

**TINJAUAN HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF PADA PRAKTIK
JUAL BELI DENGAN SISTEM REAL MONEY TRADING
DI GAME MOBILE LEGENDS**

SKRIPSI



AHMAD NOVAL FIRDAUS
NIM: S20182047

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS SYARIAH
DESEMBER 2022**

**TINJAUAN HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF PADA PRAKTIK
JUAL BELI DENGAN SISTEM REAL MONEY TRADING
DI GAME MOBILE LEGENDS**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H)
Fakultas Syariah
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

AHMAD NOVAL FIRDAUS
NIM. S20182047

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS SYARIAH
DESEMBER 2022**

**TINJAUAN HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF PADA PRAKTIK
JUAL BELI DENGAN SISTEM REAL MONEY TRADING
DI GAME MOBILE LEGENDS**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H)
Fakultas Syariah
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Oleh:
AHMAD NOVAL FIRDAUS
NIM: S20182047

Disetujui Pembimbing

19/22.
/11
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dr. Hj. Mahmudah, S.Ag., M.E.I
NIP.19750702199803 2 002

**TINJAUAN HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF PADA PRAKTIK
JUAL BELI DENGAN SISTEM REAL MONEY TRADING
DI GAME MOBILE LEGENDS**

SKRIPSI

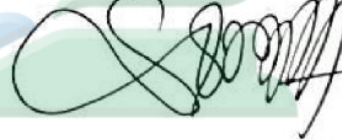
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)
Fakultas Syariah
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Hari : Kamis
Tanggal : 15 Desember 2022
Jam : 11.00-12.30

Tim Penguji


Ketua

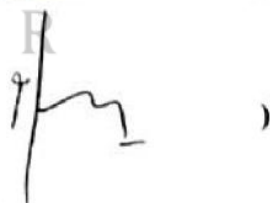
Sekretaris



Dr. H. Ahmad Junaidi, S.Pd., M.Ag.
NIP. 19731105 200212 1 002

Siti Muslifah, S.H.I., M.S.I.
NUP. 20160396

1. **Dr. Martoyo, S.H.I., M.H.** ()

2. **Dr. Hj. Mahmudah, S. Ag., M.E.I.** ()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Syariah



Prof. Dr. Muhammad Noor Harisudin, M.Fil.I
NIP.19780925 200501 1 002

MOTTO

وَلَا تَبْخُسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعَثُّوا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ ﴿١٨٣﴾

*“Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah
membuat kerusakan di bumi;”*

Al-Quran Surat Asy-Syu'ara' (26) ayat 183



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur hanya bagi Allah SWT, yang menjadikan nikmat isi kepala menjadi gagasan dan nikmat hati yang bergejolak menjadi kehendak dengan keduanya dapat diketahai suatu permasalahan yang menerbitkan suatu pencerahan. Shalawat serta salam tetap selalu terlimpahkan untuk Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat dan keluarganya.

Berkat rahmat serta hidayahNya, peneliti bisa merampungkan peneletian Skripsi dengan judul “*Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Pada Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends*”.

Penulis memahami dan menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, namun banyak sekali dukungan moril ataupun materil, bimbingan penuh, dan saran selama pengerjaan skripsi ini. Sehingga menjadikan penelitian ini menjadi lebih baik dan *kaffah*.

Oleh sebab itu Penulis persembahkan karya ilmiah ini kepada:

1. Ayah tercinta Fathorrahman Latif yang telah berjuang sepenuh tenaga tanpa kata lelah, memberikan pendidikan kepada Putra-nya hingga jenjang Perguruan Tinggi.
2. Ibu tercinta Umi Hanik atas derasnya Doa sertadukungan serta ridho yang tiada putus dari beliau, penulis dapat mencapai tahapan saat ini. Semoga segala hal kebaikan selalu berdampingan dengan beliau *Fiddini Waddunya Wal Akhiroh.. Aamiin*
3. Kakak tercinta Faizatul Imamah yang selama ini menjadi pendobrak penuh penulis. Semoga selalu dalam kebahagiaan *Fiddini Waddunya Wal Akhiroh. Aamiin.*
4. Keluarga Bani Abdurrahman yang selalu memberikan dorongan dan doa tiada henti agar segera terlaksana penelitian Skripsi penulis, semoga selalu diberikan kesehatan dan keberkahan hidup oleh Allah SWT. Aamiin

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, rampung jua penelitian Skripsi ini yang telah tersimpan berupa harapan menjadi kenyataan. Semua ini tidak mungkin terwujud tanpa taufik dan hidayah dari Allah SWT, beserta inayah dan ma'unahNya. Tak lupa pula Shalawat beriring dengan salam selalu dimohonkan untuk Nabi Muhammad SAW, atas jasa beliau dalam menyampaikan risalah dan keilmuan Allah, kita dapat terbimbing menempuh jalan yang lurus dan dapat merasakan betapa manisnya suatu buah keilmuan.

Dengan telah rampungnya Skripsi ini dengan judul "*Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Pada Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends*".Tiada lain yang diharap selain untuk memperdalam Khazanah keilmuan di jalan Allah SWT. Sepenuhnya penulis sadari, sekalipun telah diusahakan dengan teleti dan serapi mungkin, tidak menutup kemungkinan terdapat kekurangan serta kekeliruan. Untuk itu penulis membutuhkan masukan dan kritikan yang konstruktif guna menjadi pendorong agar menjadi baik dan lebih baik lagi kedepannya.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih yang tiada batas atas selesainya Skripsi ini kepada

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E, M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Universitas Kyi Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Prof. Dr. M. Noor Harisuddin, M.Fil.I. selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Universitas Kyi Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Dr. Muhammad Faisol, S.S., M.Ag. selaku Wakil Dekan bidang akademik dan kelembagaan.
4. Dr. Busriyanti, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Hukum Islam
5. Dr. H. Ahmad Junaidi, S.Pd., M.Ag. selaku Koordinator Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Universitas Kyi Haji Achmad Siddiq Jember.

