

---

## **ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK MAYSIR DAN GHARAR DALAM GAME ONLINE**

**M. SATYA SYAHRAMDANI,**  
Fakultas Hukum, Universitas Mataram,  
E-mail : [m.satyasyaramdani@gmail.com](mailto:m.satyasyaramdani@gmail.com)

Received: 2025-01-23; Reviewed: 2025-04-09; Accep ped: 2025-05-26; Published: 2025-05-29

### **ABSTRAK**

Hukum game online menurut hukum Islam adalah mubah atau boleh, sedangkan turnamen game online haram jika terdapat pengumpulan uang untuk mendaftar dari pihak yang mengikuti turnamen sehingga terdapat pemindahan harta dari pihak yang kalah ke pihak yang memenangkan turnamen serta terdapat permainan keberuntungan didalamnya karena hal ini merupakan praktik maysir. Hukum jual beli akun game online adalah jual beli ba'i as salam yaitu pembayaran barang dilakukan diawal tetapi pemberian atau pengirimannya akan dilakukan pada waktu yang akan datang jika jual beli akun game online menimbulkan ketidakpastian dan resiko bagi pembeli akun maka jual beli tersebut haram karena termasuk praktik gharar.

**Kata kunci: Hukum Islam; Maysir; Gharar; Game Online.**

### **ABSTRACT**

The law of online games according to Islamic law is mubah or permissible, while online game tournaments are haram if there is a collection of money to register from the party taking part in the tournament so that there is a transfer of property from the losing party to the party who wins the tournament and there is a game of luck in it because this is a practice of maysir. The law of buying and selling online game accounts is ba'i as salam buying and selling, which is a transaction in which the payment for goods is made at the beginning but the gift or delivery will be made at a later date. If buying and selling online game accounts creates uncertainty and risk for the buyer of the account then the buying and selling is haram because it includes gharar practice.

**Keywords: Islamic Law; Maysir; Gharar; Game Online.**

## **I. PENDAHULUAN**

Allah Swt menjadikan harta sebagai salah satu sebab kemaslahatan manusia di dunia, yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Karena itu, manusia berusaha keras untuk memperoleh kekayaan. Dalam kompetisi dan perdagangan, Islam mengutamakan keadilan dan keseimbangan agar tidak terjadi zalim. Oleh karena itu, Islam melarang aktivitas ekonomi yang mengandung *mafsadah*, *maysir*, dan *gharar*.

Dalam kompetisi, Islam menekankan keadilan, kebaikan, dan tujuan yang bermanfaat, serta menghindari praktik perjudian. Dalam jual beli, setiap transaksi

harus jelas dan transparan. Ada dua bentuk transaksi yang diakui: pertama, transaksi fisik dengan objek yang hadir nyata; kedua, transaksi tanpa kehadiran fisik objek, seperti pemesanan, yang harus dijelaskan secara konkret. Hal ini menjamin adanya kejelasan dan kepastian dalam transaksi, baik dilakukan secara langsung maupun di kemudian hari sesuai dengan batas waktu yang ditentukan.<sup>1</sup>

Dalam turnamen *game online*, sistem pengumpulan uang pendaftaran mengharuskan peserta membayar untuk berpartisipasi, dengan hasil yang bergantung pada skill dan keberuntungan. Sistem ini dapat dianggap praktik *maysir*, yaitu transaksi yang tidak pasti dan bersifat untung-untungan. *Maysir* identik dengan *qimar*, yang menurut Muhammad Ayub adalah permainan yang bergantung pada keberuntungan. Dengan demikian, praktik ini termasuk dalam kategori *game of chance*. Dengan kata lain, yang dimaksudkan dengan *maysir* adalah perjudian.<sup>2</sup>

Dalam jual beli akun *game online*, yang diperjualbelikan bukan barang fisik melainkan akun *game*, yang berisi identitas digital pemain seperti *username*, *password*, *level*, *item*, dan pencapaian dalam *game*. Akun ini bukan milik pribadi penjual dan dapat hilang jika perusahaan penyedia *game* memblokirnya. Praktik ini merujuk pada *gharar*, yang berarti keraguan, penipuan, atau ketidakjelasan, mirip dengan unsur-unsur perjudian. Oleh karena itu, jual beli yang mengandung *gharar* adalah transaksi yang tidak jelas, seperti dalam perjudian. Di mana jumlah dan ukurannya tidak dapat dipastikan atau tidak mungkin diserahkan-terimakan.<sup>3</sup>

Adapun permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yakni bagaimana hukum turnamen game online yang merupakan praktik *maysir* menurut hukum Islam dan bagaimana hukum jual beli akun game online yang merupakan praktik *gharar* menurut hukum Islam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis praktik *maysir* dalam turnamen game online menurut hukum Islam dan untuk menganalisis praktik *gharar* dalam jual beli akun game online menurut hukum Islam.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan penelitian normatif, metode penelitian dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan analisis sedangkan teknik pengumpulan penelitian dilakukan melalui studi kepustakaan dengan menggunakan sumber data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier, serta metode analisis data yang digunakan adalah kualitatif.

