

## **Pendekatan *Islamic Studies* terhadap Koin dan Harta Virtual Game PES 2021 Multiplayer Konami**

### ***Islamic Studies Approach to Coins and Virtual Treasures Konami's PES 2021 Multiplayer Game***

**Eka Permata Sari<sup>1</sup>, Mochamad Nadif Nasruloh<sup>2</sup>, Ikfi Dhani Liono<sup>3</sup>, Munawir Ramadhan<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

<sup>2</sup>Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

<sup>3</sup>Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

<sup>4</sup>Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

<sup>1</sup>Email: [ekaapermata99@gmail.com](mailto:ekaapermata99@gmail.com)

<sup>2</sup>Email: [mochamadnadifnasruloh10@gmail.com](mailto:mochamadnadifnasruloh10@gmail.com)

<sup>4</sup>Email: [munawwirmoon@gmail.com](mailto:munawwirmoon@gmail.com)

**Abstrak:** Minat terhadap Studi Islam mengalami peningkatan cukup pesat pada beberapa tahun terakhir dengan adanya revolusi teknologi. Perkembangan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Muncul berbagai fitur aplikasi games menjadi salah satu aktivitas refleksi ditengah ketatnya kebijakan pandemic serta banyak kolega-kolegia yang memanfaatkan games mejadi salah satu penghasilan sehari-hari dengan munculnya koin dan harta virtual. Pengamat Studi Islam penting untuk memberikan gambaran formulasi sebagai wujud responsive terhadap perkembangan teknologi.

Salah satu produk teknologi saat ini adalah video games dan online games. Produk online games yang sedang menjadi konsumsi remaja masa kini ialah PES (Pro Evolution Soccer) 2021 konami yaitu sebuah game smartphone, permainan sepak bola dengan setiap player bisa membuat tim sesukanya dengan cara top up/ mengisi koin agar bisa mendapatkan pemain yang diinginkan, seorang gamer harus membeli token koin PES yang bisa diakses lewat Google Play dan aplikasi My Telkomsel. Terdapat sejumlah pilihan paket yang tersedia. Beberapa fitur pemain virtual dibeli secara spekulatif serta multiplayer dilengkapi dengan fitur transaksi virtual secara spekulatif. Sedangkan dalam kajian studi Islam Hukum Ekonomi Syariah menjadi sorotan terkait model akad dan transaksi yang dilakukan pada games online PES.

*Kata-kata kunci : Koin; Harta virtual; Game PES*

**Abstract:** Interest in Islamic Studies has increased quite rapidly in recent years with the technological revolution. Technological developments seem to never stop producing countless technological products. Various technological products are certainly intended to meet human needs for education, science, health, or even just entertainment. The emergence of various game application features is one of the reflection activities in the midst of tight pandemic policies. But on the other hand, many colleagues use games as a daily source of income with the emergence of coins and virtual treasures. It is important for observers of Islamic studies to provide an overview of the formulation as a form of responsiveness to technology developments.

One of the current technology products is video games and online games. The online game product that is being consumed by today's youth is PES (Pro Evolution Soccer) 2021 Konami, which is a smartphone game, a soccer game where each player can create a team at will by topping up/filling coins in order to get the desired player, a gamer. You have to buy PES coin tokens which can be accessed via Google Play and the My Telkomsel application. There are a number of package options available. Some features of virtual players are purchased speculatively and multiplayer is equipped with virtual transaction features speculatively. Meanwhile, in the study of Islamic studies, Islamic Economic Law is in the spotlight regarding the contract model and transactions carried out in PES

*online games.*

*Keywords: Coins; Virtual treasures; PES Games*

## **Pendahuluan**

Pada abad 19 hingga awal abad 20 kita dapat menyaksikan bahwa disiplin Studi Islam bangkit dimotivasi oleh keinginan para penguasa kolonial untuk memahami sumber-sumber rujukan dan praktik-praktik keagamaan dari negeri-negeri jajahan mereka. Karenanya kajian dan penelitian dalam disiplin lebih ditujukan untuk kebutuhan khusus, yaitu menentukan nilai-nilai dan praktik-praktik dari negeri-negeri terjajah sekalipun bentuk tradisi agama (Nawawi 2012, 3). Agama Islam merupakan akidah (bentuk ketetapan harus dipercayai dan mengikat dalam hati yang tercermin dalam rukun iman, dan syariah terdiri dari tuntutan dan kewajiban amaliyah terkemas kata Islam, serta akhlak sebagai realisasi dari ihsan Ahlak menjadi salah satu bentuk promotor manusia dalam menjalankan bentuk aktivitas ekonomi dalam kacamata sejarah umat Islam sudah memiliki pandangan berdagang, berbisnis dengan titah ahlak mulia yang diperankan oleh Rasulullah (Ningsih 2009, 1)

