Indonesia. Mencermati hal ini, dapat disimpulkan bahwa pengguna game online meningkat sebesar 75 persen selama masa pandemi covid-19.³³

Beberapa studi mengindikasikan bahwa mayoritas pengguna game online berada pada kelompok usia remaja. Menurut hasil survei Decision Lab pada tahun 2018, ditemukan bahwa pemain game online terbanyak di Indonesia umumnya berusia antara 16 hingga 24 tahun, dengan persentase sebesar 27 persen. Kelompok usia 25-34 tahun juga memiliki persentase yang sama, yaitu 27 persen.³⁴ Sejalan dengan pandangan yang disampaikan oleh Griffiths et al. (2004), remaja menghabiskan lebih banyak waktu dalam bermain game online daripada orang dewasa. Hal ini disebabkan oleh faktor ketertarikan remaja terhadap perkembangan yang terjadi dan kecenderungan mereka untuk mencoba hal-hal baru, termasuk game online. Remaja memiliki tingkat ketertarikan yang tinggi dan mudah terjerumus dalam mencoba hal-hal baru seperti bermain game online.³⁵

Bermain *game online* memungkinkan individu untuk melakukan interaksi sosial, yaitu interaksi seorang pemain untuk berbincang dan saling bertarung untuk

³³Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona, dalam <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona.>, diakses 3 Juni 2023

³⁴Pemain game online menurut usia, 2018, dalam <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemain-game-online-menurut-usia-2018-1579509362>, diakses 3 Juni 2023

³⁵Eryzal Novrialdy, Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, Buletin Psikologi, 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158

mencapai tujuan bersama dengan pemain lainnya dalam *game online*.³⁶ Selain itu, pemain *game online* tidak hanya bisa bermain dengan teman di sebelahnya, melainkan juga bisa bermain dengan seluruh pemain yang berada di lokasi yang berbeda yang tersebar di dunia. Hal ini memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi yang lebih luas. Bermain *game* merupakan sarana hiburan dan juga sebagai alternatif untuk refreshing. Bermain *game online* dapat menghilangkan kebosanan dan mengembalikan semangat untuk belajar.³⁷

Bermain game online dapat memberikan kepuasan dan membantu individu mengurangi stres. Selain itu, bermain game online dapat meningkatkan keterampilan koordinasi tangan, motorik, dan kemampuan khusus, serta kemampuan analisis, pengambilan keputusan yang cepat, dan pemikiran yang mendalam. Selain itu, bermain game online juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Semua hal ini memberikan manfaat dan keuntungan dalam bermain game online.³⁸

Berdasarkan keterangan di atas, maka bermain *game online* diperbolehkan menurut pandangan Islam. Hal ini terdapat dalam Al Qur'an Surat Al-Baqarah Ayat 42:

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

“Dan janganlah kamu campur adukkan yang hak dengan yang bathil dan janganlah kamu sembunyikan yang hak itu, sedang kamu mengetahui”

³⁶ Kim, M. G., dan Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26, 389-398

³⁷ Sari, Y. M., dan Sunarti, V. (2020). Gambaran perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online. *Jurnal Halaqah*, 2(2), 158-172

³⁸ Surbakti, K. (2017). Dampak game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38

Agama Islam tidak membatasi manusia dan tidak memiliki visi utopia yang menganggap manusia sebagai malaikat yang tidak memiliki keinginan atau nafsu. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan fitrah kemanusiaannya dan memberikan kebebasan serta kemudahan bagi mereka yang merasakan kenikmatan hidup. Pengalaman yang sama juga dirasakan oleh sahabat Hanzhalah dan sahabat Abu Bakar. Oleh karena itu, untuk mencari jawaban atas keraguan hati kedua sahabat tersebut, keduanya mengunjungi Rasulullah. Bagaimana Rasulullah menjawab keduanya? Imam Muslim dalam kitab Shahih-nya meriwayatkan jawaban tersebut:³⁹

“Demi Dzat yang jiwaku berada di tangan-Nya, jika kalian menetapi perbuatan ketika kalian berada di sisiku dan ketika berdzikir, niscaya para malaikat akan menjabat tangan kalian dalam setiap bentang perjalanan hidup dan langkah-langkah kalian, namun (ingatlah) wahai Hanzhalah! (Yang demikian itu akan kau dapatkan jika kau rutinkan) sedikit demi sedikit dari waktu ke waktu.” Beliau mengucapkannya tiga kali.” (HR. Muslim)

Pesan yang terkandung dalam hadis ini mengindikasikan bahwa kebahagiaan psikologis dan hiburan adalah aspek alami dalam diri manusia. Rasulullah saw bahkan menyatakan bahwa seseorang yang tidak memiliki hal tersebut dalam dirinya akan disalami oleh Malaikat. Hal ini merupakan pernyataan simbolis yang menunjukkan ketidakmungkinan. Artinya, Islam tidak mengajarkan seseorang untuk menjauhi kebahagiaan dan hiburan. Sebaliknya, Islam mengajarkan bahwa mencari kebahagiaan, beristirahat, dan menikmati hiburan adalah hal yang diperbolehkan, namun harus dilakukan dengan proporsi yang tepat. Islam tidak melarang hiburan secara mutlak.