1 Husein Shaharah Siddiq dan Muhamad Adh-Dharil, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, (Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005), 14.

2 Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam*, (Jakarta: Amzah: 2010), 217.

3 Ghufron A. Mas'adi, *Fiqh Muamalah Konsektual*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 133.

### III. PEMBAHASAN

#### 3.1 Hukum Turnamen *Game Online* Yang Merupakan Praktik *Maysir* Menurut Hukum Islam

Hukum *game* dalam Islam ialah mubah, Namun, hukum bermain *game online* bisa berubah menjadi haram jika terdapat perjudian (*maysir*) dan terdapat hal dalam transaksi *game online* yang menimbulkan *gharar*. Dalam aspek ekonomi syariah, *maysir* adalah praktik perjudian atau spekulasi yang dilarang karena dianggap merugikan salah satu pihak yang bertransaksi. *Maysir* diharamkan dalam Islam karena melibatkan pengambilan risiko dan mengharapkan keuntungan dari kejadian yang tidak pasti atau acak. Secara teknis, *maysir* adalah setiap transaksi yang di dalamnya disyaratkan sesuatu berupa materi yang diambil dari pihak yang kalah untuk pihak yang menang. Jadi hukum turnamen *game online* adalah haram jika terdapat pengumpulan uang untuk mendaftar dari pihak-pihak yang berkompetisi (turnamen) sehingga akan terjadi pemindahan harta dari pihak yang kalah ke pihak yang memenangkan turnamen serta terdapat permainan keberuntungan atau tidak menggunakan *skill* atau pikiran otak dari pihak yang berkompetisi (turnamen) didalamnya karena hal ini merupakan praktik *maysir*. Namun Larangan *maysir* bersumber langsung dari Al-Qur'an. Pembahasan tentang *mudharat*, perjudian, dan riba merupakan pembahasan yang sangat besar, dan telah muncul di berbagai kitab fiqh.

Dalam al-Quran telah dijelaskan terkait *maysir* ini, antara lain:

##### a) Ayat terkait larangan berjudi dan dampaknya

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقَعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَوَّةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat, maka tidaklah kamu mau berhenti?" (QS. al- Ma'idah [5]: 90-91).

##### b) Ayat tentang dosa besar perjudian

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ ءَايَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: "Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi, katakanlah: pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia,

tapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". (QS. al-Baqarah [2:]219).

c) Ayat tentang larangan memakan harta lewat jalan batil

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا  
أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesama-mamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.* (QS. an-Nisa [4] 29

Beberapa Hadis yang menjelaskan tentang *maysir* antara lain:

a) Hadist tentang tercelanya permainan dadu

b) *Dari Abi Musa berkata, Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Siapa yang bermain nard (semacam dadu), maka sungguh ia telah bermaksiat kepada Allah dan RasulNya". (HR. Abu Daud)*

c) Hadist tentang keharaman bermain dadu

Dari Sulaiman bin Buraidah dari ayahnya, sesungguhnya Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Siapa yang bermain dadu, maka seakan-akan dia telah membenamkan tangannya kedalam daging dan darah babi". (HR. Muslim)

### 3.1.1 Penerapan Kaidah – Kaidah Fiqih Sebagai Alasan Kebolehan Dan Keharaman *Game Online*

a) Bahaya harus dihilangkan

b) Bahaya harus dicegah sebisa mungkin

c) Mencegah kerusakan (mafsadah) harus didahulukan dari pada mengambil kemaslahatan

d) Kebijakan pemerintah atas rakyatnya berdasarkan kemaslahatan.

e) Prinsip dasar dalam transaksi dan syarat-syaratnya adalah bolehdiadakan, selama tidak ada dalil yang melarangnya.

f) Prinsip dasar dalam muamalat adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya.

### 3.1.2 Pendapat Para Ulama Tentang *Maysir* Yang Berkaitan Dengan *Game Online*

a) Dalam al-Fiqh al-Manhaji 'Ala Madzhab al-Imam al-Syafi' i III/522 dijelaskan prinsip dasar permainan yang diperbolehkan dan diharamkan. Setiap permainan yang didasarkan pada pemikiran dan ketangkasan maka diperbolehkan, kemudian statusnya bisa mengarah pada hukum boleh dan makruh sesuai dengan sikap pemain. Sedangkan setiap permainan yang didasarkan pada faktor keberuntungan dan mematikan nalar seperti dadu dan permainan kartu dan sejenisnya, maka hukumnya haram.