Akhir-akhir ini, kita dihadapkan pada iklim intelektual dengan semakin semaraknya studi keislaman, baik yang dilakukan oleh internal umat Islam sendiri (insider) maupun oleh orang barat/islamisis (outsider). Perkembangan ini memberikan implikasi lahirnya beragam interpretasi terhadap Islam sebagai sebuah agama baik secara normatif maupun historis dengan pendekatan yang berbeda-beda pula. Pendekatan yang berbeda tersebut melahirkan sikap keberagaman yang berbeda pula, ada yang moderat dan ada juga yang radikal, ada yang menganggap pemahaman agamanya sebagai sesuatu yang relativ ada yang serba absolut sehingga selalu merasa paling benar (truth claim). Sikap terakhir ini disebabkan pembacaan yang atomistik dan tunggal terhadap makna agama, pendekatan subjektif yang sarat kepentingan dan otoritarianisme dalam tafsir agama. Oleh karena itu beragam pendekatan diperlukan agar tidak terjadi pendangkalan makna agama bahkan dengan satu perspektif saja karena makna agama tergantung pada pendekatan yang dipakai.

Penghasilan yang didapat dari bermain game online juga tidak sedikit bahkan dapat mengalahkan penghasilan yang ada dalam bekerja secara nyata, dalam prosesnya penghasilan yang didapatkan melalui game adalah dengan cara seorang pemain menjual item atau barang-barang kepada pemain yang didapatkan dari hasil menyelesaikan suatu misi dalam game atau juga dapat dihasilkan dengan cara menjual ID karakter yang dimiliki seorang pemain kepada pemain yang lain. Pada game online berbagai hal yang mendukung permainan tersebut dianggap sebagai harta dan dijualbelikan dengan menggunakan uang riil (Misno 2021, 50). Padahal benda-benda tersebut hakikatnya hanyalah hanya virtual bukan merupakan benda berwujud, namun para pemain game online mengakuinya sebagai kepemilikan dan mereka melakukan jual beli atas kepemilikan virtual tersebut.

Keadaan ideal secara teoritik dan konseptual telah sempurna. Akan tetapi, konteks realitasnya bernilai tolak belakang hal tersebut menjadi bentuk bahwa agama petunjuk doctrinal yang harus dipatuhi melalui praktik ritual keagamaan. Ada beberapa ritual keagamaan yang menjadi sebuah bentuk bahwa aktivitas ekonomi yang ber.singung dengan agama menjadi bentuk antisipasi yang kuat dalam pandangan manusia. Sehingga

muncul berbagai pobia pengetahuan bahwa tidak memiliki hal lain yang mampu memberikan pemahaman general dalam memahami Islam dalam sektor ekonomi syariah. Islam juga memberikan dasar-dasar pokok yang diambil dari al-Qur'an dan sunah sebagai landasan hukum yang bersifat normative perbuatan manusia yang taat kepadanya, dengan mengkaji dasar-dasar syariat akan diketahui bahwa ibadah-ibadah yang diwajibkan itu tidak tetap perintahnya kecuali dengan ketetapan syariah. Tatanan hukum yang mengatur tentang hubungan antara hak dan kewajiban manusia dalam hidup bermasyarakat disebut dengan hukum muamalah (Muhammad 1999, 153)

Ritual aktivitas ekonomi manusia tergeser dengan berputarnya siklus globalisasi. *Description* menjadi pertanyaan atas jawaban yang harus menjadi catatan bagi para pemikir Islam. *Description* merupakan bentuk dari sebuah proses perkembangan IPTEK, dan banyak dampak besar yang terasa, hingga menyebabkan arus ketentuan hidup menjadi berbuah. Masyarakat tentunya tidak ingin menantang untuk tidak terlibat dengan era ini, hingga menjadi pelestarian zaman dan mencatat teknologi menjadi sebuah *personal property*. Munculnya *platform* sebagai media alat tukar, berbisnis dan permainan mempermudah masyarakat dalam menjangkau aktivitas ekonomi hingga mereka mampu mendapatkan penghasilan dari teknologi yang sedang dikenyam. Sistem globalisasi tidak terlepas dari bentuk regulasi yang menjadi sebuah batasan dalam mengakses media serta control teknologi dalam memberikan sikap terhadap globalisasi dengan kaidah-kaidah Islam, untuk itu perlu menitik beratkan aspek metodologis yang sesuai.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari kalangan remaja saat ini adalah *video games* dan *online games* (Syahrani 2015, 84). Keberadaan *video game* dan *online games* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi. Sejak awal kemunculannya, terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi *nintendo*, *sega*, dan *online game*, dan yang sedang *trend* beberapa tahun belakangan ini terutama di kalangan remaja yaitu *online game*, *online game* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti *video game*) karena pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting*.

