Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 12771-12783

Jual Beli Chips pada Game Online di Desa Sungai Jambat Kecamatan Sadu Menurut Perspektif Ekonomi Islam

Gusti[1], Daud[2], Wandi[3], Kurniawan[4], Siti Fatimah[5], Haeran[6]
[1,2,3,4,5,6]**Institut Islam Al-Mujaddid Sabak**
Corresponding Author: Gusti, Gus, e-mail: g3055988@gmail.com

Published: July, 2025

ABSTRACT

This study discusses the practice of buying and selling chips in online games that are rampant in Sungai Jambat Village, Sadu District, and is reviewed from an Islamic economic perspective. The rise of this activity is inseparable from the increasing use of smartphones and the internet among village communities, which makes online games a means of entertainment as well as a business opportunity. However, the practice of buying and selling chips carried out outside official channels raises a number of problems, such as elements of fraud, addiction, and indications of hidden gambling. In Islamic economics, transactions must meet the principles of justice, honesty, clarity of contracts, and be free from haram elements such as usury, gharar, and maysir. The results of the study show that the practice of buying and selling chips in the village is contrary to these principles, so it is not justified by sharia. Therefore, an active role is needed from the village government, religious leaders, and the community in providing education and creating alternative economic activities that are halal and beneficial.

Keywords: *Buy and Sell Chips, Online Games, Islamic eEonomics, Sungai Jambat Village*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Di era modern ini, perkembangan teknologi terus mengalami kemajuan seiring dengan berjalannya waktu. Teknologi komputer, telekomunikasi, dan informasi telah berkembang pesat, sehingga kondisi saat ini sangat berbeda dibandingkan dengan satu dekade yang lalu. Pemanfaatan teknologi telah mendorong pertumbuhan bisnis secara signifikan, karena informasi dapat disajikan dengan cara yang canggih dan mudah diakses. Selain itu, teknologi telekomunikasi dan internet memungkinkan interaksi jarak jauh untuk mendukung pengambilan langkah bisnis berikutnya. Dalam transaksi, para pihak tidak perlu bertatap muka secara langsung, cukup menggunakan perangkat komputer, telekomunikasi, atau internet. Fenomena ini menandai dimulainya era siber dalam dunia bisnis (Ali, 2011).

Perkembangan teknologi yang pesat juga telah mendorong peningkatan jumlah pengguna internet di berbagai lapisan masyarakat. Internet tidak hanya digunakan untuk kebutuhan komunikasi pribadi, tetapi juga telah merambah ke berbagai sektor, seperti pendidikan, bisnis, kesehatan, hingga pemerintahan. Dalam dunia bisnis, misalnya, internet menjadi sarana utama untuk melakukan transaksi, baik dalam bentuk jual beli produk maupun penyediaan layanan. Aktivitas jual beli yang

dilakukan secara daring kini memiliki keunggulan yang hampir setara dengan transaksi langsung, seperti kemudahan akses, efisiensi waktu, dan jangkauan yang lebih luas.

Internet merupakan salah satu bentuk nyata dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diciptakan oleh manusia. Sebagai singkatan dari interconnected networking, internet menggambarkan jaringan komputer yang saling terhubung dalam berbagai sistem jaringan. Fungsi internet sangat beragam, salah satunya adalah sebagai media komunikasi dalam jejaring sosial di dunia maya. Jejaring sosial ini berperan sebagai layanan berbasis perangkat lunak yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan terhubung dengan orang lain di seluruh dunia tanpa batasan geografis.

Jual beli yang tidak dilarang oleh agama Islam adalah jika dilakukan dengan jujur, tanpa kesamaran, atau penipuan. Setelah syarat-syaratnya dipenuhi, barang tersebut tidak lagi dimiliki oleh orang lain dan tidak lagi terikat dengan khiyar. Dalam kategori ini termasuk penjualan barang yang tidak dilarang oleh nash, baik dalam al-Qur'an maupun hadits. Menurut keterangan di atas, jual beli yang dilarang oleh Islam adalah jual beli barang yang tidak ada, penipuan (gharar), najsy atau tanajusy, dan tengkulak. Namun, jual beli yang diperbolehkan tidak mengandung unsur penipuan dan barang yang diperjualbelikan adalah miliknya sendiri.

Dalam hal ekonomi, Islam juga mengatur perniagaan. Dijelaskan dalam ketentuan syariat Islam ini bahwa seseorang yang beragama Islam memiliki hak untuk mengatur kehidupan mereka sendiri selama apa yang mereka lakukan tidak menyimpang dari ajaran Islam yang berasal dari Al-Qur'an dan As-Sunnah. Dalam hal ini, itu berarti menghindari hal-hal yang merugikan orang lain dan juga menghindari hal-hal seperti *riba* dan *gharar*, yaitu ketidak jelasan. Karena cara Islam menerapkan perekonomian, khususnya dalam bidang muamalah, Dalam ketentuan syariat Islam ini dijelaskan bahwa setiap orang Islam memiliki hak untuk mengatur urusan hidupnya sendiri selama apa yang dilakukan oleh orang tersebut tidak menyimpang dari aturan.