- b) Dalam Hasyiah al-Jamal 23/263 dijelaskan perbedaan hukum permainan dadu dan catur. Perbedaan antara permainan dadu dan catur yang dihukumi makruh bila memang tidak menggunakan uang adalah bahwa permainan catur berdasarkan perhitungan yang cermat dan olah pikir yang benar, dalam permainan catur terdapat unsur penggunaan pikiran dan pengaturan strategi yang benar sedangkan permainan dadu berdasarkan spekulasi yang menyebabkan kebodohan dan kedunguan yang maksimal.
- c) Dalam al-Fiqh al-Manhaji 'Ala Madzhab al-Imam al-Syafi'i III/521-522 dijelaskan macam-macam hukum permainan. Adapaun bagian pertama, yaitu sesuatu yang tidak memiliki dampak positif atau negatif dalam kehidupan, maka hukumnya makruh seperti pembicaraan lepas disertai gurau dan lelucon yang menghabiskan waktu tanpa manfaat. Sedangkan bagian kedua, yaitu sesuatu yang menimbulkan dampak negatif terhadap diri dan masyarakat, maka hukumnya haram dan tidak boleh dilakukan. Contohnya seperti bagian pertama yang bisa menjadikan seseorang meninggalkan kewajiban. Adapaun bagian ketiga, yaitu sesuatu yang memiliki dampak positif terhadap diri dan masyarakat, maka hukumnya mubah dan bisa sampai pada derajat sunnah sesuai dengan cakupan signifikansi manfaat yang ditimbulkannya.
- d) Dalam *al-Mausu'ah al-Fiqhiyah al-Quwaitiyah* 35/268 dijelaskan permainan yang diperbolehkan dengan persyaratannya. Permainan ada yang diperbolehkan, disunnahkan, dimakruhkan dan diharamkan. Di antara permainan yang diperbolehkan adalah perlombaan lari, perahu dan sejenisnya.....kebolehan permainan dengan syarat di dalamnya tidak ada unsur hinaan yang merendahkan harga diri, tidak membahayakan bagi manusia atau hewan, tidak memalingkan dari sholat atau kewajiban agama yang lain dan tidak mengarahkan pada dusta atau hal-hal lain yang diharamkan.
- e) Dalam Hasyiah al-Bajuri III/147 disebutkan bahwa perjudian merupakan segala permainan yang tidak menentu antara untung dan rugi. *Maisir* (judi) adalah qimar yaitu setiap permainan yang tidak menentu antara untung dan rugi.
- f) Dalam Is'ad al-Rafiq II/102 dijelaskan bentuk perjudian yang disepakati para ulama. Bentuk perjudian yang disepakati para ulama adalah mengeluarkan kompensasi dari kedua belah pihak disertai keseimbangan..... Apabila salah satu pemain yang kalah mengeluarkan kompensasi dan sebaliknya bila menang, maka menurut pendapat yang ashah juga hukumnya haram.
- g) Dalam kitab *Tuhfah al-Fuqaha'* III/348 dijelaskan praktek permainan yang mengandung unsur judi Keempat: adanya taruhan dari setiap peserta dengan ketentuan bila salah satu peserta menang, maka ia berhak mendapatkan taruhan, dan bila ia kalah harus menyerahkan taruhannya kepada pemenang, maka hal ini tidak diperbolehkan karena termasuk judi.

- h) Dalam kitab *al-Fiqh al-Manhaji`Ala Madzhabal-Imamal-Syafi`i III/523* dijelaskan bahwa penggunaan uang dalam permainan termasuk kategori judi. Kemudian ketahuilah sesungguhnya sesuatu dari beberapa jenis permainan yang telah disebutkan tidak boleh menggunakan uang, baik dari salah satu pihak atau kedua belah pihak atau selain dari keduanya. Setiap uang yang masuk dalam permainan tersebut tergolong judi yang haram dilakukan.
- i) Dalam kitab *al Fiqh al-Islami wa Adzillatuh VII/12*, Wahbah al- Zuhaili menjelaskan bahwa perjudian melemahkan kemampuan manusia dan menimbulkan dendam. Adapaun perjudian dengan beragam bentuknya seperti al-Yanasib maka Islam telah mengharamkannya, karena menjadi penyakit yang buruk bisa melemahkan kemampuan manusia dari segi lahiriyah dan pemikiran tanpa adanya manfaat sesuai Syariat, dan menjadikan manusia lemah dan malas. Di samping itu juga karena perjudian mengarahkan pada usaha tanpa jerih payah dan bekerja, lebih-lebih perjudian melahirkan dendam di antara manusia.<sup>4</sup>