³⁹ Imam Muslim, Shahih Muslim, no. 2750, Kitab At-Taubah, Bab: Manfaat melaksanakan dzikir secara rutin, mengintrospeksi tentang kehidupan akhirat, melakukan refleksi mendalam (Al-Muraqabah), dan memilih sebagian waktu untuk berurusan dengan urusan dunia.

Dengan demikian, menurut peneliti bermain *game online* atau permainan adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah yang diperbolehkan dalam pandangan Islam.

Walaupun demikian, tidak semua bentuk hiburan diperbolehkan dalam agama Islam. Islam hanya mengizinkan jenis-jenis hiburan yang mengandung unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral yang baik. Hal ini dikarenakan bermain *game online* juga memiliki potensi untuk menimbulkan kerugian bagi pemain dan orang lain di sekitarnya. Seorang pemain *game online* dapat mengalami ketergantungan yang berlebihan hingga melakukan tindakan negatif seperti merusak barang, melakukan kekerasan, bahkan tindakan pembunuhan.⁴⁰ Saat ini bermain *game online* yang mengandung kekerasan berkelahi dan peperangan ini banyak menimbulkan kerugian yang diperoleh diantaranya yaitu menimbulkan kecanduan, mendorong individu melakukan hal-hal negatif, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan, dan mengganggu kesehatan. Berikut adalah contoh-contoh kasus kejadian negatif dari bermain *game online* :

1. Kecanduan Main *Game* di Handphone Sampai Sakit Jiwa, 2 Remaja di Bekasi Dirawat di Panti Rehabilitasi. Dua remaja tersebut, yang bernama I (17) dan T (17), berasal dari Cikarang Selatan dan Cibitung, Kabupaten Bekasi. Saat ini, keduanya sedang menjalani perawatan di sebuah panti rehabilitasi yang khusus menangani penderita gangguan jiwa, yaitu Yayasan Al Fajar Berseri. Panti

⁴⁰ Nur, M. (2020, 10 September). Sakit hati dihina saat kalah main *game online*, seorang pria di Malang nekat bunuh temannya sendiri. iNewsJatim. <https://jatim.inews.id/video/sakit-hati-dihina-saat-kalah-main-game-onlineseorang-pria-di-malang-nekat-bunuh-temannya-sendiri?ga=2.168725413.562629321.1613114798-1734181042.1612879727>

rehabilitasi tersebut terletak di Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi.⁴¹

2. Seorang pria yang bekerja sebagai *Cleaning Service* nekat membunuh temannya sendiri lantaran sakit hati dihina kalah bermain *game online*.⁴²
3. Tragedi Penembakan di dua masjid di Kota Christchurch, Selandia Baru yang terinspirasi video *game* yang menyebabkan sebanyak 49 orang tewas akibat serangan itu, dan 48 orang dirawat di rumah sakit akibat luka tembak.⁴³
4. Kasus tewasnya Alfian Rizki Pratama (12) di Jombang, Jawa Timur. Nyawa korban dihabisi temannya AR (16) Gara-Gara *Game online*.⁴⁴
5. Pembunuhan satu keluarga yang terdiri dari ibu berusia 60 tahun dan dua anak perempuan berusia 20 tahun, dalam sebuah apartemen di daerah Nowon-gu oleh Kim Tae-hyun di Korea Selatan.⁴⁵

Sejalan dengan mudharat atau kerugian atau bisa juga diartikan mendatangkan hal yang tidak baik serta memberikan dampak negative tersebut,

⁴¹ Muhammad Azzam, Kecanduan Main Game di Handphone Sampai Sakit Jiwa, 2 Remaja di Bekasi Dirawat di Panti Rehabilitasi, dalam <https://wartakota.tribunnews.com/2019/10/18/kecanduan-main-game-di-handphone-sampai-sakit-jiwa-2-remaja-di-bekasi-dirawat-di-panti-rehabilitasi>, diakses 3 Juni 2023

⁴² Dinar F. Maghiszha, Sakit Hati Dihina Kalah Main Game Online, Seorang *Cleaning Service* Bunuh Temannya di Malang, dalam <https://www.tribunnews.com/regional/2020/09/10/sakit-hati-dihina-kalah-main-game-online-seorang-cleaning-service-bunuh-temannya-di-malang>, diakses 3 Juni 2023

⁴³ Rehia Sebayang, Si Keji Penembak di Selandia Baru Terinspirasi Video Game!, dalam <https://www.cnbcindonesia.com/news/20190315194738-4-61024/si-keji-penembak-di-selandia-baru-terinspirasi-video-game>, diakses 3 Juni 2023

⁴⁴ Muarif Ramadhan, Video Anak 12 Tahun Dibunuh Teman Karena Game Online di Jombang, dalam <https://jatim.inews.id/video/video-bocah-12-tahun-dibunuh-teman-gara-gara-game-online-di-jombang>, diakses 3 Juni 2023

⁴⁵ Ranga Agung Zuliansyah, Gara-gara Game Online, Pemuda Bunuh Satu Keluarga, dalam <https://tangerangnews.com/mancanegara/read/36101/Gara-gara-Game-Online-Pemuda-Ini-Bunuh-Satu-Keluarga>, diakses 3 Juni 2023

maka peneliti memberikan pandangan Islam terhadap *game online* yang mengandung kekerasan dan perkelahian dilarang atau tidak diperbolehkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Yusuf al-Qaradawi dalam karyanya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwihi* mengidentifikasi variasi hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam. Menurutnya, hiburan atau permainan yang melibatkan unsur bahaya, seperti tinju, diharamkan karena mengakibatkan cedera pada diri sendiri maupun orang lain. Dan ini juga sesuai dengan dengan ayat Allah SWT dalam Surat Al-Mu'minun ayat 3 berikut:

وَالَّذِينَ هُمْ لِلزَّكَاةِ فَاعِلُونَ

“Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada guna”.