Seperti halnya *game* yang sekarang digandrungi oleh remaja-remaja masa kini adalah PES (*Pro Evolution Soccer*) 2021 konami yaitu sebuah *game smartphone*, permainan sepak bola dengan setiap *player* bisa membuat tim sesukanya dengan cara *top up*/ mengisi koin agar bisa mendapatkan pemain yang diinginkan. Akad token koin PES untuk jual beli fitur PES untuk bisa mendapatkan pemain yang diinginkan dalam PES, seorang gamer harus membeli token koin PES yang bisa diakses lewat *Google Play*. Token ini juga bisa didapatkan lewat aplikasi *My telkomsel*. Terdapat sejumlah pilihan paket yang tersedia. Berikut ini merupakan rincian paket beserta harga yang ditawarkan dan terdapat di fitur *My telkomsel*, antara lain:

1. Paket 100 Koin = 15.000
2. Paket 300 + 10 Koin = 45.000
3. Paket 1000 + 50 Koin = 149.000

4. Paket 2000 + 150 Koin = 299.000
5. Paket 3000 + 300 Koin = 439.000
6. Paket 5000 + 800 Koin = 739.000
7. Paket 10.000 + 2000 Koin = 1.499.000

Sebagai catatan bahwa harga di atas adalah berlaku untuk Top Up PES 2020 mobile, dengan harga termurahanya sebesar 15.000 rupiah. Biaya ini dibayarkan dengan jalan memotong pulsa Telkomsel. Adapun untuk harga *top up* yang mencapai ratusan atau bahkan jutaan rupiah, bisa dibayarkan secara tunai lewat tagihan kartu kredit. Manfaat dari *top up* di atas adalah berupa bisa memanfaatkan utilitas jual beli pemain bintang yang tersedia dalam fitur game PES. Semakin banyak koin yang dibeli, maka semakin besar peluang untuk membeli pemain bintang.

Dengan demikian, status dari koin di atas, adalah masuk rumpun harta manfaat dengan aset yang mendasarinya berupa uang yang dipergunakan untuk melakukan *top up*. Koin semacam ini termasuk kelompok harta sejati, dan bisa dikelompokkan sebagai koin sejati (*native coin*). Beberapa fitur pemain virtual dibeli secara spekulatif di dalam *game*. Beberapa *game multiplayer* dilengkapi dengan fitur transaksi virtual. barang virtual bukanlah suatu properti karena barang tersebut hanya merupakan sekumpulan data yang tidak memiliki nilai di dunia nyata (Priatama 2019, 2). *Virtual property* merupakan seperangkat kode-kode yang disusun berdasarkan rumus algoritma dan ditunjang oleh teknologi sistem komputer dan internet, di mana rupanya dibuat menyerupai objek yang ada di dunia nyata dan eksistensinya berada di dunia siber, namun *virtual property* tersebut juga dapat diperlakukan sebagaimana benda yang ada di dunia nyata (Sitorus dan Amirulloh 2022, 110).

Dunia virtual permainan game online berisikan sebuah lingkungan yang memberikan keleluasaan kepada para pemain untuk menikmati pengalaman bermain dengan koleksi item di dalam game yang berhasil didapatkan, menyelesaikan misi yang disediakan oleh game, dan berinteraksi dengan pemain lain. Dunia virtual ini sejatinya memiliki sebuah sistem ekonomi, yang memperkenankan para pemain untuk melakukan transaksi jual-beli terhadap item maupun mata uang di dalam game tersebut, bahkan dalam praktiknya sering kali dilakukan dengan mata uang asli (*Real Money Trading*). Dengan begitu banyak pemain game online menjadikannya sarana untuk berbisnis (Dhanandjaya, Budiarta, dan Arini 2022, 573).

Suatu misal, hendak membeli Ronaldo sesuai dengan harganya. Namun, Ronaldo ini dibursakan bersama-sama dengan pemain lain, seperti Dybala, atau Messi. Kategori harganya sama semua dalam bursa transfer yang disajikan dalam fitur game. Ketika seorang gamer mengakses fitur game, ia tidak bisa menentukan apakah Ronaldo, Dybala, atautkah Messi yang hendak ia boyong ke dalam timnya. Ketiganya sama-sama pemain bintang. Lalu gamer ini mengakses *buy* (perintah beli). Nah, yang didapat ternyata adalah Dybala, dan bukan Ronaldo. Atau sebaliknya, yang dikehendaki adalah Messi, ternyata outputnya ia mendapatkan Ronaldo. Tak urung mengakses fitur semacam ini pada dasarnya adalah menyerupai jual beli *munabadzah* (jual beli lempar kerikil). Karena konteks dalam game adalah berkaitan dengan harta manfaat, maka jual beli semacam, masuk rumpun akad ijarah *munabadzah*.