6. Dosen Pembimbing, Dr. Hj. Mahmudah, S.Ag., M.E.I dengan penuh kesabaran, ketelatenan, dan keikhlasandi tengah-tengah kesibukannya meluangkan waktu memberikan bimbingan hingga sampai pada saat ini.
7. Alm. KH. Yusuf Muhammad, Ibu nyai Rosidah Yusuf selaku pengasuh pondok pesantren Darus Sholah Jember serta Segenap Dewan Asatid Asatidzah, Segenap Dewan Guru Dan segenap jajaran Pengurus. Dengan berkah doa dan bimbingan-Nya, penulis bisa menempuh pendidikan dengan lancar.
8. Dewan Pengasuh dan Pengurus Ma'had Al-Jami'ah Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, yang senantiasa mendoakan penulis menjadi pribadi yang berkualitas dan bertanggung jawab.
9. Terimakasih penulis sampaikan kepada Mas Aditya, Mas Irham, Mas Julianto, dan Mas Sulhan yang telah senantiasa memberikan kelancaran kepada penulis dalam menggali data lebih dalam untuk melengkapi penulisan skripsi.

Demikian,meskipun penulisan ini jauh dari kata sempurna, bagaikan setetes embun disamudra ilmu dalam semesta yang luas, namun senantiasa diharapkan dapat memberi manfaat bagi pembaca khususnya bagi penulis. Aamiin. Terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 15 Desember 2022

Ahmad Noval Firdaus
NIM. 20182047

ABSTRAK

Ahmad Noval Firdaus, 2022, Dr. Hj. Mahmudah, S.Ag., M.E.I *Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif pada praktik jual beli dengan sistem Real Money Trading di game Mobile Legends.*

Kata Kunci: *Hukum Islam dan Hukum Positif, Jual Beli, Real Money Trading, Game Mobile Legends.*

Era saat ini *game online* bukan hanya sekedar permainan saja, namun juga terdapat fungsi lain yang dikembangkan menjadi pencaharian keuntungan didalamnya. Cara yang bisa dilakukan untuk mendapatkan keuntungan pada *game online* dengan menjual *item* atau *diamond* (mata uang pada game) dengan uang asli melalui uang asli yang disebut dengan jual beli *Real Money Trading* sepertihalnya yang ada pada *Game Mobile Legends*. Dalam hal ini sebagai umat Islam dan berkewarganegaraan Indonesia tentu perlu memperhatikan aturan praktik jual beli yang telah diatur sesuai dengan ketentuan Hukum Islam dan Hukum Positif guna tercapainya hak dan kewajiban serta batasan-batasan didalamnya.

Fokus masalah dalam penelitian ini sebagaimana berikut: 1) Bagaimana praktik Jual beli dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*? 2) Bagaimana Tinjauan Hukum Islam pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*? 2) Bagaimana Tinjauan Hukum Positif pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*?

Tujuan Penelitian ini sebagai berikut: 1) Untuk mendeskripsikan praktik Jual beli dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*. 2) Untuk mendeskripsikan Tinjauan Hukum Islam terhadap praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legend*. 2) Untuk mendeskripsikan Tinjauan Hukum Positif terhadap praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legend*

Jenis penelitian yakni penelitian hukum empiris dengan mengamati tendensi hukum dan praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* di masyarakat. Metode yang digunakan adalah *Fieldc Research*, adapun data yang didapat akan dianalisa secara deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif.

Hasil kesimpulan penelitian ini sebagai berikut: 1) Praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* ditemukan 3 cara dalam bertransaksi yaitu a) Transaksi oleh pembeli kepada *developer* diluar *game*, dimana transaksi dilakukan pada *websiteGame Mobile Legends* melalui layanan pihak ketiga antara lain Codashop, UniPin Express, Tokopedia dan bukalapak. b) transaksi antara pembeli dengan *developer* didalam *game*. c) transaksi antara Pembeli dengan Pemain lain, dalam hal ini terdapat 2 cara yaitu melalui cara COD (*Cash On Dilevery*) dan melauai cara pembayaran *Tranfer bank*. 2) Dalam perspektif Hukum Islam, jual beli jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* tidak diperbolehkan dengan sebab adanya unsur *gharar* pada objek kepemilikan barang serta terkait masa waktu ditutupnya *game Mobile Legends*. 3) Menurut Hukum Positif jual beli jual beli dengan sistem *Real Money*

Trading di *game Mobile Legends* memenuhi unsur pokok jual beli dalam KUHPerdara dan telah memenuhi unsur dalam transaksi elektronik sebagaimana Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Istilah.....	7
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	16
1. Tinjauan umum tentang Jual-beli dalam Hukum Islam.....	16
2. Jual Beli Menurut Hukum Positif.....	25

BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan jenis penelitian	38
B. Objek Penelitian	38
C. Subyek penelitian	39
D. Teknik pengumpulan data	40
E. Analisis Data	41
F. Keabsahan Data.....	42
G. Tahap-tahap penelitian	43
H. Tahap Analisis.....	44
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	45
A. Gambaran Obyek Penelitian	45
B. Penyajian Data dan Analisis.....	56
C. Temuan dan Analisis.....	66
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran-saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
Lampiran-lampiran	
1. Matrik Penelitian	
2. Dokumentasi	
3. Biodata Penulis	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dalam aktifitas sehari-hari manusia akan selalu melekat dengan kegiatan *muamalah* khususnya kegiatan jual beli. Pemenuhan kebutuhan hidup yang paling sering dilakukan adalah transaksi jual beli, karena setiap orang harus memenuhi beragam kebutuhan hidup. Jual beli tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa tetapi juga dilakukan oleh anak-anak.

Jual beli merupakan kegiatan tukar menukar barang atau jasa yang mana dari keduanya berdasarkan kesukarelaan dan kesepakatan bersama. Kegiatan jual beli ini bisa dilakukan dipasar bahkan juga dari rumah.

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi menuntut manusia untuk berkembang dari segi praktiknya untuk melakukan transaksi jual beli. Saat ini jual beli banyak dilakukan di ranah media elektronik. Perdagangan atau penjualan menggunakan media elektronik memudahkan bagi pembeli ataupun penjual karena tidak diperlukan interaksi langsung; sebaliknya, komunikasi dapat dilakukan melalui telepon, melalui SMS, ataupun platform digital lainnya.

Obyek jual beli semakin meluas seiring berkembangnya jual beli, mengikuti kebutuhan manusia seiring dengan perkembangannya dari kebutuhan primer, kebutuhan sekunder hingga kebutuhan tersier, seperti sebuah *item* atau *diamond* dalam *game online*.

