

Pengaruh Transaksi Jual Beli Barang pada Game Online terhadap Perilaku Konsumen Islami

Rangga Adnil Atthoriq, Ifa Hanifia Senjiati, Intan Manggala Wijayanti

Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah

Universitas Islam Bandung

Bandung, Indonesia

ranggaadnil20@gmail.com, ifa.wahyudin@gmail.com, intanmanggala267@gmail.com

Abstract—Buying and selling activity is an activity that is often carried out by the community in order to fulfill their needs and desires. One of the things that happens is when buying goods in online games, which are often done by young people. They will buy these items at any price in order to achieve their own satisfaction because they do not know about their consumption behavior. Therefore, Islamic consumer behavior here acts as a barrier in consuming something. The purpose of this study: To determine the effect of buying and selling goods in online games on Islamic consumer behavior. The research method is quantitative. Data sources are primary and secondary. The type of data is field data. Data collection techniques using questionnaires and interview. Data analysis uses simple regression analysis and processing through SPSS software. The results showed that according to Hanafiyah the sale and purchase transaction of goods in the online game was a canceled transaction because the object being traded was not the buyer's full ownership. (2) Islamic consumer behavior must fulfill five elements, namely justice, cleanliness, simplicity, generosity, and morality. (3) the effect of buying and selling goods in online games on Islamic consumer behavior is positive effect, meaning that if the buying and selling transactions are carried out according to the pillars and the food requirements, the Islamic consumer behavior will be better.

Keywords— *Buying and Selling, Islamic Consumer Behavior, Online Game.*

Abstrak—Aktivitas jual beli adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh masyarakat guna untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya. Hal ini terjadi salah satunya pada pembelian barang di game online yang sering kali dilakukan oleh anak-anak muda. Mereka akan membeli barang tersebut berapapun harganya demi mencapai kepuasan tersendiri karena mereka belum atau tidak mengetahui akan adanya perilaku dalam mengkonsumsi. Maka dari itu perilaku konsumen Islami di sini berperan sebagai pembatas dalam mengkonsumsi sesuatu. Tujuan penelitian ini: Untuk mengetahui pengaruh transaksi jual beli barang pada game online terhadap perilaku konsumen Islami. Metode Penelitian yang digunakan ialah kuantitatif. Sumber data berupa primer dan sekunder. Jenis datanya ialah data lapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara. Analisis data menggunakan analisis regresi sederhana dan pengolahan data melalui software SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) menurut Hanafiyah, transaksi jual beli barang pada game online merupakan transaksi yang batal karena objek yang diperjualbelikan bukan kepemilikan secara

penyempurna. (2) perilaku konsumen Islami harus memenuhi lima unsur, yaitu keadilan, kebersihan, kesederhanaan, murah hati, dan moralitas. (3) pengaruh transaksi jual beli barang pada game online terhadap perilaku konsumen Islami adalah berpengaruh positif artinya apabila transaksi jual beli dilakukan sesuai rukun dan syarat maka akan semakin baik perilaku konsumen Islaminya.

Kata Kunci— *Jual Beli, Perilaku Konsumen Islami, Game Online*

I. PENDAHULUAN

Islam merupakan agama yang di dalamnya terdapat aturan-aturan yang mengatur segala hal yang sangat berbeda dengan aturan-aturan lainnya. Salah satunya adalah tentang kehidupan manusia dalam berinteraksi satu sama lain. Islam mengajarkan suatu sistem yang sama sekali berbeda dengan sistem-sistem lainnya. Hal terlihat dari sistem ekonomi Islam yang berlandaskan syariah yang menjadi rujukan untuk para muslim dalam melaksanakan kegiatan ekonomi. Islam juga memiliki tujuan-tujuan syariah (Maqasyidul Syariah) juga arahan untuk mewujudkan tujuan-tujuan tersebut. Syariah itu sendiri merujuk pada kepentingan manusia agar mendapatkan kesejahteraan dan kehidupan yang baik.