Penjualan dengan cara *munabadzah* dapat juga dilakukan dengan cara lain,

misalnya, pada saat penjual dan calon pembeli melakukan tawar menawar terhadap suatu komoditi, kemudian penjual melemparkan komoditi tersebut kepada calon pembeli, maka calon pembeli tersebut harus membeli barang yang dilemparkan kepadanya itu, dan dia tidak mempunyai pilihan lain kecuali menerima transaksi jual beli tersebut. Bentuk lain dari penjualan dengan cara *munabadzah* adalah seorang penjual berkata kepada calon pembeli, jika saya melemparkan suatu barang kepada anda, maka itu berarti saya menjual barang tersebut dengan harga sekian, penjualan tersebut menjadi sah, meskipun orang tersebut tidak memegang atau melihat barang tersebut. Penjualan seperti ini terdapat penipuan atau kecurangan di dalam pelaksanaannya, sehingga Rasulullah SAW. melarang penjualan dengan cara *munabadzah*. Jadi pada hakikatnya Semua bentuk penjualan dengan cara *munabadzah* tersebut merupakan bentuk pemaksaan terhadap orang lain (calon pembeli). Di samping itu penjualan dengan cara tersebut merupakan perbuatan zalim dimana calon pembeli dipaksa untuk melakukan suatu transaksi yang kemungkinan besar tidak diinginkannya, karena pembeli tidak diberi kesempatan memeriksa atau melihat barang yang dibelinya, sehingga pembeli dapat dengan mudah ditipu atau dikelabui. Oleh karena itu dapat dimengerti jika Rasulullah SAW melarang transaksi jual beli dengan cara seperti *munabadzah* ini (Darussalam 2020, 8).

Ada beberapa bentuk penelitian sebelumnya terhadap harta virtual hanya saja bentuk dan kajian masalah mengkaji bentuk pembagian waris dengan adanya harta virtual. Dimana seorang ahli waris meninggalkan harta virtual dan ahli waris berhak mendapatkan harta yang ada didalam kumpulan kode-kode algoritma. Mengetahui secara eksplisit terkait sistem yang dilakukan pada *game PES 2021 multiplayer konami* serta memberikan garis metodologi yang sesuai dengan pandangan hukum ekonomi syariah serta mampu memberikan sikap atas berputarnya arus globalisasi dan memberikan pandangan terhadap sistem jual beli pemain dan hukum koin dan harta virtual.

### Metode Penelitian

Jenis metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian *naturalistic* karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*) dan juga obyek yang diteliti bersifat alamiah yang berarti obyek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi sertatidak mempengaruhi dinamika pada obyek tersebut (Sugiyono, 2013, 223). Pendekatan penelitian yang relevan ialah melakukan kajian teoritis, analisis dari beberapa metode yang digunakan untuk menentukan garis kesimpulan. Model akad yang digunakan pada umumnya jual beli. Namun terselimum beberapa bentuk metode yang menjadi tolak ukur pembahasan hukum ekonomi syariah. Tak urung mengakses fitur semacam ini pada dasarnya adalah menyerupai jual beli *munabadzah* (jual beli lempar kerikil). Karena konteks dalam game adalah berkaitan dengan harta manfaat, maka jual beli semacam, masuk rumpun akad ijarah *munabadzah*. Sifat spekulasinya (gharar-nya) ada pada ketidak pastian fitur pemain yang didapat. Apakah gharar mengakses fitur bursa pemain menjadikan game PES itu haram? Pertanyaan ini muncul dengan landasan bahwa koin adalah harta asli. Sementara, *gamer* membutuhkan peran pemain bintang di dalam klub virtual yang dimilikinya. Spekulasi terjadi secara langsung lewat akad ijarah virtual di majelis akad. Koin *game* merupakan bagian dari harta virtual yang diperoleh lewat jalur *topping up* resmi.

Jika untuk mengakses game tersebut, diduga adanya unsur-unsur yang diharamkan dalam muamalah, maka penyaluran koin game ke dalam wilayah yang tidak dibenarkan oleh syariat hukumnya juga adalah haram. Jual beli *munabadzah* adalah jual beli yang tidak bisa diketahui jumlah dan timbangannya, kemudian dijual hanya kira-kira saja. Sedangkan, jual beli *muhaqalah* adalah jual beli tanaman yang masih di ladang atau di sawah atau menjual kebun tanah ladang dengan makanan yang telah di ketahui jumlahnya atau menjual biji atau tanaman dengan borongan yang masih belum jelas ukurannya.

Kajian hukum ekonomi menjadi tropong untuk mengetahui titik kordinat harta virtual. Posisi yang tepat ada pada dimana antara penjual (sistem) pembeli (*gamer*) melakukan transaksi transfer pemain dimana kedua belah pihak telah bersepakat dengan membayar sesuai dengan kategori pemain. Namun bentuk pembelian tersebut terdapat unsur ghoror, apa yang kita beli bisa tidak sesuai dengan ingin kita dapatkan (spekulasi). Untuk mendapatkan pemain yang memiliki *retting* tinggi seorang *gamer* perlu melakukan *top up* bisa dilakukan di *goggle play* atau terdapat dalam fitur aplikasi *My telkomsel* dengan membeli sejumlah koin sebagai asset untuk membuat sebuah club atau untuk melakukan transfer pemain. Terbukti bahwa pada saat ini banyaknya manusia yang pekerjaannya menjadi pedagang untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga munculah berbagai macam jual beli yang dapat kita temui disekitar kita saat ini, seperti halnya jual beli *top up unknown cash* pada game online PES 2021 *Multiplayer Konami* saat ini yang sangat ramai di lakukan oleh para *gamer* PES 2021 *Multiplayer Konami* untuk memenuhi kepuasannya dalam bermain *game* tersebut (Bin Abdurrahman 2006, 223).