Di Indonesia *game online* telah meningkat secara signifikan selama beberapa tahun terakhir, bahkan mengubah hobi itu sendiri menjadi bisnis untuk menghasilkan keuntungan. Saat ini, sebagian besar orang menggunakan *game online* sebagai pekerjaan mereka, melampaui sebagai hiburan sederhana. Hingga menyebabkan *developer game online* berusaha keras untuk membuat *game* semenarik mungkin untuk kesempatan ini.

Salah satu transaksi yang memanfaatkan media elektronik yaitu *Real Money Trading* pada *Game Mobile Legends*. Transaksi yang dilakukan melalui sistem ini hanya bertujuan untuk membeli *diamond* dan *item in-game* lainnya dengan menukarkan uang asli seperti mata uang rupiah.¹ *Real Money Trading* sering digunakan pada *game* yang berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dimana pemain saling terhubung dengan *server* di dalam *game* yang dinikmati.

Mobile Legends merupakan suatu permainan dengan jenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dimana kedua tim saling berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh dengan mempertahankan basis mereka sendiri yang berada dalam tiga jalur yang dikenal dengan “*top*”, “*middle*” dan “*bottom*” yang menghubungkan antar basis. Setiap tim terdapat lima pemain yang mengendalikan “*hero*” pilihan masing-masing dari perangkatnya sendiri.

Pada *game Mobile Legends* terdapat kegiatan transaksi dengan sistem *Real Money Trading* baik antara pengguna dengan *developer* dan antara

¹ <https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitemem-dan-uang-game-online-di-Indonesia>, diakses pada 06 Juni 2022.

pengguna dengan pengguna lain. Adapun obyek yang dijual dalam *game Mobile Legends* antara lain *Diamond* (mata uang dalam *game Mobile Legends*), *Hero*, *Skin* (perlengkapan pada karakter *game*), *Starlight member* atau pelayanan istimewa oleh *developer* kepada pengguna.

Hadirnya sistem *Real Money Trading* tersebut menjadi sarana bagi kalangan pemain dalam memenuhi kebutuhannya dan menjadi sarana praktik jual beli pada *game online*. Sebagai umat muslim tidak akan lepas dari nilai etika dalam berbisnis yang telah menjadi konsep dalam Hukum bisnis islam. Dimana kegiatan ekonomi dan perikatan lain yang dilakukan oleh manusia dibangun dengan dialektika nilai dan etika yang bersumber pada hukum syariat islam. Kegiatan ekonomi yang dilakuan tidak hanya tertuju pada pemenuhan materi saja, tetapi terdapat sandaran yang bernilai ibadah dan nilai humanisme ketika praktinya bernilai benar dan sesuai dengan ajaran islam.²

Dalam istilah fiqh jual beli biasa disebut dengan *al-bay'*, yang secara harfiah berarti memperjualkan. Wahbah al-Zuhaily mengutarakan, secara *lughah* dengan menukar sesuatu dengan hal lainnya. *Al-syira* (beli) kata ini untuk kebalikannya dari "*al-bay*", dengan begitu *al-bay'* digunakan untuk tidak hanya menunjukkan beli, tetapi juga bermakna jual. Akibatnya, frasa tersebut tidak hanya merujuk pada jual tapi sekaligus juga beli.³ Maka *Al-bay'* yang dalam bahasa Arab berarti "jual beli", dalam konteks ini adalah saling tukar menukar harta untuk kepemilikan.

² Dimyaudin Djuwaini, *Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 16.

³ Wahbah al-Zuhaily, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, Jilid 5, cet. Ke 8, (Damaskus: Dar al-Fikr al Muashir, 2005), 126.

Jual beli pada dasarnya memiliki ketentuan hukum mubah, hal ini sesuai dengan kaidah umum dalam bermualah yaitu:

الأصل في المعاملة الإباحة إلا أن يدل دليل على تحريمها

Artinya: “Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya”.

Dengan kaidah diatas terkait jual beli hukumnya mubah akan tetapi, terkadang hukum tersebut bisa berubah menjadi wajib, haram, sunnah dan makruh sesuai dengan situasi dan kondisi berdasarkan masalahnya.⁴

Di Indonesia praktik jual beli sendiri merupakan bagian dari kajian hukum perdata yang secara umum diatur dalam Pasal 1457-Pasal 1540 KUHPerdata terkait ketentuan, larangan, kewajiban penjual dan pembeli, dan objek jual beli.

Jual beli dengan sistem *Real Money Trading* termasuk transaksi yang bersifat elektronik, dan hal ini juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008. Sebagaimana diterangkan didalam Undang-Undang tersebut, transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan memanfaatkan komputer, jejaringan komputer, serta media elektronik lainnya.⁵

Berdasarkan dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti tentang “Tinjauan Hukum Islam dan Pandangan Hukum Positif Terhadap praktik Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* di Game

⁴ A. Djazuli, *Kaidah-kaidah fikih: kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah masalah yang Praktis*, (Jakarta: Kencana, 2007), 130.

⁵ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 1 angka (2).

Mobile Legends”. Sehingga kajian skripsi ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang penjelasan dalam aspek Hukum Islam dan Hukum Positif tentang jual beli.