Selain itu, pemanfaatan internet dalam kehidupan sehari-hari telah menciptakan transformasi besar, dari cara manusia bekerja hingga berinteraksi. Teknologi ini tidak hanya mempercepat proses komunikasi dan transaksi, tetapi juga membuka peluang baru dalam inovasi digital, seperti pengembangan aplikasi, platform e-commerce, dan layanan berbasis teknologi lainnya. Dengan demikian, internet tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga pendorong utama dalam membangun masyarakat yang lebih terhubung, efisien, dan maju (Syafei, 2015).

Game online adalah salah satu bentuk hiburan digital yang semakin populer seiring dengan perkembangan teknologi dan akses internet yang semakin luas. Jenis permainan ini memanfaatkan jaringan komputer, seperti internet, untuk menghubungkan pemain dari berbagai lokasi. Teknologi pendukung seperti modem, koneksi kabel, atau jaringan nirkabel berperan penting dalam memastikan kelancaran operasional game online. Tidak hanya terbatas pada perangkat komputer, kini game online

juga dapat diakses melalui ponsel pintar, yang membuatnya semakin mudah dijangkau oleh berbagai kalangan.

Game online biasanya ditawarkan oleh perusahaan penyedia jasa online sebagai tambahan layanan, atau melalui platform yang disediakan oleh pengembang game secara langsung. Model distribusi ini memungkinkan pemain untuk mengunduh atau memainkan game secara langsung tanpa perlu perangkat tambahan. Keunggulan utama *game online* adalah kemampuan untuk menciptakan pengalaman bermain yang interaktif, di mana pemain dapat berkolaborasi atau bersaing dengan pengguna lain secara real-time (Basri, 2006).

Selain menjadi sarana hiburan, *game online* juga telah berkembang menjadi industri besar yang melibatkan berbagai aspek, seperti e-sports, streaming, dan pengembangan komunitas virtual. Game ini tidak hanya menjadi tempat bermain, tetapi juga menjadi ruang sosial baru di mana pemain dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun jaringan. Dengan terus berkembangnya teknologi dan inovasi dalam industri ini, game online diproyeksikan akan semakin mempengaruhi cara orang bersenang-senang, bersosialisasi, dan bahkan berkompetisi di masa depan.

Jual beli secara bahasa berarti memindahkan hak milik terhadap suatu benda melalui perjanjian saling mengganti, bersama dengan pindahnya kepemilikan terhadap suatu benda atau keuntungan untuk jangka waktu yang tidak terbatas.Dengan kata lain, jual beli juga dapat diartikan sebagai kegiatan transaksi yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Selain itu, jual beli juga merupakan bentuk sikap tolong menolong sesama manusia, yang sangat dianjurkan dalam Islam. Setiap muslim harus berpegang teguh pada Al-Qur'an dan Sunnah agar praktik jual beli yang dilakukan tidak keluar dari batasan syariat dan mendapatkan ridha-Nya (Azzam, 2010).

Fenomena yang terjadi di Desa Sungai Jambat terkait aktivitas ekonomi dalam *game online* memiliki relevansi yang signifikan dengan prinsip-prinsip ekonomi Islam. Dalam Islam, kegiatan ekonomi diharapkan tidak hanya memberikan manfaat materi, tetapi juga membawa keberkahan dan sesuai dengan nilai-nilai syariah. Salah satu prinsip utama dalam ekonomi Islam adalah larangan terhadap riba, gharar (ketidakpastian), dan maysir (perjudian). Dalam konteks ini, aktivitas transaksi chips yang menyerupai perjudian dapat bertentangan dengan prinsip ekonomi Islam karena mengandung unsur maysir, di mana keuntungan diperoleh dari risiko yang bersifat spekulatif dan tidak produktif.

Penelitian terhadap fenomena ini menjadi penting dalam konteks ekonomi Islam karena dapat membantu mengidentifikasi batasan antara aktivitas bisnis yang halal (diperbolehkan) dan aktivitas yang haram (dilarang). Selain itu, penelitian ini dapat memberikan panduan bagi pelaku bisnis untuk menciptakan model usaha yang sesuai dengan prinsip syariah, seperti memanfaatkan game online sebagai sarana edukasi atau pengembangan keterampilan yang lebih bermanfaat secara sosial.

Jual beli chip pada game online di Desa Sungai Jambat, Kecamatan Sadu, Kabupaten Tanjung Jabung Timur juga mempunyai posisi yang menarik untuk di kaji di karenakan hampir di semua

kalangan usia, rasa-rasa nya tidak ada yang tidak menyukai game online terutama kalangan anak muda. Dengan maraknya game ini ada sebagian orang memanfaatkannya sebagai peluang usaha, yaitu menjual chip dari hasil permainannya ke temen-temen yang membutuhkan. Pada posisi tersebut sebenarnya persoalan ini menjadi problema karena hampir semua kalangan anak muda yang bermain game itu lupa waktu apalagi di tambah dengan pesatnya perkembangan zaman transfer masif dan jual beli chip ini semakin tidak terkendali. Berdasarkan observasi awal diatas penulis ingin meneliti lebih jauh tentan "Jual Beli Chips Pada Game Online di Desa Sungai Jambat Kecamatan Sadu Menurut Persfektif Ekonomi Islam".

