

Pandangan Fiqih Muamalah terhadap Penghasilan dari *Game Online* dan Pengaruhnya pada Perilaku Manusia

Fayza Ikhrom*, Ramdan Fawzi, Popon Srisusilawati

Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*fayzaikhrom30@gmail.com, ramdan.fawzi1985@gmail.com, poponsrisusilawati@gmail.com

Abstract. According to fiqh muamalah, buying and selling transactions occur when there is a will between two or more parties to transfer an asset or object by way of exchanging, namely giving up the goods being traded and receiving the price in return for the delivery of the goods in harmony and conditions determined by fiqh muamalah. To analyze how fiqh muamalah views online *games* that can provide income to the players, the research method used is using a questionnaire, online *games* can cause waste because in the *game* other than someone will get a prize at the end, before that they also have to spend their income to purchase items specific to the *game* being played.

Keywords: *Income, fiqh muamalah, online games.*

Abstrak. Menurut Fiqh muamalah, transaksi jual beli terjadi adanya kehendak antara dua pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu menyerahkan barang yang diperjualbalikan dan menerima harga sebagai imbalan dari penyerahan barang tersebut dengan rukun dan syarat ditentukan oleh fiqh muamalah. Untuk menganalisis bagaimana fiqh muamalah memandang *game online* yang dapat memberi penghasilan kepada para pemainnya, metode penelitian yang digunakan menggunakan kuesioner, *game online* dapat menimbulkan pemborosan karena dalam *game* tersebut selain seseorang akan memperoleh hadiah diakhir ,sebelum itu mereka juga harus menghabiskan pendapatan mereka untuk pembelian item tertentu dari *game* yang dimainkan tersebut.

Kata Kunci: *Penghasilan, fiqh muamalah, game online.*

A. Pendahuluan

Teknologi internet ini tidak hanya untuk lalu lintas informasi tapi lebih dari dipakai untuk berbisnis. Revolusi bisnis informasi merupakan aktivitas yang memang tengah berjalan seperti juga ketika dahulu mobil “merevolusi” kereta kuda dan juga kamera digital yang mulai menggantikan kamera manual dan kini internet telah mengubah kebiasaan masyarakat dalam berbisnis. Selain itu pula, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan. Karena untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia dituntut untuk bekerja, ada kalanya pekerjaan itu lebih mengandalkan kemampuan otak, adakalanya pula kemampuan fisik. Keduanya, jika digunakan terus menerus maka akan menyebabkan lelah dan penat, oleh karena itu, manusia membutuhkan suatu hiburan sebagai sarana penenangan pikiran.

Teknologi internet ini tidak hanya untuk lalu lintas informasi tapi lebih dari dipakai untuk berbisnis. Revolusi bisnis informasi merupakan aktivitas yang memang tengah berjalan seperti juga ketika dahulu mobil “merevolusi” kereta kuda dan juga kamera digital yang mulai menggantikan kamera manual dan kini internet telah mengubah kebiasaan masyarakat dalam berbisnis. Selain itu pula, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan. Karena untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia dituntut untuk bekerja, ada kalanya pekerjaan itu lebih mengandalkan kemampuan otak, adakalanya pula kemampuan fisik. Keduanya, jika digunakan terus menerus maka akan menyebabkan lelah dan penat, oleh karena itu, manusia membutuhkan suatu hiburan sebagai sarana penenangan pikiran.

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode campuran atau *mix method*. Penelitian metode campuran (*mixed methods*) merupakan metode yang mengombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif.

Menghasilkan sebuah sample dari penghitungan menggunakan rumus slovin, jumlah mahasiswa fakultas syariah prodi Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2017 dari UNISBA dan UIN adalah 1648 mahasiswa, sedangkan hasil dari penghitungan menggunakan rumus slovin diatas ditemukan sampel sejumlah 322 orang. Sampel dalam peneitian ini adalah para mahasiswa fakultas syariah prodi Hukum Ekonomi Syariah, yang dimana para sampel tersebut pernah memainkan sebuah *game online* dan mereka memenangkan hadiah hasil dari *game online* yang telah mereka mainkan.