### Hasil dan Pembahasan

Dalam kasus game PES ini peneliti mengategorikan akad jual beli dalam game tersebut termasuk dalam *garar* yang bisa terjadi apabila dilihat dari kualitas. Karena dalam game tersebut *gamer* membeli pemain yang diinginkan menggunakan koin yang melalui kegiatan topping up kemudian membeli pemain di bursa pemain-pemain yang telah disediakan dalam game. *Gamer* tidak akan mengetahui pemain mana yang akan didapat. Pemain tersebut merupakan pemain bintang ataupun malahan bukan pemain bintang. Kasus ini sama hal dengan permainan lotre ataupun lempar batu yang sering dijumpai ketika pasar malam. Secara kualitas si *gamer* tidak bisa memastikan pemain mana yang akan ia dapatkan. Dalam hal ini *Garar* yang ada dalam transaksi jual beli ini ketika berlakunya pertukaran barang, karena dari barang tersebut tidak diketahui barang mana yang lebih banyak takarannya termasuk dalam *ribawiy*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan pemaparan dari jenis-jenis *garar* yang telah peneliti sebutkan maka akad dalam game PES 2021 *Multiplayer Konami* termasuk dalam akad jual beli *garar bay' al-Hisah*. Karena konsep koin yang dibeli melalui topping up dalam game ini didapatkan melalui pengisian pulsa ataupun lewar jalur lain yang disediakan dalam game. Fungsi koin didalam game sama halnya dengan harta yang bisa digunakan untuk bertransaksi. Transaksi yang dilakukan dalam game ini terdapat unsur-unsur *garar*.

Taghrir (*Gharar*), yaitu penampilan yang menimbulkan kerusakan (harta) atau sesuatu yang tampaknya menyenangkan tetapi hakikatnya menimbulkan kebencian. Dalam segi fiqih berarti penipuan dan tidak mengetahui barang yang diperjualbelikan juga tidak dapat diserahkan. *Gharar* terjadi apabila kedua belah pihak saling tidak mengetahui

apa yang akan terjadi, kapan musibah akan menimpa. Ini adalah suatu kontrak yang dibuat berasaskan andaian (ihtimal) semata. Sehingga dari penjelasan ini diatas dapat diambil pengertian, yang dimaksud dengan jual beli gharar adalah semua jual beli yang mengandung ketidakjelasan, pertaruhan dan perjudian. Gharar (ketidakjelasan) sangat ditekankan dan dilarang dalam Islam agar kedua belah pihak tidak di zalimi atau terzalimi. Dalam syari'at Islam, jual beli yang mengandung gharar sangat dilarang (Syafe'i 2004, 83).

Koin yang menjadi permasalahan dalam game tersebut berstatus sebagai harta virtual, harta yang dimiliki gamer dalam game harus ditasharufkan kepada seseorang yang benar-benar jelas akadnya. Di dalam game PES 2021 Multiplayer Konami ada akad jual beli. Koin yang digunakan dalam game tersebut digunakan untuk membeli pemain yang diinginkan. Setelah ditelusuri akad jual beli pemain dalam game mengandung unsur *garar*. Jual beli yang dilakukan sama halnya dengan jual beli *mukhtarah* (spekulasi). Maka, peneliti menyimpulkan bahwa koin yang digunakan untuk pembelian pemain dalam game seharusnya bagi gamer dihindari karena adanya ketidakjelasan dalam akad jual beli yang tersedia dalam fitur game.

Dalam permasalahan ini bisa dikategorikan dalam jual beli secara spekulatif atau dalam islam lebih dikenal dengan jual beli *mukhtarah* (spekulasi). Antara *garar* dan *mukhtarah* memang masih ada keterkaitan dan hubungan diantara keduanya. *Mukhtarah* lebih umum atau universal daripada *garar*. *Mukhtarah* terbagi dua, yaitu: *Mukhtarah* yang disebabkan oleh ketidakjelasan barang atau harga, *Mukhtarah* yang disebabkan oleh karena pelaku akad belum dapat memastikan keuntungan akad niaga yang mereka lakukan, akan tetapi barang dan harga jelas bagi mereka. *Mukhtarah* jenis ini dibolehkan dan tidak termasuk *garar*, karena seluruh akad niaga tidak terlepas dari *mukhtarah* jenis ini.