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis praktik jual beli chips dalam game online di Desa Sungai Jambat Kecamatan Sadu. Pendekatan ini dipilih karena lebih fokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, khususnya terkait dengan aktivitas jual beli digital yang semakin marak. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan para pelaku transaksi jual beli chips, baik pemain game maupun penyedia layanan, serta observasi terhadap praktik yang berlangsung di lapangan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan normatif untuk menganalisis kesesuaian praktik tersebut dengan prinsip-prinsip ekonomi Islam, seperti keadilan, larangan *riba*, dan *gharar* (ketidakpastian). Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai dampak ekonomi dan implikasi hukum Islam terkait dengan fenomena jual beli virtual yang semakin berkembang di era digital ini (Sukmadinata, 2009).

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang dilakukan langsung di lokasi tempat fenomena atau peristiwa terjadi untuk mendapatkan data atau informasi yang lebih mendalam. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara langsung berbagai aspek yang berkaitan dengan objek penelitian, seperti fenomena, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, serta pemikiran baik secara individu maupun kelompok. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis utama, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari lapangan melalui wawancara mendalam dengan berbagai pihak yang terlibat dalam praktik jual beli chips pada game online di Desa Sungai Jambat, Kecamatan Sadu (Moleong, 2013). Selain wawancara, data primer juga diperoleh melalui observasi langsung terhadap aktivitas jual beli chips di desa tersebut. Peneliti terlibat dalam pengamatan kegiatan transaksi, baik yang terjadi di tempat-tempat umum seperti warung internet atau tempat berkumpulnya para pemain game, maupun dalam transaksi yang dilakukan melalui platform digital. Observasi ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan kontekstual tentang bagaimana transaksi jual beli chips dilakukan, serta bagaimana peran ekonomi Islam diterapkan atau dipahami oleh pelaku transaksi.

Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan berbagai instrumen untuk memastikan bahwa data yang diperoleh akurat, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan berupa: (a) observasi, di mana peneliti dapat melihat langsung mengamati; (b) Wawancara untuk untuk menggali informasi yang lebih mendalam. Agar proses wawancara berjalan lancar dan informasinya akurat, digunakan teknik wawancara mendalam (*in-depth interview*), di mana wawancara dilakukan dengan suasana santai dan informal. Hal ini membantu informan merasa nyaman dan terbuka dalam berbagi pandangan mereka tanpa ada tekanan psikologis, sehingga menghasilkan data yang lebih autentik dan mendalam; (c) Dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data yang mengandalkan berbagai dokumen atau catatan yang relevan untuk penelitian.

Teknik analisis data adalah proses menyusun dan mengolah data secara sistematis untuk mendapatkan informasi yang bermakna dari data mentah. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan secara bertahap—baik sebelum, selama, maupun setelah pengumpulan data. Salah satu metode yang sering digunakan adalah model analisis data dari Miles dan Huberman (Moleong, 2014), yang terdiri dari tiga langkah utama, yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data) dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan dan verifikasi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jual beli chips game online di Desa Sungai Jambat Kecamatan Sadu

Praktik jual beli *chips game online* di Desa Sungai Jambat, Kecamatan Sadu, telah menjadi salah satu bentuk ekonomi digital yang cukup signifikan, terutama di kalangan generasi muda dan dewasa. Aktivitas ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sumber penghasilan tambahan bagi sebagian warga. Dengan memanfaatkan popularitas game seperti *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan *Higgs Domino*, warga desa terlibat dalam transaksi virtual chips yang memiliki nilai ekonomi riil. Fenomena ini menunjukkan bagaimana teknologi telah mengubah pola interaksi sosial dan ekonomi di daerah pedesaan.

Salah satu faktor pendorong maraknya perdagangan *chips game online* di Desa Sungai Jambat adalah membaiknya infrastruktur internet. Akses yang lebih stabil dan cepat memungkinkan warga, termasuk remaja dan orang dewasa, untuk bermain game online tanpa kendala signifikan. Selain itu, tingginya penetrasi smartphone di desa ini memudahkan mereka mengakses platform game dan pasar digital. Perkembangan ini juga didukung oleh kemudahan pembayaran digital, seperti dompet elektronik dan transfer bank, yang memperlancar transaksi jual beli chips.