### 3.2 Hukum Jual Beli Akun *Game Online* Yang Merupakan Praktik *Gharar* Menurut Hukum Islam

Praktik *gharar* merujuk pada ketidakpastian atau spekulasi dalam transaksi yang dilarang dalam hukum Islam. Istilah ini biasanya digunakan dalam konteks keuangan dan bisnis untuk menggambarkan kontrak atau perjanjian yang mengandung elemen ketidakpastian yang tinggi, yang dapat menyebabkan kerugian bagi salah satu pihak. Pengambilan hukum didalam syariat Islam ialah semua perkara harus jelas bentuk dan kriterianya, sehingga penetapannya akan memperoleh suatu kepastian guna menempatkan kepada tingkatan boleh tidaknya dilaksanakan, dan bisa dijadikan sandaran hukum. Sudah cukup jelas bahwasanya hukum terhadap perkara yang didasarkan atas hasil dari persepsi tentang perkara tersebut. Serinci apapun pengetahuan kita terhadap hal yang bersangkutan dengan *gharar*, akan menentukan kerincian kita didalam mendudukan permasalahan transaksi yang dianggap sebagai transaksi *gharar* dan bisa menerangkan tentang hukum-hukumnya sekalipun transaksi jual beli dalam *game online* yang dapat menimbulkan *gharar*, juga menetapkan berbagai alternatif pengganti transaksi yang disyariatkan. Ibnu Taimiyah menerangkan bahwasanya larangan terhadap transaksi *gharar* didasarkan kepada larangan Allah SWT. atas penarikan harta / hak milik orang lain secara tidak benar (*bathil*).

- a) Ayat tentang larangan memakan harta orang lain dengan jalan yang bathil

---

<sup>4</sup> Fatwa Majelis Ulama Indonesia Provinsi Jawa Timur Nomor: 1 Tahun 2022 Tentang Hukum Higgs Dominos dan Sejenisnya, 3-7.

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ وَتُدْءُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: "Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebahagian daripada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) 5 dosa, Padahal kamu mengetahui." (QS. al-Baqarah: 188).

b) Ayat tentang jual – beli yang benar yaitu harus suka sama suka

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجْرَةً عَن تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ؕ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ؕ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu; Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu." (QS. an-Nisa: 29).

c) Ayat tentang larangan merugikan orang lain dan diri sendiri

فَإِنْ لَّمْ تَفْعَلُوا فَأْذَنُوا بِحَرْبٍ مِّنَ اللَّهِ وَرَسُولِهِ وَإِنْ تُبْتُمْ فَلَكُمْ رُءُوسُ أَمْوَالِكُمْ لَا تَظْلِمُونَ وَلَا تُظْلَمُونَ

Artinya: "Jika kamu tidak melaksanakannya, maka umumkanlah perang dari Allah dan Rasul-Nya. Tetapi jika kamu bertobat, maka kamu berhak atas pokok hartamu. Kamu tidak berbuat zalim (merugikan) dan tidak dizalimi (dirugikan)." (QS. Al-Baqarah: 279).

a) Hadis shahih muslim tentang Tidak sahnya jual beli hashah dan jual beli yang mengandung *gharar*, yaitu:

Dan telah menceritakan kepada kami Abu Bakar bin Abi Syaibah telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Idris dan Yahya bin Sa'id serta Abu Usamah dari Ubaidillah. Dan diriwayatkan dari jalur lain, telah menceritakan kepadaku Zuhair bin Harb sedangkan lafazh darinya, telah menceritakan kepada kami Yahya bin Sa'id dari 'Ubaidillah telah menceritakan kepadaku Abu Az Zinad dari Al A'raj dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam melarang jual beli dengan cara hashah (yaitu: jual beli dengan melempar kerikil) dan cara lain yang mengandung unsur gharar.

b) Sunan Abu Dawud tentang Jual Beli *Gharar*, yaitu:

Artinya: Telah menceritakan kepada kami Abu Bakr dan Utsman dua anak Abu Syaibah, mereka berkata; telah menceritakan kepada kami Ibnu Idris dari 'Ubaidillah dari Abu Az Zinad dari Al A'raj dari Abu Hurairah bahwa Nabi shallallahu 'alaihi wasallam melarang menjual secara *gharar* (transaksi jual beli yang mengandung unsur ketidakjelasan, penipuan, pertaruhan, dan hal-hal yang merugikan), sedang Utsman menambahkan dan hashah (tran-