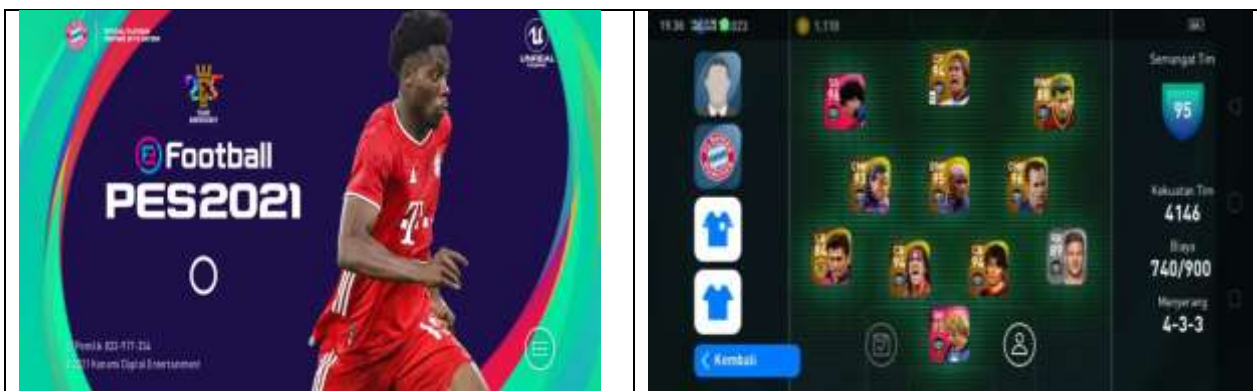
Wacana ekonomi syariah dalam mendesain instrument ekonomi syariah menjadi bentuk kebijakan nasional yang mainstream demi terciptanya gambaran politik ekonomi syariah. Penawaran tiga konsep desain ini nantinya mampu menjadi stimulus proses rekonstruksi yang maksimal. Dengan ini konsep desain terbagi menjadi tiga ranah utama, ranah hukum, ranah ekspansi kelembagaan ranah internalisasi nilai ekonomi.

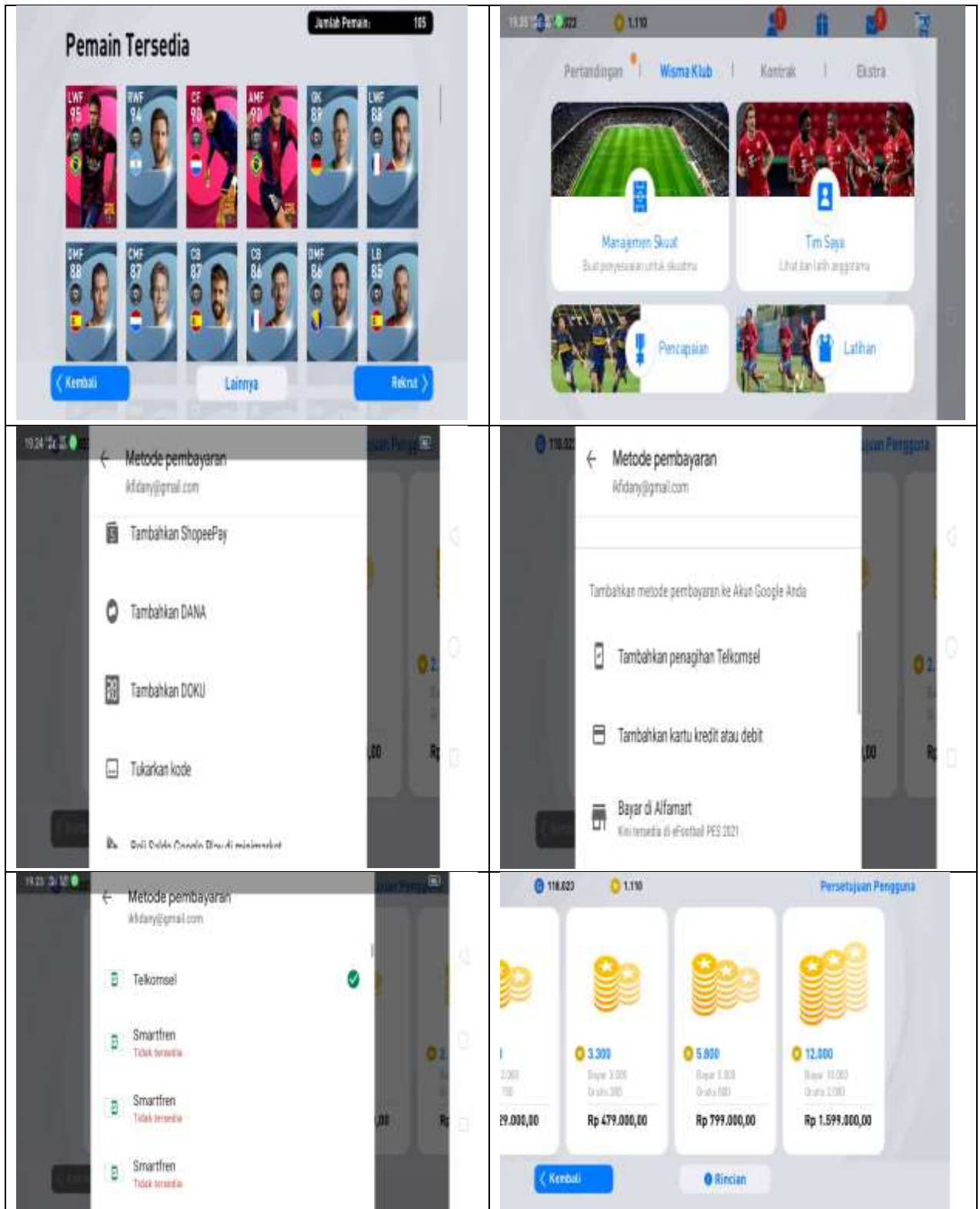
1. Ranah hukum, perangkat perundang-undang dan aturan menjadi hal yang krusial untuk diperhatikan. Para pemangku kebijakan *stakeholder* ekonomi syariah harus memikirkan desain formulasi yang dapat meningkatkan akselerasi peran dan pertumbuhan ekonomi syariah di Indonesia. Pengakuan regulasi atas produk ekonomi syariah hanya baru menghasilkan 4 produk formulasi, yaitu UU Wakaf, UU SBSN, UU Perbankan Syariah, UU tentang Pengelolaan Zakat.
2. Kedua, ranah ekspansi kelembagaan yang terfokus pada upaya untuk meningkatkan takaran industri ekonomi syariah yaitu bagaimana menjadikan sasaran pasar *market share* perbankan syariah, asuransi syariah, lembaga keuangan mikro syariah, pasar modal syariah, BMT, agar mampu mengalami peningkatan yang signifikan di setiap waktu atau bagaimana meningkatkan angka penghimpunan dan pendayagunaan zakat, serta menciptakan sistem pendidikan ekonomi syariah yang terintegrasi dengan baik ke dalam sistem pendidikan nasional. Tentu saja, ekspansi ini mampu mengalami percepatan jika pada ranah pertama, ada dukungan formulasi hukum yang kongkret terhadap pengembangan institusi ekonomi syariah.