Transaksi jual beli chips game online di Desa Sungai Jambat umumnya dilakukan melalui dua model, yaitu secara langsung antarwarga atau melalui perantara *reseller* yang terhubung dengan *supplier* dari kota. Untuk permainan seperti *Higgs Domino*, harga chips bervariasi mulai dari Rp10.000 hingga Rp100.000, tergantung jumlah dan ketersediaan stok. Prosesnya biasanya dimulai dengan pemesanan via WhatsApp atau Facebook, kemudian pembayaran dilakukan melalui transfer

bank atau dompet digital seperti DANA dan OVO. Setelah pembayaran dikonfirmasi, chips akan dikirimkan ke akun pemain, baik secara manual oleh penjual maupun melalui sistem otomatis jika menggunakan platform tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara kepada informan yang Bernama Jumardi menuturkan: "*Biasanya kami disini membeli chip contoghnya pada game Higgs Domino berkisar dari Rp10.000 hingga Rp100.000. Proses transaksi biasanya dimulai dengan pemesanan via WhatsApp atau Facebook, kemudian dilanjutkan dengan pembayaran melalui transfer bank atau dompet digital seperti DANA dan OVO, sebelum chips akhirnya dikirimkan ke akun pemain*.

Wawancara Dengan Bahtiar: "*Semua transaksi saya lakukan lewat komunikasi pribadi—biasanya lewat WhatsApp atau langsung ketemu. Soalnya, di game itu sendiri nggak ada sistem jual beli resmi dari developernya. Jadi ya, kita sesama pemain saling percaya aja*."

Bahtiar merupakan salah satu warga Desa Sungai Jambat, Kecamatan Sadu, yang cukup dikenal oleh komunitas pemain game online di daerahnya. Ia aktif menjalankan usaha jual beli chips, yang menjadi bagian penting dalam transaksi antar pemain. Aktivitas tersebut dilakukan secara langsung melalui komunikasi pribadi, tanpa melalui sistem resmi dari pengembang game. Dalam komunitas lokal, Bahtiar dianggap sebagai penyedia chips yang cepat dan terpercaya, sehingga banyak pemain yang bergantung padanya untuk memperoleh item virtual tersebut.

Selain transaksi *online*, beberapa warung kopi di desa ini telah menjadi titik temu favorit bagi pembeli dan penjual chips untuk bertemu langsung. Di sana, mereka bisa melakukan transaksi secara tunai dengan pengecekan langsung ke akun game sebelum uang berpindah tangan. Model ini diminati karena dianggap lebih aman dan cepat, terutama bagi mereka yang belum sepenuhnya percaya dengan transaksi digital. Beberapa *reseller* bahkan membuka lapak kecil di warung kopi untuk menawarkan chips dengan harga kompetitif, menciptakan semacam pasar informal di tengah masyarakat.

Peran *reseller* dalam rantai pasok chips cukup penting, karena mereka menjadi penghubung antara pemain lokal dengan *supplier* besar di kota yang memiliki stok melimpah. *Supplier* biasanya memberikan harga grosir, sehingga *reseller* bisa menjual kembali dengan margin keuntungan. Namun, sistem ini juga rentan terhadap penipuan, seperti pengiriman chips palsu atau nominal tidak sesuai. Untuk mengurangi risiko, sebagian warga lebih memilih bertransaksi dengan penjual yang sudah dikenal atau memiliki reputasi baik di komunitas game desa. Meskipun praktik jual beli chips game online telah menjadi sumber penghasilan tambahan yang signifikan bagi warga Desa Sungai Jambat, aktivitas ini juga menyisakan sejumlah tantangan yang perlu mendapat perhatian serius. Salah satu masalah yang kerap muncul adalah kasus penipuan, di mana pembeli tidak kunjung menerima chips meskipun telah melakukan pembayaran. Modus penipuan seperti ini sering terjadi dalam transaksi antarindividu yang tidak menggunakan platform resmi, sehingga sulit dilacak dan diselesaikan secara hukum. Akibatnya, banyak warga yang menjadi lebih berhati-hati dan hanya mau bertransaksi dengan penjual terpercaya atau melalui mekanisme tatap muka langsung.

Wawancara dengan Saipul Ambri: "*Jual beli chips game online menjadi sumber penghasilan tambahan bagi warga Desa Sungai Jambat, praktik ini juga menimbulkan masalah seperti penipuan, di mana pembeli tidak menerima chips meski sudah membayar*".

Selain risiko penipuan, kekhawatiran lain yang muncul adalah potensi kecanduan game online di kalangan pemuda desa. Banyak remaja dan anak muda yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game dengan tujuan mengumpulkan chips, kemudian menjualnya untuk mendapatkan uang. Kebiasaan ini tidak hanya mengganggu konsentrasi belajar bagi pelajar, tetapi juga dapat mengurangi produktivitas kerja bagi pemuda yang sudah memasuki dunia kerja. Orang tua di desa mulai menyadari dampak negatif ini dan beberapa di antaranya telah membatasi waktu bermain anak-anak mereka, meskipun dengan resistensi dari para pemain game yang menganggap aktivitas ini sebagai sumber penghasilan yang sah.

Menyikapi tantangan tersebut, pemerintah desa bersama tokoh masyarakat setempat mulai mengambil langkah-langkah preventif. Salah satunya adalah dengan mengadakan sosialisasi tentang transaksi digital yang aman, termasuk cara mengenali penipuan dan melaporkan pelaku yang tidak bertanggung jawab. Selain itu, para pemuka agama dan tokoh adat juga turut serta memberikan pemahaman tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan kehidupan nyata, sesuai dengan nilai-nilai agama serta norma sosial yang berlaku di masyarakat. Mereka menekankan bahwa meskipun bermain game diperbolehkan, warga harus tetap memperhatikan tanggung jawab sosial dan kewajiban lainnya.