*saksi jual beli yang dilakukan oleh dua orang tetapi barangnya belum jelas, kemudian untuk menentukannya salah satu dari mereka melempar hashat (kerikil), maka barang yang terkena kerikil itulah yang dijual).*

- c) Sunan Tirmidzi tentang dimakruhkan Jual Beli Yang Mengandung Unsur *Gharar*, yaitu:

Telah menceritakan kepada kami Abu Kuraib telah memberitakan kepada kami Abu Usamah dari Ubaidullah bin Umar dari Abu Az Zinad dari Al A'raj dari Abu Hurairah ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam melarang jual beli yang mengandung unsur penipuan dan jual beli menggunakan kerikil. Ia mengatakan; Dalam hal ini ada Hadis serupa dari Ibnu Umar, Ibnu Abbas, Abu Sa'id dan Anas. Abu Isa berkata; Hadis Abu Hurairah adalah Hadis hasan shahih dan menjadi pedoman amal menurut para ulama, mereka memakruhkan jual beli yang mengandung unsur gharar. Asy Syafi'i berkata; Termasuk jual beli yang mengandung unsur gharar adalah jual beli ikan di air, jual beli seorang budak yang melarikan diri, jual beli burung di langit dan jual beli lain yang semacam itu. Maksud jual beli menggunakan kerikil adalah seorang penjual mengatakan kepada pembeli; Jika aku membuang kerikil ini kepadamu, maka wajib terlaksana akad jual beli yang terjadi antara aku dan kamu. Hal ini serupa dengan jual beli munabadzah yang termasuk salah satu dari jual beli orang-orang jahiliyah.

- d) Sunan Nasa'i tentang jual beli hashah

Telah mengabarkan kepada kami 'Ubaidullah bin Sa'id, ia berkata; telah menceritakan kepada kami Yahya dari 'Ubaidullah, ia berkata; telah mengabarkan kepadaku Abu Az Zinad dari Al A'raj dari Abu Hurairah, ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam melarang dari menjual dengan cara jual beli hashah dan jual beli gharar

Jadi sudah jelas bahwa jual beli *gharar* itu dilarang dalam Al- Quran dan Hadis namun tidak ada ayat dan Hadis secara spesifik yang menyebutkan keharaman tentang jual beli akun *game online* sehingga perlu pemahaman dan penafsiran dari para ulama tentang *gharar* dalam *game online*.

### **3.2.1 Rukun Dan Syarat Jual Beli Akun *Game Online* Agar Terhindar Dari *Gharar* Menurut Hukum Islam**

Segala kegiatan yang berkaitan dengan aspek muamalah atau kemasyarakatan diperlukan adanya suatu aturan yang jelas, agar dalam melakukannya tidak ada kecurangan di antara pihak yang dapat merugikan orang lain. Dalam setiap transaksi kegiatan jual beli, dapat dikatakan sah atau tidaknya tergantung dari terpenuhinya rukun-rukun transaksi tersebut. Rukun berarti tiang atau sandaran atau unsur yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari suatu perbuatan yang menentukan sah atau tidaknya perbuatan tersebut dan adanya atau tidak adanya sesuatu itu. Menurut ulama Hanafiyah, rukun jual beli adalah ijab dan qabul yang menunjukkan pertukaran barang secara ridha, baik dengan ucapan maupun perbuatan. Adapun rukun jual beli



meliputi: *Akid* yaitu *Bai'* (penjual) dan *Mustari* (pembeli), *Shighat* (ijab dan qabul), *Ma'qud 'alaih* (benda atau barang).<sup>5</sup>

Syarat yang terkait dengan pihak yang melakukan transaksi atau akad ada dua, yaitu;

- a) Pihak yang melakukan transaksi harus berakal dan mumayyiz. Dengan adanya syarat ini, maka transaksi yang dilakukan oleh orang gila adalah tidak sah.
- b) Pihak yang melakukan transaksi harus lebih dari satu pihak, karena tidak mungkin akad hanya dilakukan oleh satu pihak, di manadia menjadi orang yang menyerahkan dan yang menerima.<sup>6</sup>

Syarat yang terkait dengan akad hanya satu, yaitu kesesuaian antara ijab dan kabul. Sementara mengenai syarat tempat akad, akad harus dilakukan dalam satu majelis. Sedangkan syarat yang berkaitan dengan barang yang dijadikan sebagai objek transaksi ada empat, yaitu:

- a) Barang yang dijadikan sebagai objek transaksi harus ada, tidak boleh akad atas barang-barang yang tidak ada atau dikhawatirkan tidak ada, seperti jual-beli buah yang belum tampak atau jual-beli anak hewan yang masih dalam kandungan.
- b) Objek transaksi berupa barang yang bernilai, halal, dapat dimiliki, dan benda yang dapat dimanfaatkan dan disimpan.
- c) Benda yang dijadikan sebagai objek tersebut merupakan milik sendiri.
- d) Objek harus dapat diserahkan saat transaksi.