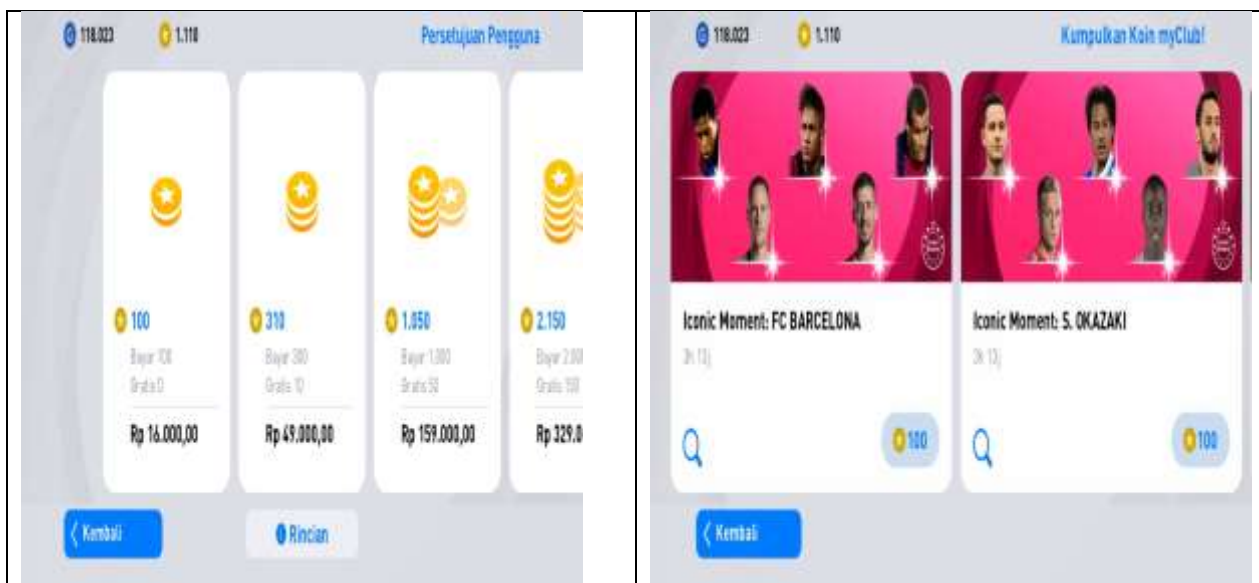
3. Ketiga, ranah internalisasi nilai-nilai ekonomi syariah kepada seluruh komponen bangsa, merupakan hal yang sangat penting dalam menciptakan cara pandang tentang bagaimana berekonomi dan berbisnis yang sesuai dengan tuntunan syariah. Penanaman nilai-nilai ekonomi syariah ini akan mempengaruhi perilaku para *economic agent*. Misalnya, ketika seseorang mengetahui bahwa kejujuran memiliki implikasi nilai ibadah kepada Allah, termasuk implikasi pada diterima tidaknya zakat, infak dan sedekah seseorang di hadapan Allah, maka perilaku khianat, korupsi, spekulasi, serta suka mengurangi takaran dan timbangan, tidak akan ia lakukan. Dalam kaitan asas hukum muamalah dalam Islam ada yang mengemukakan enam asas, yaitu asas kebebasan, asas persamaan atau kesetaraan, asas keadilan, asas kerelaan, asas kejujuran dan kebenaran, dan asas tertulis.