Wawancara dengan pemerintah setempat: "*Untuk mengatasi tantangan tersebut, pemerintah desa dan tokoh masyarakat mulai melakukan sosialisasi tentang transaksi digital yang aman serta mengedukasi warga agar menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan kehidupan nyata sesuai nilai agama dan norma sosial*".

Di sisi lain, muncul juga inisiatif dari komunitas game lokal untuk menciptakan sistem transaksi yang lebih transparan dan akuntabel. Beberapa kelompok pemain telah membentuk semacam forum atau grup WhatsApp khusus yang berfungsi sebagai wadah verifikasi penjual dan pembeli chips. Dalam grup ini, anggota bisa saling memberikan rekomendasi atau peringatan tentang penjual yang curang, sehingga risiko penipuan dapat diminimalisir. Langkah swadaya seperti ini menunjukkan kesadaran warga akan pentingnya mengatur praktik ekonomi digital mereka sendiri demi keberlangsungan yang lebih baik.

Wawancara dengan Zainal: "*Transaksi yang kami lakukan pada game online terdapat dua cara yaitu pertama, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan pihak yang lainnya. Pada saat itu barang dapat diserah apabila kedua belah pihak telah sepakat. Kedua, memberikan ID baru (akun baru), maksudnya adalah menyiapkan id facebook yang telah diisi dengan chip game online sesuai dengan jumlah atau proses yang sejenis ini adalah meminta username Id facebook beserta password kepada calon pembeli, namun cara ini dilakukan apabila calon pembeli sudah percaya*".

Proses jual beli *chips game online* di Desa Sungai Jambat berlangsung melalui mekanisme informal di luar platform resmi game, membentuk sebuah ekosistem ekonomi digital yang unik di tingkat komunitas. Para penjual chips umumnya memperoleh stok melalui dua cara utama: pertama dengan mengumpulkan chips dari hasil kemenangan bermain game secara intensif, kedua dengan membeli dalam jumlah besar dari agen atau supplier di tingkat kota yang memiliki akses lebih luas terhadap sumber chips. Jaringan distribusi ini kemudian berkembang melalui hubungan personal antar pemain game di desa, menciptakan semacam pasar gelap (*grey market*) chips game yang beroperasi secara mandiri.

Penawaran dan transaksi chips dilakukan melalui berbagai saluran komunikasi yang akrab di kalangan masyarakat desa. Media sosial seperti WhatsApp dan Facebook menjadi platform utama dimana penjual mempromosikan stok chips mereka, seringkali dengan menawarkan harga lebih murah dibanding harga resmi di platform game. Tidak jarang transaksi juga terjadi secara langsung di warung-warung kopi yang menjadi tempat nongkrong favorit pemuda, dimana pembeli bisa memeriksa kualitas akun penjual sebelum melakukan deal.

Wawancara dengan Andi Ilham: "*Selain ada komunitas grup WA Penawaran dan transaksi chips dilakukan melalui berbagai saluran seperti Facebook. Pembayaran pun bias dilakukan dengan bank ataupun lewat aplikasi seperti DANA dan OVO*".

Proses pembayarannya sangat mengandalkan kepercayaan, dengan metode transfer bank konvensional atau pembayaran digital seperti DANA dan OVO yang kini sudah familier di kalangan warga desa. Setelah pembayaran disepakati, proses pengiriman chips dilakukan dengan berbagai metode kreatif. Untuk game seperti Higgs Domino, penjual biasanya mengirim chips melalui fitur transfer dalam game atau dengan memberikan akses sementara ke akun mereka. Beberapa penjual yang lebih profesional bahkan menyediakan jaminan pengembalian uang jika chips tidak terkirim, meskipun sistem ini sepenuhnya bergantung pada kejujuran pelaku. Yang menarik, dalam beberapa bulan terakhir muncul pola baru dimana beberapa warung kopi mulai berfungsi sebagai "basecamp" transaksi chips, menyediakan layanan top-up chips secara fisik dengan margin keuntungan tertentu, menunjukkan bagaimana praktik informal ini mulai menemukan bentuk kelembagaannya sendiri di tingkat komunitas.