Hal ini juga didukung dengan pendapat Majelis Ulama Indonesia atau MUI sebagai organisasi yang diakui Negara dalam mengatur dan memberikan pendapatnya mengenai hal-hal yang bermanfaat bagi umatnya. Menurut pandangan MUI yaitu memiliki wacana untuk memberikan fatwa haram bagi permainan *game online* yang mengandung kekerasan berkelahi dan peperangan seperti di antaranya *Game online Free fire*. Fatwa ini didasari oleh adanya kekhawatiran dan dengan melihat banyaknya kasus yang dilarang agama seperti beberapa kasus pembunuhan yang telah disebutkan di atas.

D. Pandangan Hukum Islam terhadap Aktivitas jual beli Skin *Game online Free Fire*

Industri e-sport, khususnya permainan online Free Fire, mengalami perkembangan yang pesat di Indonesia. Bukan hanya anak-anak, tetapi juga orang

dewasa yang tertarik dan menikmati permainan ini. Game Free Fire menawarkan kesenangan bagi pemainnya, dan banyak orang yang ingin memperindah akun mereka dengan membeli dan menambah diamond, karena pemilik game terus memperbarui fitur-fitur baru. Hal ini menimbulkan rasa penasaran dan minat bagi banyak orang untuk membeli diamond guna meningkatkan tampilan akun game mereka.

Update-fitur dalam game online Free Fire secara teratur, terutama pembaruan pada skin dan fitur lainnya, terus dilakukan. Untuk membeli skin-skin tersebut, para pemain game harus memiliki jumlah diamond yang cukup. Saat ini, mayoritas pemain game online Free Fire memainkannya semata-mata untuk hiburan dan berlomba-lomba dalam memperindah tampilan karakter mereka. Fenomena ini memiliki pengaruh yang konsumtif terhadap permainan itu sendiri, di mana pemain cenderung membeli skin secara berulang kali guna meningkatkan penampilan akun mereka. Mereka melakukan pembelian skin tidak hanya sekali, tetapi sering kali dilakukan beberapa kali oleh para pemain.

Perdagangan skin saat ini semakin meningkat karena popularitas game online Free Fire yang tinggi. Perdagangan skin berbeda dengan perdagangan barang atau benda lainnya karena hanya dapat digunakan secara virtual (online). Perdagangan skin dilakukan melalui aplikasi game Free Fire dan terbagi menjadi dua metode, yaitu pembelian langsung dan pembelian melalui sistem Draw (acak).

Dalam game Free Fire, terdapat fitur skin yang dapat dibeli menggunakan Diamond atau diperoleh secara gratis melalui acara khusus. Namun, terkadang pemain harus menukar Diamond dengan kotak yang memberikan kejutan, sehingga

terdapat ketidakpastian dalam perdagangan ini. Untuk memperoleh skin, pemain diharuskan untuk membeli Diamond. Beberapa orang yang masih di bawah umur kadang melakukan tindakan yang kurang baik dengan memanfaatkan situasi untuk membeli Diamond. Dalam pembelian Diamond untuk membeli skin, terdapat beberapa acara seperti draw atau lotre, di mana pemain harus menggunakan Diamond untuk mendapatkan skin yang ada dalam acara tersebut. Namun, seringkali pemain harus menggunakan beberapa Diamond untuk melakukan draw atau spin guna memperoleh skin yang diinginkan.

Ada beberapa cara untuk mendapatkan skin dalam game Free Fire, antara lain melalui pembelian atau perolehan gratis dengan menyelesaikan misi-misi tertentu. Praktik jual beli skin Free Fire ini hanya dapat diperoleh di dalam game tersebut menggunakan mata uang virtual atau yang disebut dengan diamond. Dengan demikian, untuk membeli skin Free Fire, pemain harus terlebih dahulu membeli diamond dan kemudian menukarkannya dengan skin yang diinginkan. Berikut adalah penjelasan mengenai mekanisme dalam mendapatkan skin tersebut^{.46}

1. Menyelesaikan tugas untuk mendapatkan skin secara cuma-cuma. Tugas-tugas ini bervariasi dan tergantung pada acara-acara khusus yang diselenggarakan oleh Game Free Fire.
2. Membeli skin melalui sistem konvensional. Sistem ini mirip dengan aktivitas jual beli online biasa, dan merupakan sistem resmi yang

⁴⁶ Resi Arjun Ni'am, Pertimbangan Hukum tentang Aktivitas jual beli Skin Mobile Legends dengan Sistem Draw dan Poin dari Sudut Pandang Madzhab Syafi'i, *Skripsi*, Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

disediakan oleh pihak Game Free Fire tanpa melibatkan pihak ketiga, sehingga risiko penipuan dapat diminimalisir.