Manusia memiliki kebutuhan hidup yang jauh lebih banyak, baik dalam jenis, jumlah maupun kualitas yang mereka inginkan. Keinginan untuk memenuhi kebutuhan hidup merupakan naluri manusia. Kebutuhan manusia adalah segala sesuatu yang diperlukan agar manusia berfungsi secara sempurna, berbeda dan lebih mulia dari pada makhluk-makhluk lainnya.

Perilaku konsumen merupakan studi yang mengkaji bagaimana individu membuat keputusan dalam membelanjakan sumber daya yang tersedia dan dimiliki untuk mendapatkan barang atau jasa yang nantinya akan dikonsumsi. Menurut Yusuf Qardhawi tentang Perilaku konsumen dalam Islam terdapat tiga norma dasar yaitu, membelanjakan harta dalam kebaikan dan menjauhi sifat kikir yang mana sasaran ini ditujukan untuk fi sabilillah dan diri sendiri dan keluarga. Tidak melakukan kemubadziran dalam membelanjakan hartanya lebih baik diarahkan untuk kebutuhan yang bermanfaat. Kesederhanaan, hal ini sangat dianjurkan oleh Islam demi menjaga kondisi ekonomi untuk kemaslahatan masyarakat

luas.

Perkembangan teknologi yang akhir-akhir ini berkembang dengan pesat telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat. Terbukanya jaringan informasi global yang serba transparan memungkinkan manusia berinteraksi dan bertransaksi secara dan cepat ke berbagai belahan dunia tanpa mengenal batas waktu tertentu dengan menggunakan internet.

Salah satu fasilitas yang tersedia dalam perkembangan teknologi saat ini adalah ketersediaan game. Memainkan game dengan jaringan internet disebut juga dengan game online. Bermodalkan koneksi internet, berbagai macam game online dapat dimainkan di manapun, kapanpun dan oleh siapapun.

Orang yang bermain game tidak hanya memainkannya saja, tetapi mereka juga melakukan transaksi jual beli di dalam game, hal inilah yang menjadi salah satu daya tarik game online pada zaman sekarang ini.

Melihat para remaja yang bermain game online pada zaman sekarang, jual beli di dalam game online sudah menjadi bagian dari gaya hidup mereka. Dalam hal ini yang akan dibahas adalah game Ragnarok Online. Jual beli dalam game online ini memiliki keuntungan yang memang sangat besar, mereka hanya perlu bermain sampai mendapatkan barang-barang tertentu lalu mereka jual. Semakin bagus spesifikasi barang dan tingkat kesulitan barang itu didapatkan semakin tinggi juga harga jualnya.

Game online sendiri memiliki dampak negatif bagi penggunaannya terutama dalam pembelian barang pada game itu sendiri. Apabila sudah kecanduan membeli barang dalam game online maka pengguna akan menghalalkan segala cara untuk dapat membeli barang dalam game tersebut karena cara tersebut adalah salah satu cara untuk “mengkayakan” akun mereka. Beberapa fakta dalam pembelian barang dalam game online diantaranya seperti seorang anak kecil yang diam-diam menghabiskan uang dengan menggunakan kartu kredit orang tuanya sebesar Rp. 11.000.000 hanya untuk membeli “diamond” dalam permainan Mobile Legends. Lalu ada juga anak kecil berumur 8 tahun yang diam-diam menggunakan kartu kredit orang tuanya yang menghabiskan Rp. 54.000.000 untuk membeli barang pada game online yang berupa fitur tambahan di dalam game Xbox Minecraft dan Roblox. Lalu, gamer Indonesia yang bermain game Ragnarok M: Eternal Love dengan karakter bernama MambaaElChap ia menghabiskan uang sebesar kurang lebih Rp. 900.000.000 hanya untuk membeli satu item di dalam game tersebut.

Perilaku konsumen Islami sebagaimana yang diuraikan di atas, menunjukkan bahwa para gamer yang memainkan game online ini sudah mengalami peralihan perilaku konsumsi yang menggeser nilai-nilai Islam demi kepuasan tersendiri. Mereka lebih mengikuti hawa nafsu daripada tujuan masalah. Hal ini dapat terjadi karena adanya beberapa faktor yang mendorong para konsumen untuk melakukan aktivitas tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana transaksi jual beli barang pada game online menurut pandangan islam?
2. Bagaimana perilaku konsumsi menurut pandangan Islam?
3. Bagaimana pengaruh transaksi jual beli barang pada game online terhadap perilaku konsumen Islami?