B. Fokus Penelitian

Sebagaimana ulasan latar belakang diatas terdapat dimensi atau pola-pola yang menarik untuk dikaji, maka perlu ditentukan fokus penelitian atau penulisan terkait Praktik Jual Beli Dengan *Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends*. Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat ditarik pokok masalah yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana Praktik Jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*?
2. Bagaimana Tinjauan Hukum Islam pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*?
3. Bagaimana Tinjauan Hukum Positif pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada pada latar belakang, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan Praktik Jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*
2. Untuk mendeskripsikan Tinjauan Hukum Islam terhadap praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legend*

3. Untuk mendeskripsikan Tinjauan Hukum Positif terhadap praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di game *Mobile Legend*

D. Manfaat Penelitian

Kontribusi yang akan diberikan ketika penelitian selesai termasuk dalam keunggulan penelitian ini. Oleh karena itu, dalam hal ini diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu hukum Islam dan hukum positif setidaknya dalam dua hal, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, khususnya tentang kegiatan jual beli yang diatur dalam syariat Islam dan hukum positif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis

- 1) Penelitian ini sebagai bahan studi untuk melengkapi syarat untuk memperoleh sarjana di Fakultas Syariah Program Studi Hukum Ekonomi Syariah.
- 2) Peneliti dapat memperluas pengetahuan dan wawasan keahliannya dengan bantuan penelitian ini.
- 3) Merupakan wujud sebuah proses belajar bagaimana menghasilkan karya ilmiah yang benar sehingga nantinya dapat menghasilkan karya ilmiah sesuai dengan kaidah yang berlaku.

b. Bagi kampus

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi menambah juga mewarnai nuansa ilmiah di lingkungan kampus UIN KHAS Jember dalam wacana pendidikan muamalah.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi lembaga UIN KHAS Jember dan mahasiswa yang tertarik untuk mengembangkan kajian pendidikan muamalah.

c. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal pengetahuan bagi pembaca agar dijadikan bahan rujukan terkait dengan permasalahan Praktik Jual Beli Dengan *Sistem Real Money Trading* Di *Game Mobile Legends* pada masyarakat khususnya pada penggemar *Game Mobile Legends*.

d. Bagi masyarakat

Dapat mengidentifikasi tindakan yang optimal untuk menyelesaikan masalah sosial. Selain itu, penting untuk mengkaji fenomena sosial lokal agar memiliki pemahaman umum tentang alasan di balik fenomena, kebijakan, atau perubahan sosial, terutama yang terkait dengan Praktik Jual Beli menggunakan *Sistem Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*.

E. Definisi Istilah

Adapun judul skripsi yang diangkat oleh penulis yaitu “Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli dengan *Sistem Real Money Trading* di Game

Mobile Legends” dan untuk menghindari adanya kesalah pahaman mengenai arti dari judul skripsi ini, maka penulis memberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Hukum Islam

- a. Syariat: peraturan yang dasar-dasarnya ditetapkan oleh Allah agar berpegang teguh kepadaNya baik hubungan dengan TuhanNya, hubungan antar sesama manusia, semesta dan yang berhubungan dengan kehidupannya.⁶
- b. Fiqh: ilmu yang berisi hukum-hukum syar’i yang bersifat amaliyah yang digali dari suatu dalil terperinci.
 - 1) Fiqih Ibadah: ilmu yang menjelaskan tentang dasar hukum islam yang dikhususkan pada ranah ibadah. Seperti halnya sholat, haji, qurban dll.
 - 2) Fiqih Muamalah: aturan-aturan Allah yang dikhususkan mengatur hubungan kehidupan manusia dalam hal duniawi.⁷ Baik dari cara memperoleh, mengelola, dan mengembangkan harta benda.

Dalam penelitian ini terfokus pada hukum islam yang bersifat amaliyah yakni fiqh muamalah Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) dan Fiqh mazdhab syafi’i pada kitab *Fathul Qorib, Tashjiirul Yaqut Annafiis fii Madzhabi Ibni Idris* dan penujung literatur fiqh yang lain. Karena berhubungan dengan cara memperoleh mengelola dan mengembangkan harta atau *mal*.

⁶ Mahmut syaltut, *al-islam: ;aqidah wa syariah*”, (ttt: Dar al-qalam 1966), halaman 12.

⁷ Rachmat Syafe’i, *“Fiqh Muamalah”*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001, Halaman 15.

2. Hukum positif: asas-asas yang berlaku di Indonesia yang sifatnya mengikat secara umum atau khusus dan ditegakkan melalui pemerintah atau pengadilan dalam suatu negara.

Dalam penelitian ini terfokus pada KUHPerdara dan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008.

3. Jual beli *Real Money Trading*: Aktivitas jual beli menggunakan metode ini untuk game dalam pembelian *diamond* dan *item* dalam game lainnya dapat dibeli dengan sistem mata uang ini untuk game baik di dunia nyata maupun transaksi rupiah.

4. *Game Mobile Legend*: permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) di mana kedua tim bersaing satu sama lain untuk mencapai dan menghancurkan basis lain sekaligus melindungi basis mereka sendiri, yang dibagi menjadi tiga jalur yang disebut "*top*", "*middle*", dan "*bottom*" dan terhubung antar basis. Lima pemain dari masing-masing tim menggunakan gadget mereka sendiri untuk mengontrol "hero" yang mereka pilih.

Berdasarkan uraian definisi istilah diatas, yang dimaksud dengan "Tinjauan Hukum Islam dan Pandangan Hukum Positif Terhadap Praktik Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Mobile Legends*" yaitu suatu penelitian mengenai sebuah transaksi jual beli yang menggunakan sistem *Real Money Trading* berupa penjualan serta pembelian *diamond* dan *item* dalam game yang berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang bernama *Mobile Legends* dengan menggunakan uang asli seperti halnya mata uang rupiah. Yang kemudian dianalisis dengan ketentuan Hukum Islam

yang bersifat amaliyah yakni fiqh muamalah Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) dan Fiqh Madzhab Syafi'i pada kitab *Fathul Qorib*, *Tashjiirul Yaqut Annafiis fii Madzhabi Ibni Idris* serta penujung literatur fiqh yang lain dan juga dianalis dengan ketentuan Hukum Positif pada UU KUHPerdara dan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 untuk agar ditemukan keabsahan atau ketentuan dalam bertransaksi tersebut.

F. Sistematika Penulisan

Penulis memberikan gambaran yang sistematis agar memudahkan pembaca mendapatkan gambaran yang jelas dan lengkap. Di antara setiap bab, proses penulisan terhubung dalam beberapa bab yang lain. Ringkasan luasnya adalah sebagai berikut:

Bab ini membahas tentang Sistematika Kajian Hukum Islam dan Hukum Positif Jual Beli menggunakan *Real Money Trading* pada *Game Mobile Legends*, serta latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tinjauan literatur, tujuan penelitian, penerapan hasil penelitian, definisi operasional, metodologi penelitian, dan pembahasan penelitian ini berfungsi sebagai pengantar dan tercakup pada bab pertama ini.