3. Mendapatkan skin melalui sistem poin dan undian. Metode ini berbeda dengan aktivitas jual beli konvensional, karena pembelian dilakukan melalui opsi undian berbasis poin. Setiap kali melakukan undian, poin akan diberikan secara acak hingga mencapai jumlah poin yang diperlukan, dan dengan demikian, pemain dapat memperoleh skin tersebut.

Perdagangan dalam Game online Free Fire, dalam menjalankan transaksi pihak penjual yang merujuk kepada pengembang permainan dan pembeli yang merupakan pemain game tidak bertemu secara fisik, namun berinteraksi melalui platform virtual. Dalam ajaran agama Islam, memungkinkan adanya komunikasi tulisan ketika ada kendala tertentu, salah satunya ketika tidak dapat melakukan perjanjian secara langsung. Namun, penting bagi penjual dan pembeli untuk dengan jelas menyatakan niat transaksi saat berakad tanpa ada penundaan waktu dan dengan prinsip kerelaan dari kedua belah pihak. Barang yang diperdagangkan dalam game ini bervariasi, termasuk di dalamnya adalah skin. Jika dilihat secara nyata, skin tidak dapat dirasakan secara fisik untuk memeriksa kondisi barang, tetapi dalam permainan tersebut telah dijelaskan kriteria-kriteria skin seperti tampilan animasi dan deskripsi kegunaannya secara tertulis.

Pentingnya adanya regulasi yang jelas dalam aktivitas jual beli adalah untuk mencegah terjadinya penipuan dan kerugian bagi pihak-pihak yang

terlibat. Keabsahan praktik jual beli ditentukan oleh pemenuhan rukun dan syarat yang ditetapkan. Jika salah satu rukun tidak terpenuhi, maka aktivitas jual beli akan dinyatakan batal. Begitu pula, jika syarat-syarat jual beli tidak terpenuhi, maka transaksi tersebut akan dianggap rusak.⁴⁷ Oleh karena itu, penting untuk mengkaji praktik jual beli skin *game online free fire* ini, dengan mencermati rukun dan syarat yang telah ditentukan oleh syari'at.

1. Akad

Maksud utama dari perjanjian atau akad adalah untuk menunjukkan niat antara penjual dan pembeli dalam melakukan pertukaran barang. Bentuk perjanjian jual beli melalui ucapan, tetapi jika tidak memungkinkan untuk melakukannya, diperbolehkan menggunakan isyarat tertulis yang mencerminkan niat dari perjanjian tersebut.⁴⁸

Disebutkan dalam firman Allah Surat An-Nisa' Ayat 29 yang artinya :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۖ

“Wahai orang-orang yang beriman janganlah engkau memakan harta sesama kamu dengan jalan yang salah, melainkan dengan perniagaan di atas suka rela satu sama lain”

Artinya ketika melakukan aktivitas jual beli, harus mengikuti panduan syariat Islam seperti menghindari unsur gharar (ketidakpastian) dan maisir (perjudian). Selain itu, ayat ini juga menekankan pentingnya kerelaan antara

⁴⁷ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam wa Adillatuhu*, Jilid 5, cet. Ke 10 (Damaskus: Darul Fikr, 2007), 92

⁴⁸ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqh Madzhab Syafi'i Buku 2 Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 26

penjual dan pembeli dalam aktivitas jual beli. Karena kerelaan merupakan perasaan batin yang tidak terlihat, maka kerelaan tersebut diwujudkan melalui ijab qabul. Dalam praktik jual beli skin game online free fire, ijab qabul dilakukan melalui isyarat tulisan, karena penjual dan pembeli tidak dapat bertemu secara langsung, melainkan melalui lingkungan virtual.

Pada bagian ijab (penawaran) dari penjual dalam menjual skin, dijelaskan harga dan kriteria skin tersebut. Sedangkan untuk menyatakan qabul (penerimaan), pembeli dapat memilih pilihan sesuai harga yang sudah ditentukan. Dengan mengonfirmasi pembelian skin, pembeli dianggap telah rela untuk membeli skin tersebut, dan aktivitas jual beli menjadi sah.

2. Orang yang berakad (Penjual dan Pembeli)

Keberadaan orang yang berakad merupakan salah satu syarat pokok dalam aktivitas jual beli. Jadi, jika tidak ada dari keduanya, maka jual beli tidak dapat dilakukan. Selain itu, ada syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh pihak yang melakukan akad, yaitu mereka harus telah mencapai baligh (usia dewasa), berakal sehat, dan tidak dalam paksaan. Dengan demikian, aktivitas jual beli tidak dapat dilakukan oleh anak-anak yang belum baligh, orang dengan kekurangan kecerdasan, atau orang yang mengalami gangguan jiwa, karena mereka tidak memenuhi syarat-syarat aktivitas jual beli.