Apabila dilihat dari segi kemanfaatannya, jual-beli seperti ini tidak mengandung manfaat, justru sebaliknya, lebih banyak mengandung kemudharatan di dalamnya, di antaranya;<sup>7</sup>

- 1) Diperuntukkan untuk hal-hal yang tidak mendatangkan manfaat, lebih menekankan terhadap nafsu duniawi.
- 2) Kemungkinan akun *game online* tersebut sudah kena *hack*.
- 3) Reputasi bisnis bisa tercoreng.
- 4) Bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- 5) Cara penjual mendapatkan akun *game online* tidaklah dengan jalan yang halal.
- 6) Terdapat unsur-unsur yang dilarang.
- 7) Waktu penyerahan dan manfaat yang didapat bersifat tidak jelas.
- 8) Tidak dapat diserahkan secara nyata.

Adapun kriteria akad jual beli akun *game online* telah memiliki tiga kriteria yang telah ditetapkan dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, diantaranya;

<sup>5</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 131.

<sup>6</sup> Syafei Rahmat, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2023), 80.

<sup>7</sup> Ikit, et. al, *Jual Beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2018), 70.

a) Peruntutkannya Halal dan Legal

Akad Jual beli akun *game online* ini diperkenankan apabila untuk tujuan yang halal atau tidak bertentangan dengan peraturan yang berlaku contohnya untuk kepentingan bisnis online.

b) Akun dijual dan didapatkan dengan cara yang halal dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Penjual akun *game online* mendapatkan akun *game online* dengan cara halal dan legal apabila menjual.

c) Jelas Manfaat, Kualitas dan Kuantitasnya

Jual beli akun *game online* ini menggunakan akad jual beli salam yang dimana manfaatnya didapatkan apabila akun *game online* dibeli dan dipergunakan oleh pemain profesional, maka manfaatnya yaitu meningkatkan reputasi sebuah akun tersebut dan membuat orang menjadi lebih tertarik dan lebih percaya dengan akun miliknya.

Maka dapat diketahui bahwa rukun dalam akad jual-beli akun *game online* adalah sebagai berikut;

a) Pihak-pihak dalam jual beli akun *game online* yaitu penjual akun *game online* dan pembeli akun *game online*.

b) Objek dalam jual beli akun *game online* yaitu akun yang terdiri id dan *password*.

c) Kesepakatan dalam jual beli akun *game online* yaitu penjual dan pembeli bertransaksi menggunakan media elektronik, diantaranya melalui facebook dan instagram. Kemudian, pembeli memberi tahu mengenai tingkatan akun yang akan dibeli dan selanjutnya akan diproses oleh penjual. Setelah para pihak bersepakat, baik dengan jumlah maupun harga produknya, pihak pembeli memberikan sejumlah uang yang telah disepakatinya. Cara pembayarannya dengan melalui transfer pulsa dan atau transfer bank. Setelah pihak pembeli membayar sejumlah uang yang telah disepakatinya, maka pihak penjual akan mengirim *id* dan *password* sesuai akun yang dibeli.

Setelah melakukan transaksi pembayaran, barulah penjual memproses apa yang telah diinginkan oleh pembeli. Di dalam jual-beli akun *game online*, ketika orang memanfaatkan untuk *tournament* atau kompetisi *e-sport* adalah sebuah kebolehan kalau ada kemanfaatan di dalamnya dan tidak melanggar syari'at Islam, serta sesuai dengan syarat-syarat objek yang diperjualbelikan (*ma'qudalaih*), yaitu barang yang dapat diambil manfaatnya ketika seseorang membeli akun *game online* untuk kepentingan *e-sport* atau olahraga elektronik. Maka, berdasarkan permasalahan akad jual-beli akun *game online*, maka dapat diketahui, bahwa kegiatan pembelian akun *game online* bukan suatu hal yang terlarang apabila dimanfaatkan untuk hal yang bermanfaat, namun dalam jual beli ini bisa menjadi hal yang tidak baik karena bila pembeli memiliki niat yang tidak baik seperti hanya menaikkan ego untuk mencari

popularitas dan gengsi.<sup>8</sup> Dan juga jika jual beli akun *game online* dapat menimbulkan ketidakpastian, kerugian dan resiko (spekulasi) bagi pembeli akun maka jual beli tersebut haram karena terdapat *gharar* didalamnya.