Adapun berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui transaksi jual beli barang pada game online menurut pandangan Islam.
2. Untuk mengetahui perilaku konsumsi menurut pandangan Islam.
3. Untuk mengetahui pengaruh transaksi jual beli barang pada game online terhadap perilaku konsumen Islami.

II. LANDASAN TEORI

A. Definisi Jual Beli

Jual beli secara etimologi berarti mempertukarkan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Mempertukarkan sesuatu dengan yang lain maksudnya ialah mempertukarkan harta benda dengan harta benda termasuk mata uang yang dapat disebut dengan jual beli. Secara terminologi jual beli memiliki beberapa pengertian, yaitu:

Menurut Hanafiah, jual beli adalah tukar menukar barang atau harta dengan barang atau harta milik orang lain yang dilakukan dengan cara tertentu, atau tukar menukar barang yang bernilai dengan semacamnya dengan cara yang sah yakni ijab qabul.

B. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli merupakan akad dan saran tolong menolong natar sesama manusia yang diperbolehkan menurut hukum syara'. Hal ini didasari oleh dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an, Hadits. Adapun dasar hukum jual beli diantaranya adalah :

QS. Al-Baqarah : 275

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ

Artinya : “padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.”

Ayat ini mengandung isi bahwa jual beli diharamkan oleh Allah SWT. Namun di sisi yang lain kegiatan jual beli dapat menjadi haram ketika kegiatan tersebut mengandung unsur riba dan mendatangkan suatu kemudharatan. Karena dalam ayat tersebut dengan jelas Allah SWT menyatakan bahwa Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.

C. Rukun dan Syarat Jual Beli

Rukun jual beli mempunyai tiga unsur yaitu akad (ijab qabul), para pihak yang berakad (penjual dan pembeli), *ma'qud alaih* (objek akad). Adapun syarat jual beli yang harus diperhatikan agar jual beli menjadi sah sesuai dengan hukum *syara'* yaitu :

1. Syarat orang yang berakad yaitu berakal dan orang yang melakukan akad adalah orang yang berbeda.
2. Syarat *ijab qabul* yaitu orang yang mengucapkan telah akil *baligh* dan berakad, *qabul* sesuai dengan *ijab*, *ijab* dan *qabul* dilakukan dalam satu majelis.
3. Syarat objek akad yaitu barangnya ada, dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia, milik seseorang, dapat diserahkan, barangnya halal.

D. Barang-Barang Yang Tidak Boleh Diperjualbelikan

Ada beberapa barang yang dilarang untuk diperjualbelikan di dalam Islam, diantaranya adalah

1. Khamr (minuman yang memabukkan).
2. Bangkai, babi, dan patung.
3. Anjing
4. Lukisan (gambar-gambar yang memiliki nyawa).
5. Buah sebelum matang.
6. Pertanian sebelum bijinya mengeras (tua)

E. Penyebab Haramnya Sebuah Transaksi

Transaksi jual beli pada dasarnya diperbolehkan menurut Al-Qur'an dan Al-Hadits kecuali jika ada dalil yang mengharamkannya. Maka sebagai umat muslim, kita sudah seharusnya untuk mengetahui hal-hal yang dilarang oleh Al-Qur'an dan Al-Hadits tentang penyebab suatu transaksi dikatakan haram, karena kegiatan jual beli ini marak sekali dilakukan oleh orang-orang. Penyebab terlarangnya sebuah transaksi adalah sebagai berikut:

1. Haram zatnya (*haram li-dzatihi*).
2. Haram selain zatnya (*haram li ghairihi*).
3. Tidak sah (lengkap) akadnya.

F. Perilaku Konsumen Islami

Perilaku konsumen muslim merupakan perilaku yang mempelajari bagaimana manusia memilih di antara pilihan yang dihadapinya dengan memanfaatkan sumber daya yang dimilikinya.