Dalam permainan game Free Fire, tidak ada batasan usia yang diterapkan, sehingga pemain dari berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak, dapat bermain game ini. Oleh karena itu, ketika terjadi aktivitas jual beli skin, tidak ada aturan yang mengatur siapa yang boleh atau tidak boleh membeli skin

tersebut, artinya semua orang, termasuk anak-anak, diperbolehkan melakukan pembelian skin. Namun, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa dalam praktik jual beli skin, anak-anak yang belum baligh terlibat, mengingat banyaknya pemain game ini yang berasal dari kalangan anak-anak.

Apabila terjadi aktivitas jual beli skin melibatkan anak-anak yang belum baligh, tanggung jawabnya jatuh pada wali anak tersebut. Anak-anak tersebut tidak diizinkan untuk melakukan transaksi, meskipun mereka telah mencapai usia yang memungkinkan untuk memahami transaksi tersebut. Jadi, jika seorang anak menginginkan membeli barang, transaksi harus dilakukan oleh wali anak tersebut.⁴⁹ Hal ini sesuai dengan Firman Allah pada Surat An-Nisa' Ayat 5, yang artinya:

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَمًا وَارْزُقُوهُمْ فِيهَا وَاكْسُوهُمْ
وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا

“Dan janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya, harta (mereka yang ada dalam kekuasaanmu) yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan. Berilah mereka belanja dan pakaian (dari hasil harta itu) dan ucapkanlah kepada mereka kata-kata yang baik.”

Ayat tersebut mengacu kepada tanggung jawab wali terhadap orang-orang yang belum memiliki kesempurnaan akal, seperti anak-anak yang belum baligh, karena mereka belum mampu mengelola harta mereka dengan baik. Oleh karena itu, dalam setiap praktik jual beli yang melibatkan anak-anak yang belum baligh, tanggung jawabnya jatuh pada wali mereka. Wali bertanggung jawab

⁴⁹ Wahbah Az-Zuhaili, Fiqih Islam wa Adillatuhu, Jilid 5, cetakan ke 10 (Damaskus: Darul Fikr, 2007), 38

dalam mengurus aktivitas jual beli yang melibatkan anak-anak tersebut dan harus memastikan bahwa kepentingan dan hak-hak anak terjaga dengan baik.⁵⁰

3. Objek yang diakadkan

Adanya objek berupa benda yang akan diakadkan ini menjadi aktivitas jual beli. Adapun syarat-syarat nya :⁵¹

a. Barang suci

Tidak boleh memperjualbelikan barang haram, barang najis, barang terlarang menurut syariat. Hal ini berlandaskan Hadits riwayat Bukhari, Muslim dari Jabir R.A. bahwa Rasulullah bersabda:

“Sesungguhnya Allah dan Rasulnya mengharamkan jual beli khamr, bangkai, babi, dan patung-patung”

Benda yang dijual belikan dalam *game free fire* seperti skin, belum bisa dipastikan kandungan najis dalam benda tersebut, karena benda tersebut berupa benda virtual yang tidak bisa disentuh.

b. Barang memberi manfaat

Memperjualbelikan barang yang tidak memiliki manfaat adalah hal yang sia-sia, hal tersebut terdapat dalam Al-Qur'an Surat Al-Isra' ayat 27 menyatakan bahwa:

إِنَّ الْمُبَدِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ۗ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا

“Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya”

⁵⁰ Musthafa Dib Al-Bugha, *Fikih Islam Lengkap Madzhab Syafi'i*, (Solo: Media Zikir, 2009), 273-274

⁵¹ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqh Madzhab Syafii Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 29

Manfaat yang terkandung dalam skin ini juga bersifat relatif, tergantung pada individu yang memainkan game tersebut. Misalnya, bagi pemain game, youtuber game, atau pemain profesional Game Free fire, memiliki skin sangat penting dalam permainan mereka, terutama saat berpartisipasi dalam turnamen nasional atau internasional. Namun, jika dibandingkan dengan seseorang yang tidak bermain Game Free fire, pembelian skin tersebut dianggap sia-sia, tidak memberikan manfaat yang signifikan, dan dianggap pemborosan.

c. Barang dapat diserahkan

Barang yang diperdagangkan harus ada dan dapat diserahkan secara fisik kepada pembeli, jadi jika barang tersebut tidak dapat diserahkan secara langsung, maka transaksi tersebut termasuk dalam kategori jual beli yang mengandung ketidakpastian atau gharar. Adapun Hadits riwayat Ahmad dari Ibnu Mas'ud r.a. bahwa Rasulullah bersabda:⁵²

“Janganlah kamu membeli ikan di dalam air karena jual beli semacam itu termasuk tipuan”

Hadits tersebut menjelaskan larangan menjual ikan yang masih berada di dalam air, seperti ikan sungai atau laut. Larangan ini disebabkan oleh adanya ketidakjelasan dan ketidakpastian dalam transaksi tersebut, yang termasuk dalam kategori jual beli yang mengandung gharar. Hal ini sebanding dengan barang yang tidak dapat diserahkan secara langsung, di mana terdapat ketidakjelasan dalam penyerahan barangnya. Skin dalam

⁵² Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, Fiqih Madzhab Syafi'i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat, 37

Game Free Fire hanya memiliki manfaat saat digunakan dalam permainan. Oleh karena itu, wujud skin tersebut hanya berupa animasi dan penyerahan barangnya terjadi di dalam permainan itu sendiri.

d. Barang milik penjual

Penjual barang harus memiliki kewenangan penuh terhadap barang yang dijual. Dengan kata lain, barang tersebut sepenuhnya dimiliki oleh penjual atau penjual memperoleh izin dari pemilik barang untuk menjualnya. Jika tidak ada izin dari pemilik barang, maka barang tersebut tidak boleh dipindahtangankan. Adapun Hadits riwayat Abu Dawud, bahwa Rasulullah bersabda:

“Tidak boleh melakukan peralihan hak milik kecuali atas sesuatu yang dimiliki.”