Peneliti menggunakan metode teknik analisis korelasional dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 12 Bandung yang berjumlah 1.023 siswa.

Dengan teknik pengambilan sampel yaitu Proposional Stratified Sampling diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 91 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, wawancara, observasi, dan studi pustaka. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hubungan Antara pemain (Y) dengan *game online* (X) terdapat dalam analisis data peneliti akan memaparkan perhitungan regresi, dalam hasil penghitungan regresi diketahui bahwa.

Tabel 1. ANOVA

ANOVA						
Model		Sum Squares	of df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	288.000	1	288.000	32.556	.002 ^b
	Residual	162.000	2	81.000		

Total	450.000	3			
-------	---------	---	--	--	--

Keterangan:

1. Untuk mencari F_{tabel} kita harus menentukan derajat kebebasan/degree of freedom (df). Rumus mencari df adalah $df=n-k$
2. dari data yang dimiliki maka diketahui nilai F_{tabel} nya adalah sebesar 3,34 (lihat tabel distribusi F)
3. Maka F_{hitung} sebesar $32,556 > F_{tabel}$ 3,34 dan nilai signifikansinya sebesar $0,02 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
4. Maka hasilnya adalah H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan jika nilai F_{hitung} sebesar $32,556 > F_{tabel}$ 3,34 dan nilai signifikansinya sebesar $0,02 < 0,05$.

Tabel 2. Coefficients

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	18.421	17.341		1.062	.003
	GameOnline	.632	.335	.800	2.086	.002

Keterangan:

1. Untuk mencari t_{tabel} kita harus menentukan derajat kebebasan/degree of freedom (df). Rumus mencari df adalah : $df = n - k$ dimana n adalah jumlah data dan k adalah jumlah variable X dan Y.
2. Dari data yang kita miliki maka diketahui nilai t_{tabel} nya adalah sebesar 2,048 (lihat table distribusi t_{tabel}).
3. Maka t_{hitung} sebesar dan $2.086 > t_{tabel}$ sebesar 2,048
4. Maka hasilnya adalah, H_1 = Terdapat pengaruh jika nilai t_{hitung} $2.086 >$ dari t_{tabel} 2.048 atau nilai sigifikannya 0,03 dan $0,02 < 0,05$.

D. Kesimpulan

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

1. Menurut *fiqh* muamalah penghasilan adalah hak yang diperoleh setelah melakukan pekerjaan dan atau tukar menukar antara pekerja dan sumber penghasilannya, terdapat sifat berkesinambungan atau tidak berkesinambungan yang saling menguntungkan. Berakad itu pada dasarnya adalah boleh, dengan catatan selagi tidak ada unsur-unsur yang diharamkan di dalamnya. Apa pun bentuk muamalah itu, Namun terkait dengan permainan daring atau yang secara populer disebut *game online*, hukum asal dari permainan ini adalah boleh, selagi tidak ada illat.
2. Penghasilan berbentuk hadiah yang diperoleh pemain yang memenangkan sebuah permainan adalah halal selagi tidak ada hal-hal yang membuatnya merasa dirugikan dan konten-konten yang tersaji tidak menyimpang. Dan dari segi perilaku, dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi perilaku setiap individu baik orang dewasa maupun dari anak-anak, baik yang memberi hadiah maupun tidak memberi hadiah.
3. efek yang perlu diwaspadai dari bermain *game online* adalah “kecanduan”. Selain Kecanduan bisa juga mendatangkan madharatan apabila *game* tersebut dapat menghasilkan hadiah dan membuat lalai dengan pekerjaan dan kewajiban mereka sekaligus tidak memperhatikan apakah hadiah yang dimenangkan tersebut masuk

kategori halal atau haram.

4. *Game online* bisa mempengaruhi perilaku seseorang tidak memandang segi usia baik usia dewasa maupun usia anak-anak, walaupun pengaruh atau efek dari suatu *game online* yang dimainkan sangat kecil dan hanya bisa terjadi pada beberapa orang saja.