Tinjauan pustaka yang memaparkan berbagai penelitian yang relevan dengan penelitian penulis terdapat pada bab kedua. Jadi dari sini, pembaca dapat mengungkap penelitian baru yang didasarkan pada temuan sebelumnya untuk memberikan kontribusi bagi keilmuan dan kehidupan sehari-hari. Selain

itu, kajian teori untuk memperjelas alasan atau landasan penelitian yang disertakan dalam bab ini.

Metodologi studi yang berkaitan dengan gambaran umum *Game Mobile Legends*, memahami transaksi dengan sistem *Real Money Trading*, dan praktik pembelian dan penjualan dengan sistem *Real Money Trading* dibahas dalam bab ketiga.

Pada bab keempat, fakta-fakta praktik penjualan menggunakan Sistem *Real Money Trading* disajikan dan ditelaah dari perspektif hukum Islam dan hukum positif.

Bab kelima penutup. Kesimpulan dari proposal ini memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan pada bab pertama. Juga tawarkan rekomendasi lain sebagai cara untuk mempraktikkan kesimpulan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran umum tentang subjek yang diteliti oleh peneliti sebelumnya untuk mencegah insiden atau duplikasi penelitian sebelumnya. Namun di era yang sangat modern ini terdapat berbagai macam jenis jual beli, salah satunya jual beli dengan menggunakan uang yang ditukarkan dengan benda maya.

Penelitian jual beli, sesuatu yang sudah lazim dan sering ditemui pada internet (*Real Money Trading*). Hal ini sudah sering dilakukan, terutama di kalangan pemain. Menurut pencarian, ada beberapa penelitian terdahulu tentang jual beli *online*, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan di Desa Lintas Utara Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau untuk Skripsi Nurjannah tahun 2019, “Praktek Jual Beli Kelapa Menurut Syariat Islam (Studi di Desa Lintas Utara Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir)”. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa warga sebagaimana yang dimaksud dalam subyek penelitian tersebut masih belum memahami cara jual beli kelapa yang sesuai dengan ketentuan Hukum Islam. Jual beli tergolong dalam kategori *'urf*, atau praktik yang berlawanan dengan agama (*'urf fasid*), serta mengambil keuntungan dari hutang seperti riba. Dan hal

ini menurut perspektif hukum islam tidak diperbolehkan.⁸ Terdapat persamaan dengan penulis yang diteliti yaitu kajiannya tentang jual beli, sedangkan peneliti membahas tentang penukaran uang asli kedalam dunia maya.

2. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Pelanggan di Media Sosial merupakan kajian tahun 2019 oleh Muhammad Machtum. Berdasarkan analisis ini, dapat disimpulkan bahwa dilihat dari rukun jual beli, praktik tersebut telah memenuhi syarat. Akan tetapi terdapat unsur *gharar* pada objeknya. Karena apabila pada saat *subscriber* yang di dapat habis dengan sebab daya *channel* yang kurang baik. Dalam hal ini pembeli akan rugi sebab *subscriber* yang didapat tidak banyak karena tidak betah pada *channel Youtube* tersebut. Dengan demikian, pembelian dan penjualan *subscribe* melibatkan ambiguitas atau keraguan tentang kualitas, sehinggahukumnya menjadi tidak boleh dan dilarang dalam Islam.⁹ Pada penelitian ini mengandung persamaan dengan yang penulis kaji yaitu terkait jual beli secara online atau menggunakan media sosial. Akan tetapi berbeda dengan yang difokuskan peneliti yaitu membahas perihal jual beli didalam *game*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fiki Adi Pamungkas (2017) dengan judul *Tinjauan Hukum Islam dan Hukum positif terhadap jual beli dengan sistem real money trading di game rising force online* skripsi UIN Sunan

⁸ Nurjannah, "Praktik Jual Beli Kelapa Menurut Hukum Islam (Studi di Desa Lintas Utara Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau)", (skripsi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi 2019), halaman 70.

⁹ Muhammad Machtum, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Subscribe di Media Sosial", (Skripsi UIN Walisongo, Semarang), 2019, halaman 122.

Ampel Surabaya. Dalam penelitian tersebut terdapat dua tinjauan hukum, ditinjau dari segi hukum islam jual beli dengan sistem tersebut mengandung unsur *gharar* dengan sebab adanya ketidakjelasan atas kepemilikan barang dan menurut Hukum positif jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* telah memenuhi syarat jual beli sebagaimana menurut Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 namun terbantah dengan pasal 1471 KUHPperdata.¹⁰ Pada penelitian ini memiliki persamaan terkait kajian jual beli pada *game* dengan sistem *Real Money Trading*. Adapun perbedaan dengan yang penulis teliti yaitu pada obyek kajiannya pada penelitian ini pada *game Rising Force Online* sedangkan meneliti pada *game Mobile Legends*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Alfi Husna pada tahun 2019 Skripsi UIN Sumatra Utara Medan dengan judul Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017. Pada penelitian ini, berdasarkan analisa penulis hukum jual beli akun *game mobile legends* boleh (*mubah*) dengan sebab unsure dan syarat yang dijadikan dasar jual beli telah terpenuhi sedangkan dari segi objek akadnya *game online* memang tidak termasuk sesuatu yang mendatangkan manfaat secara syariah, tetapi pada umumnya permainan tersebut bisa mengurangi rasa penat dan stres atau bisa disebut sebagai hiburan.¹¹ Penelitian ini memiliki persamaan pembahasan yaitu jual beli dengan obyek penelitian

¹⁰Adi Pamungkas, Fiki, “*Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap jual beli dengan sistem real money trading di game rising force online*. (Skripsi UIN Sunan Ampel, Surabaya), 2017.

¹¹Husna, Alfi , “*Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017*”, (Skripsi UIN Sumatra Utara Medan), 2019.

yang sama yaitu pada *game Mobile Legends*. Tetapi dalam penelitian yang penulis teliti berbeda karena penulis meneliti tentang jual beli *item-item, diamond* yang ada didalam *game Mobile Legends* bukan jual beli akun *game Mobile Legends*.

