
TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI JUALBELI SKIN GAME ONLINE FREE FIRE

Zulfajri¹

Email: zulfajri98@gmail.com

Abstrak

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

PENDAHULUAN

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 elektronikpun menghasilkan cabang ilmu baru yang kita sebut

¹ STAI Yogyakarta

dengan internet. Maka dari itu tidaklah lengkap adanya suatu penemuan serta perkembangan yang luar biasa ini tanpa internet.²

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 lainnya³

Dalam kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan internet karena internet dapat memfasilitasi serta menyediakan 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* ini pun telah berkembang secara cepat dan pesat sehingga kita sudah 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*.⁴ Dengan adanya kemajuan teknologi seperti sekarang, *Game online* sudah dapat dimainkan oleh 100 pemain pada saat yang bersamaan seperti *Game Online*

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

³ Anhar, *Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak*, Cet ke I (Sukabumi: Adamssein Media, 2016), h. 6

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.

*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 *esportsku.com*, penulis menemukan berbagai dampak mengerikan 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 *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*".

METODE 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

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

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-tragisakibat-pubg/full>, diakses pada pada hari Rabu tanggal 18 Juli 2025 pukul 19.00 WIB.

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 fenomena.⁷

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 handpohone. *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 mesinmesin yang digunakan pemain oleh suatu jaringan.⁸

Bobby Bodenheiner 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.

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.⁹

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

⁷ M. Djamal, Paradigma Penelitian Kualitatif, (yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015)

⁸ Adams, E & Rollings, A. (2010). Fundamentals of game design. (2nd ed.). Barkeley, CA: New Rider

⁹ Agus Hermawan, Hiburan Dunia Maya, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 20

yang meluncurkan airdrop dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, helm, dan senjata khusus.¹⁰

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 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

¹⁰ Putra, F. E. (2020). Cara Menjadi Pro Player Free Fire. Yatagan.

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 :¹¹

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 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

¹¹ 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.

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. 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.¹² 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*.

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. 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

¹² Syamsudin, M. dan Fera Aditias Ramadani. "Perlindungan Hukum Konsumen dalam Konteks Klausula Baku." *Jurnal Yudisial* 11, no. 1 (2018): 94.

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.

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.

Bermain *game online* memungkinkan individu untuk melakukan interaksi sosial, yaitu interaksi seorang pemain untuk berbincang dan saling bertarung untuk mencapai tujuan bersama dengan pemain lainnya dalam *game online*. 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.¹³

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.¹⁴

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 ٤٢

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

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

¹³ Sari, Y. M., dan Sunarti, V. (2020). Gambaran perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online. *Jurnal Halaqah*, 2(2), 158-172

¹⁴ Surbakti, K. (2017). Dampak game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38

mengunjungi Rasulullah. Bagaimana Rasulullah menjawab keduanya? Imam Muslim dalam kitab Shahih-nya meriwayatkan jawaban tersebut:¹⁵

“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 langkahlangkah 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.

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

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,

¹⁵ Imam Muslim, Shahih Muslim, no. 2750, Kitab At-Taubah, Bab: Manfaat melaksanakan dzikir secara rutin, mengintrospeksi tentang kehidupan akhirat, melakukan refleksi mendalam (AlMuraqabah), dan memilih sebagian waktu untuk berurusan dengan urusan dunia.

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.

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.¹⁶ 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.¹⁷ 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

¹⁶ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam wa Adillatuhu*, Jilid 5, cet. Ke 10 (Damaskus: Darul Fikr, 2007), 92

¹⁷ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqh Madzhab Syafi'i Buku 2 Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 26

seorang anak menginginkan membeli barang, transaksi harus dilakukan oleh wali anak tersebut.

3. Objek yang diakadkan

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

- a. Barang suci
- b. Baranag memberi manfaat
- c. Barang dapat diserahkan
- d. Barang milik penjual

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 anakanak 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 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.

KESIMPULAN

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 Islam 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. (2nd ed.). Barkeley, CA: New Rider
- 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
- Agus Hermawan, 2009. "Hiburan Dunia Maya". Bandung: Pustaka Setia
- Anak Agung Gede Brahma Aditya Pelayun, 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
- Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. "Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan", Cet ke I Magetan: CV. AE Media Grafika

- Anhar. 2016. "Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak", Cet ke I. Sukabumi: Adamssein Media
- Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafi'i Buku 2 Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 26
- Imam Muslim, Shahih Muslim, no. 2750, Kitab At-Taubah, Bab: Manfaat melaksanakan dzikir secara rutin, mengintrospeksi tentang kehidupan akhirat, melakukan refleksi mendalam (AlMuraqabah), dan memilih sebagian waktu untuk berurusan dengan urusan dunia.
- Jonathan Lukas. 2006. "Jaringan Komputer", Cet. I. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- M. Djamal, *Paradigma Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015)
- Putra, F. E. (2020). Cara Menjadi Pro Player Free Fire. Yatagan.
- Sari, Y. M., dan Sunarti, V. (2020). Gambaran perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online. *Jurnal Halaqah*, 2(2), 158-172
- Surbakti, K. (2017). Dampak game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38
- Syamsudin, M. dan Fera Aditias Ramadani. "Perlindungan Hukum Konsumen dalam Konteks Klausula Baku." *Jurnal Yudisial* 11, no. 1 (2018): 94.
- Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam wa Adillatuhu*, Jilid 5, cet. Ke 10 (Damaskus: Darul Fikr, 2007), 92