Barang yang diperdagangkan dalam game ini yaitu skin. Penjual sekaligus yang memiliki hak kepemilikan atas skin secara sepenuhnya adalah pihak developer game dari Free Fire.

Objek yang diperdagangkan harus diketahui secara jelas oleh penjual dan pembeli. Keterangan yang jelas meliputi jenis barang, jumlah, harga, dan sifat barang tersebut. Jika barang yang diperdagangkan tidak diketahui secara jelas, maka transaksi tersebut tidak sah. Meskipun aktivitas peralihan hak milik barang dilakukan secara online tanpa adanya kehadiran fisik, transaksi tersebut dapat dianggap sah jika penjual menjelaskan dengan jelas semua kriteria barang yang akan diperdagangkan, termasuk kekurangan-kekurangan yang mungkin ada, untuk mencegah terjadinya penipuan atau ketidakjelasan (gharar). Dalam

praktik peralihan hak milik skin secara online, penjual sudah memberikan penjelasan tentang kriteria skin yang diperdagangkan, termasuk harga skin yang jelas tertulis di menu peralihan hak milik. Dengan demikian, pembeli dapat mempertimbangkan dengan baik sebelum memperoleh skin dengan melihat dan membaca kriteria yang telah dijelaskan oleh pihak pengembang game.

Berdasarkan rukun dan syarat yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa rukun dalam praktik peralihan hak milik Skin Free Fire telah terpenuhi. Pihak yang terlibat dalam akad tersebut adalah pemain game sebagai pembeli dan pihak pengembang game sebagai penjual. Akad dalam praktik peralihan hak milik dilakukan melalui isyarat tertulis dengan penjelasan mengenai harga dan kriteria barang. Hal ini diperbolehkan karena penjual dan pembeli tidak dapat bertemu dan berkomunikasi langsung. Oleh karena itu, akad yang dilakukan melalui isyarat tertulis merupakan cara yang sah dalam kondisi seperti ini.

Selanjutnya, objek yang menjadi akad adalah Skin yang tidak dapat disentuh secara langsung, namun dapat diserahkan dan menjadi hak milik pembeli setelah terjadi transaksi. Objek ini memiliki manfaat ketika digunakan dalam permainan *game*, sehingga syarat tersebut terpenuhi.

Setelah dilakukan peninjauan, dapat disimpulkan bahwa rukun telah terpenuhi, namun syarat-syarat dalam praktik jual beli skin masih perlu ditinjau ulang. Terdapat beberapa sistem pembelian yang perlu diperhatikan lebih lanjut.

Berdasarkan penjelasan di atas, objek yang diteliti dalam konteks ini adalah praktik jual beli Skin dalam permainan online *Free Fire*, maka hasil analisis lebih lanjut tentang praktik jual beli tersebut yaitu :

1. Menerima skin Free Fire secara cuma-cuma melalui event-event tertentu tidak termasuk dalam praktik jual beli, melainkan masuk dalam kategori Ja'alah. Ja'alah atau sayembara adalah ketika imbalan diberikan kepada seseorang yang telah memberikan bantuan atau jasa kepada kita. Hal ini diperbolehkan berdasarkan fakta bahwa pada zaman Rasulullah SAW, dianjurkan untuk memberikan hadiah kepada orang yang membantu menyembuhkan seseorang yang disengat kalajengking. Pemberian skin secara gratis dalam event-event tertentu dalam Game Free Fire dapat dikategorikan sebagai Ja'alah, dengan syarat-syarat yang telah ditetapkan oleh pihak pengembang game, dan semua pemain yang ikut serta dalam event tersebut berhak mendapatkan hadiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Membeli skin Free Fire secara reguler dengan metode jual beli konvensional. Rukun dan syarat dari aktivitas jual beli skin dengan sistem ini telah terpenuhi, termasuk akad ijab qabul dan kejelasan mengenai objek yang diperdagangkan. Pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Penting untuk mencatat bahwa pembeli harus memenuhi syarat sebagai individu yang cukup umur, bukan anak-anak yang belum baligh, karena hal ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi oleh pihak yang melakukan aktivitas jual beli.