Acknowledge

Pertama peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT, jika bukan karena kehendak-Nya peneliti tidak akan sampai ketahap akhir dalam perkuliahan di Fakultas Syariah UNISBA.

Dan peneliti juga ingin mengucapkan terimakasih kepada para pembimbing yang telah membimbing peneliti selama meneliti penelitian ini.

Peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada teman-teman dari fakultas syariah UNISBA dan UIN Sunan Gunung Djati Bandung angkatan 2017 yang telah membantu dan menjadi objek penelitian peneliti.

berterimakasih juga kepada orangtua, keluarga, dan sahabat karena selalu mendoakan dan memberi semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Adh-Dharir, Husein Shaharah Siddiq dan Muhammad, *Transaksi Dan Etika Bisnis Islam* (Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005)
- [2] Afandi, M.Yazid, *Fiqh Muamalah Dan Implementasinya Dalam Lembaga Keuangan Syariah* (Yogyakarta: Logung Pustaka, 2009)
- [3] Al-Mujtahid., Ustadz Narjih, 'Hukum Mencari Penghasilan Dari *Game online*', *Ibtimes.Id/Hukum-Mencari-Penghasilan-Dari-Game-Online/*, 2020 <<https://ibtimes.id/hukum-mencari-penghasilan-dari-game-online/>>
- [4] Al-Qardhawi, Yusuf, *Fatwa Antara Ketelitian Dan Kecerobohan* (Jakarta: Gema Insani, 1997)
- [5] ———, *Fikih Hiburan* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005)
- [6] Ardian, Doddy, 'Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Transaksi *Game online* Jenis Rising Force', *Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Transaksi Game online Jenis Rising Force*, 2018
- [7] ARYANI, RESTI, *Usaha, Potensi Pakaian, Penjahit Meningkatkan, Dalam Keluarga, Pendapatan Ekonomi, Menurut Islam, Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Ilmu, D A N Negeri, Universitas Islam Kasim, Sultan Syarif*, 2013
- [8] Audric, Reyhan, 'Penghasilan Dalam Perspektif Pajak', *Http://Nusatax.Com/Penghasilan-Dalam-Perspektif-Pajak/*, 2020 <<http://nusatax.com/penghasilan-dalam-perspektif-pajak/>>
- [9] Awwabin, Salama, 'Variabel Bebas Dan Terikat Pengertian, Perbedaan, Hubungan, Dan Contoh Lengkap', *Https://Penerbitdeepublish.Com/Variabel-Bebas-Dan-Terikat/*, 2021 <<https://penerbitdeepublish.com/variabel-bebas-dan-terikat/>>
- [10] Djuwaini, Dimyauddin, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)
- [11] Doddy Ardian, NIM. 13170022, 'TINJAUAN FIQH MUAMALAH TERHADAP TRANSAKSI GAME ON-LINE JENIS RISING FORCE CLASSIC', 2018 <<http://perpustakaan.ac.id>> [accessed 4 June 2021]
- [12] Hamidy, Mu'amal, *Manhaj Tarjih Dan Perkembangan Pemikiran Keislaman Dalam Muhammadiyah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)
- [13] Handayani, dr. Verury Verona, 'Ini Efek Kecanduan Bermain *Game online* Bagi Otak', *Https://Www.Halodoc.Com/Artikel/Harus-Tahu-Ini-Efek-Kecanduan-Bermain-Game-Online-Bagi-Otak*, 2021 <<https://www.halodoc.com/artikel/harus-tahu-ini-efek-kecanduan-bermain-game-online-bagi-otak>>
- [14] Hasan, Muhammad Ali, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam (Fiqh Muamalat)* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003)
- [15] Huda, Qomarul, *Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Teras, 2011)