### 3.2.2 Peraturan – Peraturan Yang Berkaitan Dengan Maysir Dan Gharar Dalam Game Online

Pada ayat (2) Pasal 303 Undang - Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dikatakan diancam pidana pencabutan hak menjalankan pencaharian bagi barang siapa yang melakukan lima macam kejahatan mengenai perjudian tersebut di atas dalam menjalankan pencahariannya. Pada ayat (3) diterangkan tentang arti perjudian, yakni tiap - tiap permainan di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, dan juga karena permainannya terlatih atau lebih mahir. Dari rumusan di atas sebenarnya ada bentuk perjudian, yakni sebagai berikut:

- 1) Suatu permainan yang kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan atau nasib belaka. Pada macam perjudian ini, menang atau kalah dalam arti mendapat untung atau rugi hanyalah bergantung pada keberuntungan saja, atau secara kebetulan saja. Misalnya dalam permainan judi dengan menggunakan dadu.
- 2) Permainan yang kemungkinan mendapat untung atau kemenangan sedikit atau banyak bergantung pada kemahiran atau keterlatihannya pembuat. Misalnya permainan melempar bola, permainan dengan memanah, bermain bridge, atau domino.

Dua pengertian perjudian di atas, diperluas juga pada dua macam pertaruhan, yaitu:

- 1) Segala bentuk pertaruhan tentang keputusan perlombaan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang berlomba atau bermain. Misalnya dua orang bertaruh tentang suatu pertandingan sepak bola antara dua kesebelasan, di mana yang satu bertaruh dengan menebak satu kesebelasan sebagai pemenangnya dan yang satu pada kesebelasan lainnya.
- 2) Segala bentuk pertaruhan lainnya yang tidak ditentukan dengan kalimat yang tidak menentukan bentuk pertaruhan secara limitatif, maka segala bentuk pertaruhan dengan cara bagaimana pun dan dalam segala hal manapun adalah termasuk perjudian. Seperti beberapa permainan kuis untuk mendapatkan hadiah yang ditayangkan pada televisi termasuk juga pengertian perjudian menurut pasal ini. Tetapi permainan kuis tidak termasuk permainan judi yang dilarang, apabila terlebih dahulu mendapatkan izin dari instansi atau pejabat yang berwenang.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Albima Rama Sudharto, "Fenomena Game Online Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)," *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi* 5, No. 2, (2020): 101

<sup>9</sup> Said Munawar, *Kebijakan Penegakan Hukum Pidana terhadap Tindak Pidana Perjudian*, 1<sup>st</sup>, ed. 2, (Yogyakarta: Fakultas Hukum Universitas Widya Matara, 2019), 7-9.

Dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yakni dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi:

*"setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian".*

- 1) Ancaman pidana Pasal 27 ayat (2) bersumber pada Pasal 45 ayat (1), yang berbunyi: "setiap orang yang memenuhi unsure sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)." Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu: Unsur subjektif berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata "dengan sengaja".
- 2) Unsur melawan hukum, sebagaimana tercantum dengan kata "tanpa hak".
- 3) Unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata "mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian".

Berdasarkan rumusan tersebut, ketentuan Pasal 27 ayat (2) merupakan ketentuan yang mengatur tindak pidana perjudian (Pasal 303 KUHP) dan Perumusan perbuatan dalam Pasal 27 pada dasarnya merupakan revormulasi tindak pidana yang terdapat dalam pasal-pasal KUHP tersebut.

Hukum jual beli akun game online menurut Hukum Ekonomi Syariah telah memenuhi rukun dan syarat jual beli sehingga dikategorikan jual beli yang sah (ba'i shahih), namun jika jual beli akun game online dapat menimbulkan ketidakpastian, kerugian dan resiko (spekulasi) bagi pembeli akun maka jual beli tersebut haram karena terdapat gharar didalamnya.

Menurut hukum Perdata. Pengertian dari jual beli berdasarkan Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata ("KUH Perdata") adalah:

*"Jual beli adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain membayar harga yang dijanjikan".*

Dengan demikian, berdasarkan ketentuan pasal di atas jual beli adalah suatu perjanjian timbal balik di mana para pihak mengikatkan dirinya untuk melakukan

Jual beli akun *game online* mengakibatkan para pihak terikat karena perjanjian atas suatu perikatan yang timbul dari perjanjian. Seperti yang dijelaskan dalam Pasal 1233 KUH Perdata yang menyatakan:

*Perikatan, lahir karena suatu persetujuan atau karena undang-undang.*

Pengaturan tentang perikatan diatur dalam Buku III KUH Perdata yang bersifat terbuka, yang artinya para pihak dapat membuat suatu perjanjian di luar dari yang sudah ditentukan dalam Buku III KUH Perdata tersebut, namun terdapat pembatasan tertentu dalam pembuatan perjanjian tersebut, yaitu perjanjian yang tidak bertentangan dengan kesusilaan, peraturan perundang-undangan, maupun ketertiban umum.[1] Maka dalam jual beli akun *game online* terdapat perjanjian jual beli antara penjual dan pembeli.