Harga *chips game online* di Desa Sungai Jambat mengalami fluktuasi dinamis yang mengikuti mekanisme pasar tradisional, dipengaruhi oleh faktor permintaan dan ketersediaan stok. Penjual biasanya menerapkan sistem paket dengan berbagai tingkatan, mulai dari paket kecil senilai Rp10.000 untuk pemula hingga paket besar 1B (satu miliar chips) yang dihargai antara Rp60.000 sampai Rp100.000. Harga ini bisa melonjak tajam saat ada event khusus dalam game atau ketika terjadi kelangkaan stok dari supplier utama. Fenomena menarik terjadi saat akhir pekan atau malam hari, dimana aktivitas permainan meningkat dan harga chips bisa naik 20-30% dari harga normal,

mencerminkan prinsip ekonomi dasar tentang hubungan antara supply and demand yang berlaku bahkan di pasar virtual pedesaan ini

Aktivitas jual beli chips ini telah menciptakan perputaran uang yang signifikan di tingkat komunitas, dengan estimasi transaksi harian mencapai puluhan juta rupiah selama musim permainan tinggi. Beberapa penjual sukses bahkan bisa meraup keuntungan bersih Rp3-5 juta per bulan, jumlah yang cukup besar untuk ukuran ekonomi pedesaan. Namun, bisnis yang menjanjikan ini beroperasi dalam area abu-abu secara hukum, karena tidak memiliki izin resmi dan berada di luar mekanisme transaksi yang diakui secara formal. Meski demikian, banyak pelaku menganggap ini sebagai "rejeki digital" yang sah, dengan argumen bahwa mereka hanya memenuhi kebutuhan hiburan masyarakat tanpa merugikan pihak manapun.

Jual Beli Chips Game Online di Desa Sungai Jambat Kecamatan Sadu dalam Perspektif Ekonomi Islam

Dalam perspektif ekonomi Islam, setiap transaksi harus memenuhi prinsip-prinsip syariah yang ketat, meliputi kejelasan akad (*al-'aqd*), keadilan (*al-'adl*), serta bebas dari unsur-unsur terlarang seperti *riba*, *gharar* (ketidakpastian), dan *maysir* (judi). Praktik jual beli *chips game online* yang berkembang pesat di Desa Sungai Jambat patut dipertanyakan kehalalannya karena beberapa alasan mendasar. Pertama, *chips* tersebut pada hakikatnya digunakan sebagai alat taruhan dalam permainan yang memiliki kemiripan struktural dengan perjudian, seperti sistem kemenangan dan kerugian berdasarkan faktor kebetulan. Kedua, transaksi ini seringkali mengandung unsur gharar yang signifikan, mengingat tidak ada kejelasan pasti mengenai nilai intrinsik chips tersebut di luar konteks permainan.

Ditinjau dari *maqashid syariah* (tujuan-tujuan syariah), transaksi chips game online justru cenderung membawa lebih banyak mudarat (kerusakan) daripada manfaat. Beberapa dampak negatif yang terlihat jelas antara lain: (1) pemborosan harta (israf) dimana uang yang seharusnya untuk kebutuhan pokok dihabiskan untuk benda virtual, (2) penurunan produktivitas kerja sebagai bentuk pengabaian terhadap prinsip *al-'amal* (bekerja), dan (3) potensi konflik sosial yang bertentangan dengan prinsip menjaga harmoni masyarakat (*hifẓ an-nafs*). Fakta bahwa sebagian besar permainan yang menggunakan chips ini mengandung unsur taruhan dan ketergantungan psikologis semakin memperkuat argumentasi ketidaksesuaiannya dengan syariat Islam.

Para ulama kontemporer seperti yang tergabung dalam Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia telah mengeluarkan fatwa yang tegas mengenai hal ini. Dalam Fatwa No. 80/DSN-MUI/XII/2020 tentang Game Online Berbasis Elektronik, disebutkan bahwa permainan yang mengandung unsur judi, ketidakjelasan transaksi, atau menyebabkan kecanduan yang merugikan termasuk dalam kategori haram. Oleh karena itu, masyarakat Desa Sungai Jambat perlu mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang bahaya transaksi chips game online dari perspektif syariah, sekaligus alternatif bisnis halal yang bisa dikembangkan. Solusi yang bisa ditawarkan antara lain dengan

mengalihkan potensi ekonomi digital ini ke bentuk usaha yang lebih produktif dan sesuai syariah, seperti jual beli pulsa, agen pembayaran digital, atau usaha kreatif berbasis teknologi lainnya yang memberikan manfaat nyata bagi masyarakat.

Dalam perspektif ekonomi Islam, transaksi jual beli chips game online mengandung beberapa masalah fundamental dari segi syariah. Pertama, objek transaksi ini tidak memenuhi kriteria sebagai barang (mal) yang sah diperjualbelikan karena tidak memiliki wujud nyata (ghair muthaqqaf) dan manfaat ekonomi riil. Chips tersebut hanyalah data digital yang nilainya sangat tergantung pada ekosistem game tertentu, berbeda dengan mata uang atau komoditas riil yang diakui dalam fiqh muamalah**.** Kedua, karakteristik penggunaan chips dalam permainan online seringkali bersifat spekulatif dan mengandung unsur taruhan. Banyak permainan mengharuskan pemain mempertaruhkan chips mereka dengan harapan mendapatkan keuntungan virtual yang lebih besar, suatu mekanisme yang secara jelas termasuk dalam kategori maysir (judi) sebagaimana ditegaskan dalam QS. Al-Maidah: 90. Pola transaksi seperti ini bertentangan dengan prinsip dasar muamalah Islam yang menekankan pertukaran manfaat riil dan menghindari segala bentuk spekulasi yang tidak produktif.