5. Penelitian yang ditulis oleh Ahmad Muzakki Aditya tahun 2019 dengan judul Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Dengan *Sistem Real Money Trading Pada Game Mobile Legend*. Didalamnya dapat disimpulkan bahwa secara hukum Islam, praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* tidak sesuai dengan hukum Islam dikarenakan mengandung unsur *gharar* yakni adanya ketidakjelasan atas kepemilikan barang dan juga masa waktu hingga *Game Mobile Legends* tutup.¹²

Dari penelitian kelima memiliki persamaan pembahasan dan kajiannya yakni terkait Praktik Jual beli dengan sistem *Real Money Trading* pada *Game Mobile Legend*. Yang berbeda peneliti menambahi dengan kajian hukum positif, karena semakin maraknya pemain dan praktik jual-beli pada game ini dari tahun ketahun peneliti tertarik mengkaji penelitian ini sebagai pelengkap dari penelitian terdahulu dengan menambahkan tinjauan hukumnya berupa Hukum Positif.

¹² Ahmad Muzakki Aditya, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Pada Game Mobile Legend", (Skripsi UINSA, Surabaya 2019), halaman 72-73).

B. Tinjauan Teori

1. Tinjauan umum tentang Jual-beli dalam Hukum Islam.

a. Pengertian Jual-Beli

Jual beli secara umum dikenal dengan saling tukar menukar yang secara bahasa berarti *bai'* yang memiliki makna pertukaran secara mutlak.¹³ Dalam kitab *Fathul Qorib* dijelaskan sebagai berikut:

والبيوع جمع بيع. وبيع لغة مقابلة الشيء بالشيء فدخل ما ليس بمال كخمر. واما شرعا فاحسن ما قيل في تعريفه انه تمليك عين مالية بمعاوضة باذن شرعي او تمليك منفعة مباحة على التاء بيد بئمن مالي¹⁴

“Adapun lafadz بيع merupakan kata jama' dari mufrod بيع. Dan jual beli secara bahasa yaitu membandingkan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Oleh karenanya akad ini memsukkan segala sesuatu yang juga bukan harta, seperti halnya khamer. Dan adapun jual beli murut syara' devinisi yang paling baik ialah mempermilikkan sesuatu harta kepada orang lain dengan adanya suatu tukar menukar sesuatu dengan disertai izin secara syara' dengan pembayaran seharga harta.”

Dari penjelasan diatas lafad “tukar menukar sesuatu bukan termasuk akad utang piutang” dan lafad “dapat izin syara' yakni selain riba”, dan lafad “manfaat” tertuju kepada pengertian “hak milik membangun”, dan adapun lafad “harga” tersebut membedakan “upah” yang terdapat dalam akad sewa menyewa

Sedangkan jual beli secara istilah dalam literatur lain

¹³ Sayyid Sabiq, *Fiqh as-Sunnah*, Juz 3, Terj. Mohammad Tholib (Semarang: Toha Putra, 2009), halaman 156.

¹⁴ Syekh Muhammad bin Qasim Al-Ghazi, “*Fathul Qarib*”, halaman 45.

sebagaimana yang dijelaskan dalam definisi-definisi para ahli sebagai berikut:

1) Sayyid Sabiq mendefinisikan jual beli berupa, suatu pertukaran benda terhadap benda lain yang saling meridhai atau mengalihkan hak milik yang disertai penggantian dengan cara yang dibolehkan.¹⁵

2) Wahbah az-Zuhaili

مبادلة مال بمال على وجه مخصوص

“jual beli adalah saling tukar menukar harta dengan cara tertentu”¹⁶

3) Menurut imam Nawawi jual beli adalah

تمليك عين مآلية بمعاوضة باذن شرعي

“Pemilikan harta benda dengan jalan tukar-menukar yang sesuai dengan aturan Syara’.”¹⁷

Berdasarkan uraian di atas, yang penulis pahami bahwa jual beli adalah suatu perjanjian untuk saling terikat, mempertukarkan barang atau benda yang bernilai dan manfaat secara sukarela antara kedua belah pihak. Akibatnya, ada ikatan timbal balik antara kedua belah pihak, dimana satu pihak (penjual) berjanji untuk menyerahkan hak kepemilikan atas suatu barang, dan pihak lain (pembeli) berjanji untuk membayar harga yang terdiri dari jumlah tersebut sesuai dengan

¹⁵ Sayyid Sabiq, *Fiqh as-Sunnah*, halaman 158.

¹⁶ Wahbah az-Zuhaili, *al-Fiqh al-Islam wa Adillatuhu*, Juz 5, (Jakarta: Gema Insani Darul Fikir), 2011, halaman 26.

¹⁷ Wahbah az-Zuhaili, *al-Fiqh al-Islam wa Adillatuhu*, Juz 5, (Jakarta: Gema Insani Darul Fikir), 2011, halaman 26.

akad atau perjanjian yang sudah disepakati tentunya sesuai dengan ketentuan Syara' dan Hukum yang berlaku.

b. Dasar Hukum Jual Beli

Secara umum jual beli sebagai saran tolong-menolong antar sesama umat manusia dalam memenuhi kebutuhan yang memiliki landasan kuat dalam al-Quran dan sunnah Rasulullah saw. Adapun dasar-dasar tentang jual beli yaitu al-Quran, Hadits, ijma' sebagai berikut¹⁸:

1) Al-Quran

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu.”* QS. An-nisa' ayat 29.

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya: *“Dan Allah menghalalkan jual-beli dan mengharamkan riba.”* QS. Al-baqarah ayat 275.

Dari dua ayat al-Qur'an tersebut dari dua ayat Al-Qur'an bahwa manusia diperbolehkan untuk membeli dan menjual sesuatu selama mereka tidak melanggar hukum Islam, salah satunya adalah menghindari riba. Dan Allah melarang seorang mukmin menggunakan harta orang lain dengan cara apapun yang bertentangan dengan syariat. Sebaliknya, orang mukmin hanya diperbolehkan menggunakan harta orang lain untuk transaksi

¹⁸ Abdul Rahman Ghazaly, Gufron Ihsan, Saipudin Shidiq, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2010), 68.

perdagangan yang didasarkan pada prinsip saling ridha dan keikhlasan.

2) Sunnah/Hadits

سُئِلَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ فَقَالَ: عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

Artinya: ...Rasulullah saw. ditanya salah seorang sahabat mengenai pekerjaan (profesi) apa yang paling baik. Rasulullah saw. menjawab: usaha tangan manusia sendiri dan setiap jual beli yang diberkati”¹⁹

Maksud hadits ini, jual beli yang baik merupakan jual beli yang diberkati oleh Allah, yakni jual beli yang jujur tanpa diiringi kecurangan dalam jual beli tersebut.