Berdasarkan Pasal 1320 KUH Perdata, ada 4 syarat sahnya suatu perjanjian, yakni:

- a) Adanya kesepakatan antara kedua belah pihak yang mengikatkan dirinya;
- b) Kecakapan para pihak untuk membuat suatu perjanjian;
- c) Suatu hal tertentu; dan
- d) Suatu sebab yang halal.

Berdasarkan syarat-syarat di atas, untuk memastikan keabsahan transaksi jual beli akun *game online* yang disebutkan, maka perlu dipastikan hal-hal berikut ini:

Pertama: adanya kesepakatan antara kedua belah pihak yang melakukan jual beli akun *game online*.

Kedua: adanya kecakapan para pihak di mana para pihak tersebut berwenang untuk melaksanakan perjanjian.

Ketiga: adanya objek atau perihal tertentu yaitu mengenai produk apa yang dijual belikan.

Keempat: tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan dan ketertiban umum.

## **IV. PENUTUP**

### **IV.1 Kesimpulan**

Hukum *game online* dalam Islam pada dasarnya mubah, tetapi jika mengandung unsur *maysir* (perjudian), maka menjadi haram. Oleh karena itu, turnamen *game online* adalah haram karena melibatkan pengumpulan uang pendaftaran dan pemindahan harta berdasarkan keberuntungan, bukan keterampilan. Sementara itu, hukum jual beli akun *game online* dalam Islam dapat dianggap sah jika memenuhi syarat dan rukun yang sesuai dengan syariat, dan termasuk jual beli *ba'i as-salam*. Namun, jika terdapat ketidakpastian atau risiko yang merugikan, maka jual beli akun *game online* menjadi haram karena mengandung unsur *gharar*.

### **IV.2 Saran**

Pemerintah dan Dewan Perwakilan Rakyat ( DPR ) harus membuat aturan khusus tentang *game online* yang didalamnya termuat bentuk dan syarat yang jelas dan benar mengenai aturan *game online* sehingga terdapat sanksi yang tegas serta membuat badan khusus untuk mengawasi kegiatan *game online* dan *game online*

harus lebih diperhatikan dan diawasi lagi oleh pihak-pihak yang berwenang dan berhubungan dengan *game online* ini baik itu pemerintah, penegak hukum dan masyarakat sehingga *game online* ini tidak disusupi dengan unsur-unsur yang mengandung *maysir* (perjudian) dan *gharar*.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Husein Shaharah Siddiq and Muhamad Adh-Dharil*. Transaksi dan Etika Bisnis Islam. Jakarta : *Visi Insani Publishing*, 2005.
- Muhammad Azzam, Abdul Aziz*. Fiqh Muamalat Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam. Jakarta : *Amzah*. 2010.
- A. Mas'adi, Ghufron*. Fiqh Muamalah Konsektual. Jakarta : *Raja Grafindo Persada*, 2002.
- Hasan, M. Ali*. Berbagai Macam Transaksi dalam Islam. Jakarta : *PT Raja Grafindo Persada*, 2003.
- Rahmat, Syafei*. Fiqh Muamalah. Bandung : *CV Pustaka Setia*, 2023.
- Ikit, Artiyant and Muhammad Saleh*. Jual Beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam. Yogyakarta : *Gaya Media*, 2018.
- Munawar, Said*. Kebijakan Penegakan Hukum Pidana terhadap Tindak Pidana Perjudian. Vol.2, No.1, Yogyakarta : *Fakultas Hukum Universitas Widya Mataram*, 2019.

### Jurnal

- Rama Sudharto, Albima*. Fenomena Game Online Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara). Sumatera Utara : *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 2020.

### Fatwa

Fatwa Majelis Ulama Indonesia Provinsi Jawa Timur Nomor: 1 Tahun 2022 Tentang Hukum Higgs Dominos dan Sejenisnya.

### Peraturan Perundang-Undangan

- Undang-Undang No.21 Tahun 2008 tentang Perbankan Syariah.
- Undang-Undang No.3 Tahun 2006 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1989 tentang Peradilan Agama.
- Peraturan Mahkamah Agung No.2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.
- Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
- Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.