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْاَنْصَابُ وَالْاَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطٰنِ فَاجْتَنِبُوْهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُوْنَ ﴿٩٠﴾

Artinya*: "Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. QS: Al Mai'dah Ayat 90"*

Ketiga, dari sudut pandang maqashid syariah, transaksi chips game online cenderung lebih banyak mendatangkan mafsadat (kerusakan) daripada maslahat. Selain berpotensi menimbulkan kecanduan, praktik ini juga dapat mengganggu stabilitas ekonomi keluarga ketika anggotanya menghabiskan uang secara tidak produktif.

Dalam ajaran Islam, harta merupakan amanah Allah SWT yang harus dikelola secara bertanggung jawab sesuai prinsip al-hifzu 'ala al-mal (menjaga harta). Syariat Islam melalui QS. Al-Isra' ayat 27 secara tegas melarang pemborosan (tabdzir) dan pengeluaran harta untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Praktik pembelian chips game online di Desa Sungai Jambat yang dilakukan secara berlebihan telah melanggar prinsip ini dalam beberapa aspek:

اِنَّ الْمُبَذِّرِيْنَ كَانُوْٓا اِخْوَانَ الشَّيٰطِيْنِۗ وَكَانَ الشَّيْطٰنُ لِرَبِّهٖ كَفُوْرًا ﴿٢٧﴾

Artinya*: "Sesungguhnya para pemboros itu adalah saudara-saudara setan dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya. QS: Al-Isra' ayat 27*

Pertama, dari segi prioritas pengeluaran, dimana uang yang seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan primer (*dharuriyat*) justru dialihkan untuk kesenangan virtual yang bersifat sekunder (*hajiyat*) atau bahkan tersier (*tahsiniyat*). Kedua, dari aspek kebermanfaatan, karena *chips game* tidak memberikan nilai tambah riil baik secara spiritual maupun material bagi pemiliknya. Dengan demikian, praktik jual

beli *chips game online* yang marak di Desa Sungai Jambat jelas tidak dapat dibenarkan dalam perspektif ekonomi Islam karena mengandung berbagai pelanggaran prinsip syariah, mulai dari unsur *gharar* (ketidakjelasan), *maysir* (judi), hingga *israf* (pemborosan). Oleh karena itu, diperlukan sinergi multipihak antara pemerintah desa, tokoh agama, dan masyarakat untuk melakukan langkah-langkah konkret. Pertama, melalui pendekatan edukasi dengan menyelenggarakan majelis taklim dan seminar yang membahas bahaya transaksi haram serta pentingnya mengelola harta secara *syar'i*. Kedua, melalui pendekatan pembinaan dengan membentuk kelompok-kelompok remaja masjid yang fokus pada pengembangan diri dan keterampilan.

Untuk solusi jangka panjang, perlu dirancang program pemberdayaan ekonomi kreatif berbasis nilai-nilai Islam yang mampu menjadi alternatif hiburan sekaligus sumber penghasilan. Beberapa inisiatif yang dapat dikembangkan meliputi: (1) pelatihan kewirausahaan digital syariah seperti dropshipping halal, *content creation* bernuansa Islami, atau usaha kerajinan tangan; (2) penguatan UMKM lokal melalui pendampingan pemasaran digital dan akses permodalan syariah; serta (3) revitalisasi kegiatan sosial seperti gerakan sedekah pangan, bank sampah, atau komunitas petani muda yang tidak hanya memperkuat ekonomi tetapi juga merekatkan *ukhuwah Islamiyah*. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, diharapkan masyarakat Desa Sungai Jambat dapat beralih dari aktivitas ekonomi digital yang meragukan (*syubhat*) menuju praktik-praktik yang lebih barakah dan bermanfaat luas, sekaligus mengembalikan fungsi harta sebagai wasilah ibadah, bukan alat penghancur moral dan keharmonisan sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada pembahasan sebelumnya, penulis dapat menarik sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Transaksi dalam jual beli chip virtual memiliki kemiripan dengan transaksi jual beli di dunia nyata, karena tetap melibatkan penjual, pembeli, objek yang diperjualbelikan, dan akad. Perbedaannya terletak pada cara transaksi dilakukan. Pemain game bisa memperoleh chip dengan beberapa cara: pertama, membelinya dari penyedia resmi; kedua, dengan bertanding di meja permainan online yang mengandalkan keterampilan dan keberuntungan; dan ketiga, membeli dari sesama pemain. Harga chip biasanya disepakati melalui percakapan di fitur chat. Risiko utama dari transaksi ini adalah penipuan dan pemblokiran akun, terutama di platform seperti Facebook. Meski demikian, transaksi ini juga dinilai lebih praktis karena memungkinkan jual beli antar pemain dari wilayah berbeda dan dapat memperluas jaringan pertemanan.
2. Berdasarkan perspektif ekonomi Islam, praktik jual beli chips game online di Desa Sungai Jambat, Kecamatan Sadu tidak sesuai dengan prinsip-prinsip syariah karena mengandung unsur *maysir* (judi), *gharar* (ketidakpastian), dan tidak memberikan manfaat ekonomi yang nyata. Aktivitas ini tidak hanya berpotensi merugikan secara finansial, tetapi juga berdampak negatif terhadap

kehidupan sosial dan moral masyarakat. Dalam Islam, setiap bentuk transaksi harus membawa kemaslahatan, keadilan, dan dilakukan secara halal, sehingga jual beli chips game online semacam ini perlu dihentikan dan digantikan dengan aktivitas ekonomi yang produktif, transparan, dan sesuai syariat.