- [16] Kurniawan, Andre, 'Kuesioner Adalah Instrumen Untuk Mengumpulkan Data, Ketahui Jenis Dan Kelebihannya', <https://www.Merdeka.Com/Jabar/Kuesioner-Adalah-Instrumen-Untuk-Mengumpulkan-Data-Ketahui-Jenis-Dan-Kelebihannya-Kln.Html?Page=all>, 2021 <<https://www.merdeka.com/jabar/kuesioner-adalah-instrumen-untuk-mengumpulkan-data-ketahui-jenis-dan-kelebihannya-kln.html?page=all>>
- [17] MISWATI, ELI, *Pengaruh Pengelolaan Penarikan Retribusi Pasar Terhadap Pendapatan Asli Daerah Perspektif Ekonomi Islam*, 2016
- [18] Mulia, Meti, 'Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Koin *Game online* Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone', *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Koin Game online Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone*, 2020
- [19] Musthafa, Ananda Erfan, 'Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak', *Pengaruh Intensitas Bermain Game online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*, 2015
- [20] Native, 'Game Penghasil Saldo Dana 2021, Ini Daftarnya!', *Pikiran Rakyat*, 2021, pp. 1–2 <<https://www.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-012092810/game-penghasil-saldo-dana-2021-ini-daftarnya?page=2>>
- [21] Ninla Elmawati Falabiba, 'Metode Penelitian', 2019, 1–13
- [22] Nurrohmah, Maria Ulfah, 'Tinjauan Fikih Muamalah Terhadap Jual Beli Chip Dalam *Game online* Indoplay', *Tinjauan Fikih Muamalah Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game online Indoplay*, 6.2 (2020), 194
- [23] Panji Adam, S.Sy., M.H., *Fikih Muamalah Maliyah* (Bandung: Rafika Aditama, 2017)
- [24] PDDikti, 'Data Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah', <https://pddikti.kemdikbud.Go.Id/Search/Hukum%20Ekonomi%20Syariah>, 2020 <[https://pddikti.kemdikbud.go.id/search/Hukum Ekonomi Syariah](https://pddikti.kemdikbud.go.id/search/Hukum%20Ekonomi%20Syariah)>
- [25] Ramdhan, Agus, 'Apa Hukumnya Menggunakan Uang Dari Hasil Hadiah *Game online*?', <https://Aceh.Tribunnews.Com/2020/11/27/Apa-Hukumnya-Menggunakan-Uang-Dari-Hasil-Hadiah-Game-Online-Berikut-Penjelasan-Abu-Mudi?Page=all>, 2020 <<https://aceh.tribunnews.com/2020/11/27/apa-hukumnya-menggunakan-uang-dari-hasil-hadiah-game-online-berikut>>
- [26] Syamsudin, Muhammad, 'Uang Dari Aplikasi *Game online*, Apakah Halal?', *Sumber: https://Islam.Nu.or.Id/Post/Read/122676/Uang-Dari-Aplikasi-Game-Online--Apakah-Halal-*, 2020 <[https://islam.nu.or.id/post/read/122676/uang-dari-aplikasi-game-online--apakah-halal->](https://islam.nu.or.id/post/read/122676/uang-dari-aplikasi-game-online--apakah-halal-)
- [27] Syarief, Rachmat, *Fiqh Muamalah* (Bandung: Pustaka Setia, 2006)
- [28] Tim Pengembangan Perbankan Syari'ah Institut Bankir Indonesia, *Tim Pengembangan Perbankan Syari'ah Institut Bankir Indonesia, Konsep, Praktek Dan Implementasi Operasional Bank Syari'ah* (Jakarta: CV Asy Syifa', 2001)
- [29] Wahyusetiawan, 'Definisi Teknik Accidental Sampling Dan Penerapannya', <https://Akuntanmuslim.Com/Accidental-Sampling-Adalah/>, 2019 <<https://akuntanmuslim.com/accidental-sampling-adalah/>>
- [30] Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, 'Perilaku Manusia', https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Perilaku_manusia, 2012 <https://id.wikipedia.org/wiki/Perilaku_manusia>
- [31] Zakari, Ahmad, *Pengantar Fikh Muamalah* (Yogyakarta: UII pers, 2009).
- [32] Kintani Andum Laras, Anshori Arif Rijal, (2021). *Pengaruh Perilaku Konsumsi Islam terhadap Pengendalian Diri pada Mahasiswa Penerima Beasiswa X*. *Jurnal Riset Ekonomi Syariah*, 1(2), 127-134.