Seorang muslim dalam kegiatan konsumsinya haruslah mengkonsumsi sesuatu yang sesuai dengan ajaran Islam agar mencapai sebuah *mashlahah*. Maka dari itu seorang muslim harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam konsumsi Islam :

1. Keadilan
2. Kebersihan
3. Kesederhanaan
4. Murah hati
5. Moralitas

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan intrumen kuisisioner yang terdiri dari 8 pernyataan untuk variabel X (transaksi jual beli) dan 5 pernyataan untuk variabel Y (perilaku konsumen Islami). Jumlah keseluruhan pernyataan adalah 13 pernyataan. responden dalam

penelitian ini adalah para anggota komunitas game Ragnarok Online.

A. Transaksi Jual Beli Barang Pada Game Online Menurut Pandangan Islam

Menurut pandangan ulama Hanafiyah bahwa jual beli ini termasuk ke dalam kategori transaksi jual beli yang rusak dan haram hukumnya karena adanya kecacatan yang terdapat di bagian syarat objek yaitu objek yang diperjualbelikan merupakan bukan milik penuh si penjual melainkan si pemilik *game* dan objek yang diperjualbelikan tidak memiliki manfaat di kehidupan nyata. Pada hakikatnya barang yang diperjual belikan tersebut milik si pemilik *game* dan pemain hanya memiliki hak kepemilikan yang sifatnya sementara. Hal itu berlaku ketika seseorang tersebut memainkan permainan tersebut. Para pemain hanya diberikan hak guna bukan hak untuk memiliki. Karena pada saat *game* yang dimainkan tersebut tutup maka barang yang ada di pemain ikut hilang. Karena itulah jual beli ini tidak boleh dilakukan.

B. Perilaku Konsumen Menurut Pandangan Islam

Perilaku konsumen muslim merupakan perilaku yang mempelajari bagaimana manusia memilih di antara pilihan yang dihadapinya dengan memanfaatkan sumber daya yang dimilikinya untuk mencapai sebuah kemaslahatan. Perilaku konsumen Islam memiliki 5 prinsip yaitu:

1. Keadilan.
2. Kebersihan.
3. kesederhanaan.
4. Murah hati.
5. Moralitas.

C. Transaksi Jual Beli Barang Pada Game Online Dalam Ragnarok Online

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi sederhana ang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel transaksi jual beli barang pada *game online* (X) terhadap perilaku konsumen Islami. sumber data yang digunakan adalah data primer yaitu kuesioner dan data sekunder yaitu wawancara.

Hasil penelitiannya adalah diperoleh persamaan regresi sederhana sebagai berikut: $Y = 5,479 + 0,350 X$. Nilai konstanta (Y) mendapatkan hasil sebesar 5,479, artinya jika variabel transaksi jual beli barang pada *game online* (X) nilainya adalah 0 (nol), maka variabel perilaku konsumen Islami (Y) sebesar 5,479. Adapun koefisien X (transaksi jual beli) ditingkatkan sebesar satu, maka perilaku konsumen Islami akan meningkat sebesar 0,350.

Selain itu, pengujian individual (Uji t) dalam penelitian ini memperoleh hasil bahwa variabel transaksi jual beli mendapatkan nilai t_{hitung} sebesar 0,051. sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,675. dengan demikian $t_{hitung} (3.051) > t_{tabel} (1,675)$ dan nilai signifikansi sebesar $0,04 < 0,05$, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa transaksi jual beli berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumen Islami. Lalu, diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) transaksi jual beli

sebesar 16,2% atau 0,162. Hal ini menunjukkan bahwa 16,2% variabel perilaku konsumen Islami dapat dijelaskan oleh variabel transaksi jual beli. sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

Menurut pandangan ulama Hanafiyah bahwa transaksi jual beli barang pada *game online* yang dilakukan oleh para komunitas *game* Ragnarok Online termasuk ke dalam kategori haram karena transaksi tersebut memperjualbelikan objek yang bukan milik sendiri melainkan milik pemilik *game* dan objek yang diperjualbelikan hanya memiliki sedikit manfaat demi memenuhi kepuasan sesaat sehingga hal tersebut termasuk ke dalam sifat pemborosan.