Adapun saran-saran yang penulis kemukakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemerintah Desa Sungai Jambat sebaiknya segera mengambil langkah tegas terhadap maraknya permainan game online ini, karena jika praktik tersebut terdapat perjudian terselubung di dalamnya berpotensi merusak moral masyarakat dan generasi bangsa.
2. Para ulama diharapkan menjaga integritas sebagai tokoh agama serta berperan aktif dalam memberikan solusi atas setiap pandangan yang mereka sampaikan, mengingat permainan game online seperti ini tidak memberikan manfaat yang nyata bagi umat.
3. Kepada para *gamer*, disarankan untuk lebih bijak dalam memilih permainan di internet, dengan mengutamakan game yang tidak merugikan maupun menyesatkan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang dengan sabar mendukung dan mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pimpinan Institut Islam Al-Mujaddid Sabak, seluruh dosen, dosen pembimbing dan dosen penguji.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Mahrus. (2011). *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Jakarta: Sinar Grafiti Offset.

Azzam, Abdul Aziz Muhammad. (2010). *Jual Beli dalam Perspektif Islam*, Jakarta: Penerbit Al-Furqan.

Basri, H. (2006). *Remaja Berkualitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Haeran, Surahman, Zaenal Abidin. (2021). "Implementasi Sistem Gadai Tanah Kebun dalam Perspektif Hukum Islam", *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam (JIEI)*, Vol. 7, No. 3, p. 524-1529, https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jei/article/view/3483

Haeran. (2020). "Tradisi Maccerak Parek Sebagai Bentuk Kearifan Lokal Masyarakat Suku Bugis di Tanjung Jabung Timur" *Jurnal Sabda,* Vol. 15, No. 5, 133-147, https://ejournal.undip.ac.id/index.php/sabda/article/view/36238

Haeran. (2022). "Gertak Tanpa Dusta Terhadap Perekomian Masyarakat Desa Simpang Datuk Kecamatan Nipah Panjang", *Jurnal Al Mujaddid Humaniora*, Jurnal Al Mujaddid Humaniora, Vol. 8, No. 1, p. 21-37, https://e-jurnal.iims.ac.id/index.php/JALHu/article/view/118

Maharani, Amanda. (2024). "Pendampingan Promosi dan Inovasi Kemasan Terhadap Peningkatan Penjualan Minuman "Tuk Tuk Thai" di Rantau Rasau", *Jurnal Bangun Abdimas*, Vol. 3, No. 2, p. 265-271, http://ejurnal.bangunharapanbangsa.com/index.php/abdimas/article/view/404

Maulana, Andre et al. (2024). "Strategi Pemasaran Layanan Keuangan dalam Meningkatkan Transaksi di Kantor Pos KCP Rantau Rasau", *Jurnal Bangun Abdimas*, Vol. 3, No. 2, p. 289-295, http://ejurnal.bangunharapanbangsa.com/index.php/abdimas/article/view/409

Marsya, Andi, M. Arif Musthofa dan Nurjali. (2025). "Strategi Pemasaran untuk Meningkatkan Penjualan Produk Keripik Pisang "Merasa" di Kabupaten Tanjung Jabung Timur", *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah,* Vol. 12, No. 1, p. 39-52, https://ejurnal.iaipd-nganjuk.ac.id/index.php/es/article/view/1261

Moleong, Lexy J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Moleong, Lexy J. (2014), *Metodologi Penelitian Kualitatif,* Bandung:Edisi Revisi.

Musthofa, M.Arif, Daud dan Lilis Setiawati. (2021). "Analisis Kelayakan Usaha Air Mineral Isi Ulang Aser Water Dalam Pandangan Ekonomi Islam Di Desa Pandan Lagan Kecamatan Geragai", *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, Vol. 3, No.1, p. 79-84.

Rahmah, Siti, M Arif Musthofa, Siti Fatimah. (2024). "Strategi Pemasaran Islami Dalam Meningkatkan Pendapatan Toko Kue Awana Cupcake Pandan Jaya Kecamatan Geragai", *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, Vol. 10, No. 3, p. 3366-3372, https://www.jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jei/article/view/14688.

Sayuti, Akhmad Haeran dan Sisran. (2022). *Akad Kerjasama: Sebuah Tinjauan Ekonomi Islam Mengenai Model Pengelolaan Lahan dengan Cara Diupah Lahan.* Muara Sabak: Zabags Qu Publish.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan,* Bandung: PT Aja Rosdakarya Offset.

Syafei, Rachmat. (2015). *Fikih Mu"amalah*, Bandung: CV. Pustaka Setia.