Perkembangannya arus globalisasi menjadikan sebuah kajian metodologis memiliki sifat yang dinamis, salah satunya perkembangan ilmu pengetahuan yang di cetuskan Prof. Amin Abdullah Profesor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pendekatan integrasi dan interkoneksi menjadi kebutuhan untuk memisahkan antra ilmu atau dikotomi. Dalam memandang ilmu pengetahuan agama, umum, politik, fikih, hadits dan kajian yang lain menjadikan garis pandang hal dualistic secara *holistic* untuk menghasilkan sifat yang fleksibel. Hakikat ilmu pengetahuan yang membutuhkan keilmuan lain untuk saling melengkapi menjadikan konsep yang diberikan oleh Prof.Amin menjadi kebutuhan, seperti halnya ilmu agama ( hukum ekonomi syariah) membutuhkan pendekatan keilmuan yang lain untuk mengembangkan konstruk berfikir dengan berbagai sudut pandang (Masyitoh 2020, 109).

Dengan adanya harta virtual dalam *game PES 2021 multiplayer konami* merupakan perhatian khusus bahwa secara sistem tidak sesuai dengan adanya teori tentang studi Islam hukum ekonomi syariah tentang spekulasi, sistem akad dan sistem *munabdzah*. Pada prinsipnya segala sesuatu yang tidak diketahui pasti dzatnya maka tidak diperbolehkan dalam kajian hukum ekonomi syariah. Menjadi peranan penting mengintegrasikan ekspansi kelembagaan untuk menaungi fitur *aplikasi* yang menggunakan unsur sistem hukum ekonomi syariah perlu diatur, serta memberikan interkoneksi kepada kajian-kajian fatwa MUI, kajian tokoh juga menjadi salah satu perhatian untuk sama-sama ikutan di dalam mengawal revolusi teknologi yang semakin pesat adanya sistem-sistem teknologi yang bermunculan untuk memberikan stimulus ilmu pengetahuan kepada masyarakat.







## Simpulan

Sifat spekulasinya (*gharar-nya*) ada pada ketidakpastian fitur pemain yang didapat. *Gamer* membutuhkan peran pemain bintang di dalam klub virtual yang dimilikinya. Spekulasi terjadi secara langsung lewat akad ijarah virtual di majelis akad. Koin *game* merupakan bagian dari harta virtual yang diperoleh lewat jalur *topping up* resmi. Jika untuk mengakses *game* tersebut adanya unsur-unsur yang diharamkan dalam muamalah, maka penyaluran koin *game* ke dalam wilayah yang tidak dibenarkan oleh syariat hukumnya juga adalah haram. Taghrir (*Gharar*), yaitu penampilan yang menimbulkan kerusakan (harta) atau sesuatu yang tampaknya menyenangkan tetapi hakikatnya menimbulkan kebencian. Dalam segi fiqih berarti penipuan dan tidak mengetahui barang yang diperjualbelikan juga tidak dapat diserahkan. *Gharar* terjadi apabila kedua belah pihak saling tidak mengetahui apa yang akan terjadi, kapan musibah akan menimpa. Ini adalah suatu kontrak yang dibuat berasaskan andaian (*ihthimal*) semata. Sehingga dari penjelasan ini diatas dapat diambil pengertian, yang dimaksud dengan jual beli *gharar* adalah semua jual beli yang mengandung ketidakjelasan, pertaruhan dan perjudian. *Gharar* (ketidakjelasan) sangat ditekankan dan dilarang dalam Islam agar kedua belah pihak tidak di zalimi atau terzalimi. Dalam syari'at Islam, jual beli yang mengandung *gharar* sangat dilarang

## Daftar Rujukan

- Al Assal, dan Ahmad Muhammad. 1999. *Sistem Prinsip dan Tujuan Ekonomi Islam*, terj. Imam Saefudin. Bandung: Pustaka Setia.
- Darussalam, Andi Zulfikar. 2020. "Konsep Etika Bisnis Islami Dalam Kitab Sahih Bukhari Dan Muslim." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 6 (2). <https://doi.org/10.29040/jiei.v6i2.1085>.
- Dhanandjaya, Putu Bagus Gandiwa, I Nyoman Putu Budiarta, dan Desak Gde Dwi Arini. 2022. "Penyalahgunaan Benda Virtual Dalam Permainan Game Online Di Indonesia" 3 (3): 7.
- Masyitoh, Dewi. 2020. "Amin Abdullah Dan Paradigma Integrasi-Interkoneksi." *JSSH*

*(Jurnal Sains Sosial dan Humaniora)* 4 (1): 81.  
<https://doi.org/10.30595/jssh.v4i1.5973>.

Misno, Misno. 2021. "Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah." *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking* 3 (1): 49. <https://doi.org/10.31000/almaal.v3i1.4699>.

Ningsih, Sri Ratna. 2009. *Jual Beli Orang Buta*. Purwokerto: STAIN Purwokerto.

Priatama, Ardhano. 2019. "Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF Online Indonesia." *Jurnal Pemikiran Sosiologi* 5 (2): 1. <https://doi.org/10.22146/jps.v5i2.44633>.

Sitorus, Febriella Martinez, dan Muhamad Amirulloh. 2022. "Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia" 6: 16.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafe'i, Rahmat. 2004. *Fiqh Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia.

Syahrani, Ridwan. 2015. "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling* 1 (1): 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>.