3. Mendapatkan skin Free Fire melalui jual beli dengan sistem undian. Dalam situasi ini, syarat-syarat yang berkaitan dengan pihak yang melakukan transaksi telah terpenuhi, kecuali jika yang melakukan transaksi adalah anak-anak yang belum baligh. Objek dari aktivitas jual beli dengan sistem undian ini jelas, di mana dalam opsi pembelian telah dijelaskan kriteria-kriteria skin yang ditawarkan. Namun, harga skin yang tercantum dalam opsi pembelian tidak jelas, karena hanya mencantumkan harga dari proses undian poin. Jenis aktivitas jual beli yang bergantung pada undian ini tidak diperbolehkan karena melibatkan unsur gharar, di mana pembeli melakukan undian dengan poin yang tidak pasti, yang menyebabkan spekulasi dan menggantungkan transaksi pada sesuatu yang merugikan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dalam aktivitas jual beli dengan sistem undian tersebut terdapat unsur maisir atau perjudian. Hal ini disebabkan oleh pembayaran yang dilakukan secara angsuran hingga memenuhi syarat poin, yang menciptakan situasi spekulatif dan tidak pasti dalam menentukan harga. Oleh karena itu, jenis transaksi ini tidak diperbolehkan dalam pandangan syari'at Islam. Rincian mengenai jual beli skin pada *game online free fire* dapat ditunjukkan dalam tabel berikut:

Jual Beli Skin	Jenis Akad	Keterangan
Mendapatkan skin secara gratis dengan mengikuti event (misi)	Ja'alah	Diperbolehkan
Membeli dengan sistem biasa	Jual beli biasa	Diperbolehkan
Membeli dengan sistem <i>draw</i> (acak)	Jual beli bersyarat	Tidak diizinkan karena terdapat unsur

		ketidakpastian (gharar) dan perjudian (maisir).
--	--	--

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pandangan hukum Islam, aktivitas jual beli *skin* dalam *game online Free Fire* memiliki beberapa perbedaan dalam hal diperbolehkan atau tidak. Pembelian *skin* secara gratis melalui event atau misi, serta pembelian dengan sistem beli biasa, diperbolehkan dalam Islam karena memenuhi rukun dan syarat sahnya jual beli. Rukun jual beli, seperti subjek transaksi (penjual dan pembeli), akad transaksi, dan objek transaksi (uang dan barang) telah terpenuhi dalam transaksi ini.

Namun, pembelian dengan sistem *draw* atau undian tidak memenuhi syarat sah jual beli menurut syariat Islam. Transaksi semacam ini mengandung ketidakjelasan dan unsur gharar (ketidakpastian) serta maisir (perjudian). Oleh karena itu, aktivitas jual beli *skin* dengan sistem *draw* tidak diperbolehkan dalam pandangan hukum Islam.

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

A. Pandangan Hukum Islam Terhadap *Game Online*

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Pandangan hukum Islam tentang game online dapat bervariasi tergantung pada berbagai faktor seperti konteks, karakteristik game, dan dampaknya pada individu dan masyarakat. Berikut ini adalah beberapa pandangan yang umum ditemukan:

1. Tidak ada larangan khusus: Beberapa ulama menganggap game online sebagai bentuk hiburan yang sah selama tidak melanggar prinsip-prinsip Islam. Jika game tersebut tidak mengandung elemen yang haram, seperti perjudian, kekerasan, atau konten yang tidak senonoh, maka mereka dianggap boleh dimainkan.

2. Larangan perjudian: Perjudian diharamkan dalam Islam, baik dalam bentuk online maupun offline. Jika game online melibatkan taruhan uang asli atau item bernilai yang dapat ditukarkan dengan uang, maka game tersebut dianggap haram.

3. Waktu dan ketergantungan: Islam mendorong umatnya untuk menggunakan waktu dengan bijak. Jika seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game online sehingga mengabaikan kewajiban agama, tanggung jawab keluarga, atau kewajiban sosial, hal ini dapat dianggap tidak dianjurkan dalam Islam.

4. Pengaruh negatif: Jika game online memiliki konten yang mengandung kekerasan, kebencian, atau pornografi, maka akan dianggap tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam. Islam mendorong individu untuk menjauhi segala bentuk yang dapat merusak akhlak dan moral.

5. Fitnah dan interaksi sosial: Islam mengajarkan tentang menjaga kehormatan diri dan menjauhi segala bentuk fitnah. Jika game online mempromosikan perilaku yang merusak moral, mengarah pada fitnah, atau menyebabkan interaksi sosial yang tidak sehat, maka dapat dianggap tidak dianjurkan dalam Islam.

Namun, penting untuk dicatat bahwa pandangan individual dan fatwa dari ulama dapat bervariasi dalam masalah ini. Oleh karena itu, penting bagi individu Muslim untuk berkonsultasi dengan ulama atau cendekiawan agama yang terpercaya untuk memperoleh pandangan yang lebih spesifik dan sesuai dengan konteks mereka.

B. Pandangan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Skin *Game Online Free Fire*

Pandangan hukum Islam tentang jual beli skin di game Free Fire juga dapat bervariasi tergantung pada beberapa faktor. Berikut ini adalah beberapa pertimbangan umum yang dapat ditemukan:

1. Nilai intrinsik: Skin di game Free Fire adalah item virtual yang hanya memiliki nilai intrinsik di dalam lingkungan permainan. Dalam pandangan beberapa ulama,

menjual dan membeli item semacam itu tidak dianggap sebagai bentuk jual beli yang sah, karena mereka tidak memiliki nilai nyata di dunia nyata.