Penentuan perilaku konsumen Islami ditinjau dari 5 prinsip yaitu keadilan, kebersihan, kesederhanaan, murah hati, moralitas. Dalam hal ini ada sebagian responden secara tidak langsung mengaplikasikan perilaku konsumen Islami walaupun secara teorinya mereka tidak begitu mengetahui atau memahami mengenai perilaku konsumen Islami dengan persentase kategori cukup baik 62,35%.

Pengaruh transaksi jual beli barang pada *game online* terhadap perilaku konsumen Islami studi kasus komunitas Ragnarok Online hasilnya ialah berpengaruh positif yang artinya apabila transaksi jual beli barang pada *game online* dilakukan sesuai dengan syariah maka akan semakin baik perilaku konsumen Islaminya dan perilaku konsumen Islami para responden pada transaksi ini memiliki perhatian terhadap transaksi jual beli barang pada *game online* yang syariah dan sangat memperhatikan perilaku konsumen Islami. Hasil pengaruh variabel transaksi jual beli barang pada *game online* terhadap perilaku konsumen Islami sebesar 16,2% dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang menjelaskan nilai perilaku konsumen Islami.

V. SARAN

1. Untuk para komunitas Ragnarok Online khususnya untuk yang beragama Islam, hendaknya berhenti untuk melakukan transaksi jual beli tersebut atau beralih ke transaksi jual beli lain yang objeknya adalah milik sendiri. Hal ini diperlukan untuk menyadari bahwa transaksi jual beli ini memiliki ketentuan rukun dan syarat yang berlaku dan agar transaksi jual beli ini tidak termasuk ke dalam kategori transaksi yang bathil.
2. Untuk para komunitas Ragnarok Online khususnya untuk yang beragama Islam, diadakannya *sharing* ilmu mengenai keislaman khususnya mengenai transaksi jual beli dalam Islam dan perilaku konsumen Islami agar mengetahui bagaimana transaksi yang diperbolehkan dan bagaimana pola konsumsi yang baik menurut Islam.

3. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk memasukkan variabel yang lain dan memperbanyak responden

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chapra, M. U. (1999). *Islam dan Tantangan Ekonomi*. Surabaya: Risalah Gusti.
- [2] Huda, Miftahul. (2007). *Aspek Ekonomi Dalam Syariah Islam*. Mataram: Lembaga Konsultasi dan Bantuan Hukum (LKBH) IAIN Mataram
- [3] Qardhawi, Y. (1995). *Norma dan Etika Ekonomi Islam*. Jakarta: Gema Insani.
- [4] Line Today. *Anak Doyan Beli Game Online, Ibu Ini Syok Lihat Tagihannya*. Retrieved Maret 20, 2020, from <https://today.line.me/id/pc/article/Anak+Doyan+Beli+Game+On+line+Ibu+Ini+Syok+Lihat+Tagihannya-ORPwNE>
- [5] Karim, A. A. (2014). *Bank Islam Analisis Fiqih dan Keuangan*, edisi 5, cet. 10. Jakarta: Raja Grafindo Persada Suprayitno, E. (2005). *Ekonomi Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [6] Khosy'ah, S. (2014). *Fiqh Muamalah Perbandingan*. Bandung: Pustaka Setia.
- [7] Az-Zuhailiy, W. (2011). *Fiqh Islam wa Adillatuhu*. Jakarta: Gema Insani.
- [8] Kumparan. *Gamer Indonesia Habiskan Rp 900 Juta untuk Beli Item di Game Ragnarok*. Retrieved Maret 20, 2020, from <https://kumparan.com/kumparantech/gamer-indonesia-habiskan-rp-900-juta-untuk-beli-item-di-game-ragnarok-1546743382947716056>.
- [9] TribunJabar.id. *Ibu Ini Kaget, Tagihan Kartu Kredit Capai Rp 54 Juta, Tahunya Dipakai Anak Beli Fitur di Game Online*. Retrieved Maret 20, 2020, from <https://jabar.tribunnews.com/2019/09/19/ibu-ini-kaget-tagihan-kartu-kredit-capai-rp-54-juta-tahunya-dipakai-anak-beli-fitur-di-game-online>.