2. Prinsip perjudian: Jika membeli skin di game Free Fire melibatkan unsur perjudian, di mana pemain harus membayar uang nyata atau item bernilai untuk mendapatkan kesempatan memperoleh skin yang diinginkan, maka hal tersebut dapat dianggap haram. Islam melarang praktik perjudian karena melibatkan unsur ketidakpastian dan keuntungan yang tidak jujur.

3. Kesesuaian dengan nilai-nilai Islam: Pandangan terhadap jual beli skin di game Free Fire juga tergantung pada karakteristik skin tersebut. Jika skin tersebut mengandung gambar atau simbol yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam, seperti simbol kekerasan, kebencian, atau pornografi, maka membeli atau menggunakan skin semacam itu akan dianggap tidak sesuai dengan ajaran Islam.

4. Prioritas dan penggunaan waktu: Islam mendorong umatnya untuk menggunakan waktu dengan bijak dan memberikan prioritas kepada kewajiban agama, tanggung jawab keluarga, dan kegiatan yang memberikan manfaat yang lebih besar. Jika menghabiskan waktu dan sumber daya yang signifikan untuk membeli dan mengumpulkan skin di game Free Fire mengganggu kewajiban agama atau menjadikan seseorang terlalu terikat pada dunia virtual, hal tersebut dapat dianggap tidak dianjurkan dalam Islam.

Penting untuk diingat bahwa pandangan individu dan fatwa dari ulama dapat bervariasi dalam masalah ini. Oleh karena itu, disarankan bagi individu Muslim untuk berkonsultasi dengan ulama atau cendekiawan agama yang

terpercaya untuk memperoleh pandangan yang lebih spesifik dan sesuai dengan konteks mereka.

2. Saran

1. Kepada penjual disarankan untuk melakukan transaksi elektronik sesuai dengan ketentuan yang sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah, memenuhi setiap persyaratan, dan bertindak dengan jujur. Diinginkan agar penjual dan pembeli memiliki pemahaman yang lebih baik bahwa Islam telah menetapkan cara-cara yang baik dan diterima oleh Allah SWT.
2. Dalam pelaksanaan transaksi elektronik, penjual diharapkan memberikan informasi yang lebih detail, komprehensif, dan transparan mengenai kondisi dan karakteristik barang yang diperjualbelikan.
3. Diharapkan pemerintah dapat mengembangkan lebih lanjut peraturan perundang-undangan mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik yang terkait dengan pelaksanaan dan pengawasan terhadap pelanggaran dalam transaksi elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qaththan, Syaikh Manna. *Pengantar Studi Ilmu Hadits*. Pustaka AL kautsar, 2005.
- BARATA, BIMO, Rasito Rasito, and Neni Triana. *Jual Beli Akun Game Online Garena Free Fire di Facebook Perspektif Hukum Bisnis Syariah*. Diss. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021.
- Fadlin, Fadlin. *Tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap jual beli diamond pada game free fire studi kasus di desa Kananga kecamatan Bolo kabupaten Bima*. Diss. UIN Mataram, 2022.
- Furqan, Shelly. *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*. Diss. IAIN BENGKULU, 2020.
- Hadi, Ariskan. *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)*. Diss. IAIN BENGKULU, 2021.
- Hakiki, Akhmad Nur, and Abd Muhith. "Efek Negatif Bermain Game Online "Free Fire Battlegrounds" Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember." *SOLIDARITY: Journal of Social Studies* 1.2 (2021).
- Hakiki, Akhmad Nur, and Abd Muhith. "Efek Negatif Bermain Game Online "Free Fire Battlegrounds" Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember." *SOLIDARITY: Journal of Social Studies* 1.2 (2021).
- Harahap, Sukron Habibi, and Zaka Hadikusuma Ramadan. "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal*

Basicedu 5.3 (2021): 1304-1311.

Husna, Alfi. *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa Dsn Mui Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)*. Diss. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019.

Karuru, Perdy. "Pentingnya Kajian Pustaka Dalam Penelitian." *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 2.1 (2013): 1-9.

Maharani, Asita Salsabilla, Wira Fimansyah, and Daud Daud. "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja di Desa Tebel Kabupaten Sidoarjo." *Buddayah: Jurnal Pendidikan Antropologi* 4.1: 29-39.

Putra, Muklas Adi, and Sulindawaty Sulindawaty. "Perancangan Sistem Penjualan Dalam Pembelian Item Game Online Dengan Menggunakan Aplikasi Berbasis Web." *Jurnal Teknik Informatika, Manajemen dan Bisnis Digital* 1.2 (2022): 401-406.

Putri, Nurul Warits Marinsa, Hamiyati Hamiyati, and Shinta Doriza. "Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja." *Jurnal Psikologi Malahayati* 2.2 (2020): 72-85.

Putri, Nurul Warits Marinsa, Hamiyati Hamiyati, and Shinta Doriza. "Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja." *Jurnal Psikologi Malahayati* 2.2 (2020): 72-85.

Qutub, Sayid. "Sumber-Sumber Ilmu Pengetahuan Dalam Al Qur'an Dan Hadits." *Humaniora* 2.2 (2011): 1339-1350.

Rif'ah, Dawwir. "Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy-Syariah." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 8.1 (2022): 825-837.

Rohman, Holilur. "Hukum jual beli online." (2020).

Semiawan, Conny R. *Metode penelitian kualitatif*. Grasindo, 2010.