عَنْ دَاوُدَ بْنِ صَالِحِ الْمَدَنِيِّ، عَنْ أَبِيهِ قَالَ: سَمِعْتُ أَبَا سَعِيدَ الْخُدْرِيَّ يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: وَإِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ (رواه ابن ماجه)

Artinya: “Dari Abu Dawud Ibnu Shalih Al-Maddani dari ayahnya berkata saya mendengar Abu Sa’id al-Qhudri berkata; bahwa Rasulullah Saw; jual beli atas dasar saling meridhai”. (HR. Ibnu Majjah)²⁰

3) Ijma’

Jumhur ulama bersepakat bahwasannya jual beli hukumnya boleh dengan dalih, manusia tidak akan mampu dalam mencukupi kebutuhannya sendiri, tanpa bantuan atau campur tangan orang lain. Tetapi, bantuan atau barang milik orang lain yang dibutuhkannya itu, harus diganti dengan barang miliknya yang sesuai.²¹

¹⁹ Wahbah az-Zuhaili, *al-Fiqh al-Islam wa Adillatuhu*, Juz 5, (Jakarta: Gema Insani Darul Fikir), 2011, halaman 24.

²⁰ Ibnu Majjah, *Sunan Ibnu Majjah Juz II*, (Libanon: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, t.t.), no 2185, 737

²¹ Rachmat Syafe’i, *Fiqh Muamalat*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 75.

Sebagaimana keterangan Al Qur'an dan Hadits serta kesepakatan Ulama diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya praktik jual beli hukumnya boleh menyimpang tidak ada unsur yang dapat merubah ketentuan hukum kebolehan tersebut dalam artian jual beli bersih atau terbebas dari penipuan, kecurangan, tidak terdapat hal hal yang batil yang menuju jalan kemaksiatan terhadap ketentuan Allah dan Rasulnya.

c. Rukun dan Syarat jual-beli

Pada umumnya mayoritas ulama terkait rukun jual beli ada 3 yaitu akad (adanya Ijab Kabul), subyek atau pelaku transaksi (pihak penjual dan pembeli), dan adanya objek akad atau *ma' kud alaih*.²²

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, unsur atau rukun jual beli ada tiga yaitu :

1) Pihak – pihak

Pihak pihak yang terkait dalam perjanjian jual beli terdiri atas penjual, pembeli, dan pihak lain yang terlibat dalam perjanjian tersebut.

2) Objek

Objek jual beli terdiri atas benda yang berwujud dan benda yang tidak berwujud, benda bergerak maupun benda yang tidak bergerak, dan yang terdaftar maupun yang tidak terdaftar. Syarat objek yang diperjualbelikan adalah sebagai berikut :

²² Ahmad Muzakki Aditya, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Pada Game Mobile Legend*”, (Skripsi UINSA, Surabaya 2019), halaman 72-73).

- a) Barang yang diperjual belikan harus ada.
 - b) Barang yang diperjual belikan harus dapat diserahkan.
 - c) Barang yang diperjual belikan harus berupa barang yang memiliki nilai/harga tertentu.
 - d) Barang yang diperjual belikan harus halal.
 - e) Barang yang diperjual belikan harus diketahui oleh pembeli.
 - f) Kekhususan barang yang diperjual belikan harus diketahui.
 - g) Barang yang dijual harus ditentukan secara pasti pada waktu akad.
- 3) Kesepakatan

Kesepakatan dapat dilakukan dengan tulisan, lisan, dan isyarat, ketiganya memiliki makna hukum yang sama.²³

Dalam madzhab syafi'i jual beli dapat dikatakan sah apabila terpenuhinya sebagai berikut:

a) *Shigot*

Jual beli bisa dikatakan sah apabila adanya ijab (الإيجاب),

Kabul (القبول) atau suatu redaksi baik berupa kata, perantara dan

tulisan atau isyarat bagi orang yang bisu yang menandakan telah terjadinya suatu kesepakatan.²⁴

b) Pelaku transaksi atau *Aqid*

Poin penting pada syarat bagi pelaku transaksi yaitu

²³ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2013), 102.

²⁴ Imam Al-'Allamah Al Habib Ahmad bin Umar Syatiri Al Husaini, "*Tashjiirul Yaqut Annafiis fii Madzhabi Ibn Idris*", (Banten: 2020)

pelaku transaksi harus *mukallaf* dan *tamyiz*. Ada beberapa ketentuan sebagaimana dijelaskan oleh imam syafi'i yang mengakibatkan tidak sahnya jual beli yaitu anak kecil sekalipun sudah *tamyiz* (tau perkara yang baik dan perkara yang buruk bagi dirinya), orang tidak waras, hamba sahaya meskipun seorang *mukallaf*, orang buta.

Apabila kegiatan transaksi terjadi maka barang yang telah diperjual belikan atau harga yang telah diambil oleh penjual dalam transaksi hal ini menjadi tanggungan dan harus dikembalikan kecuali hilang. Jual beli yang dilakukan oleh anak kecil tidak sah meskipun telah mendapatkan izin dari walinya. Dan transaksi jual beli yang dilakukan oleh hamba sahaya sah apabila terdapat izin majikannya dengan syarat *mukallaf* dan *aqil baligh*.²⁵

Dalam redaksi lain adapun syarat syarat Muta'qidain yaitu²⁶:

- (1) Transaksi dilakukan secara mutlak
- (2) Tidak ada paksaan

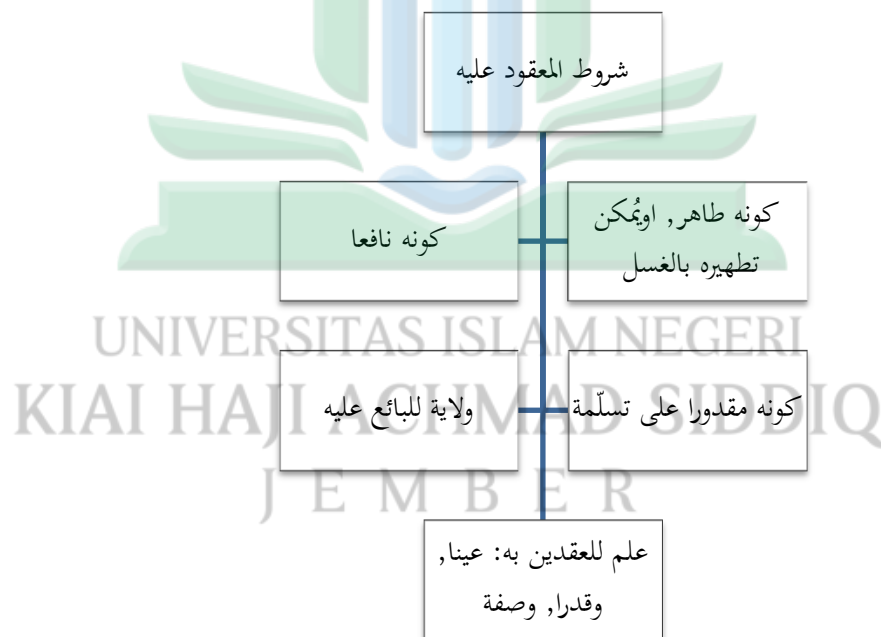
²⁵ Syaikh Abdurrahman Al Juzairi, "*Fikih Empat Madzhab jilid 3*", (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar), 2015, Halaman 283-284.

²⁶ Imam Al-'Allamah Al Habib Ahmad bin Umar Syatiri Al Husaini, "*Tashjiirul Yaqut Annafiis fii Madzhabi Ibni Idris*", (Banten: 2020)



c) *Ma'qud 'Alaih* atau objek yang ditransaksikan.

Barang yang diperjual belikan tidak terhindar dari ketentuan syara'.



Adapun syarat dari *Ma'qud 'Alaih* yaitu²⁷:

- (1) Barangnya harus terhindar dari najis (suci)
- (2) Bermanfaat

²⁷ Imam Al-'Allamah Al Habib Ahmad bin Umar Syatiri Al Husaini, "*Tashjiirul Yaqut Annafiis fii Madzhabi Ibn Idris*", (Banten: 2020)

- (3) Dapat diserahkan
- (4) Murni milik sipenjual
- (5) Terdapat pengetahuan kedua belah pihak terhadap barang, harga dan sifatnya

d. Macam-macam jual beli

Ada 3 macam jual beli sebagaimana dijelaskan dalam kitab *fathul qorib*²⁸, sebagai berikut:

1) Jual beli sesuatu yang bisa dilihat (بيع عين مشاهدة)

Yang dimaksud jual beli semacam ini adalah objek atau barang dijual ada ditempat, jual beli yang demikian sesuai redaksinya maka hukumnya (فَجَائِزٌ) “boleh” dengan ketentuan syarat keadaan barangnya suci, objek yang diperjual belikan dapat diambil manfaatnya dan bendanya yang dapat diserahkan.²⁹

2) Jual beli benda yang diberi sifat dalam suatu tanggungan-

(بيع شيء موصوف في الذمة)

Penjualan dengan macam ini disebut juga dengan “pesanan” atau dikenal dengan akad *salam*, jual beli semacam ini hukumnya boleh إِذَا وَجِدَتْ yakni dengan melibatkan sifat yang ditetapkan dari sifat pesannya.³⁰

²⁸ Syekh Al-‘Allamah Muhammad bin Qasim Al-Ghazi, “*Fathul Qarib*”, halaman

²⁹ Syekh Muhammad bin Qasim Al-Ghazi, “*Fathul Qarib*”, halaman

³⁰ Syekh Muhammad bin Qasim Al-Ghazi, “*Fathul Qarib*”, halaman

- 3) Jual beli barang yang tidak ada ditempat, yang tidak bisa dilihat oleh kedua pihak (بَيْعٌ عَيْنٍ غَائِبَةٍ لَمْ تَشَاهِدَ لِلْمَتَعَاقِدِينَ)

Maksudnya ialah jual beli yang tidak ada ditempat yang mana barang diperjual belikan tidak bisa dilihat oleh kedua belah pihak. Pada era sekarang jual beli yang demikian sangat sering kita jumpai, bertransaksi dengan melalui jejaringan internet dimana dari dua pihak tidak saling melihat. Dalam artian barang yang diperjual belikan diperlihatkan pada layar internet atau setiap aplikasi maka jual beli yang demikian dalam redaksi *fathul qarib* "فَلَا يَجُوزُ" yakni tidak boleh .

Dalam perkataan *mushonnif* yang dimaksud dengan “boleh” disini yaitu memiliki artian “sah” dan tentang “barang tidak dapat dilihat” terkadang menjadi pengertian bahwa apabila barang yang sebelumnya tampak atau dapat disaksikan, kemudian tidak ada ketika terjadinya akad maka akad yang seperti ini hukumnya sah.³¹

Dalam kajian literatur yang lain menurut *qaul adhar* syafi'iah transaksi yang demikian tidak sah dikarnakan termasuk pada *bai'ul gharar*, dan menurut *muqobilul adhar* hal semacam ini dapat diminimalisir dengan mencantumkan ciri-cirinya (sifat, jenis atau macamnya) yakni sesuai redaksinya

³¹ Syekh Muhammad bin Qasim Al-Ghazi, “*Fathul Qarib*”, halaman

sebagai berikut.³²

معني المحتاج – (18/2)

(والاظهر انه لا يصح بيع الغائب) وهو ما لم يره المتعاقدان او احدهما وان كان حاضرا
للنهي عن بيع الغرار. (والثني يصح) إذا وصف بذكر جنسه ونوعه اعتمادا على الواصف

...

e. Jual beli *Gharar*

Jual beli *gharar* termasuk kepada salah satu jual beli yang dilarang oleh islam, Wahbah Zuhaili menggolongkan jual beli yang demikian merupakan jual beli yang batal. Jual beli yang batal maksudnya ialah jual beli yang tidak terpenuhinya sesuatu baik dari rukun dan objeknya juga tidak diperbolehkan secara hakikat ataupun sifatnya.³³

Definisi *gharar* disebut dengan “bahaya” secara bahasa, dan sedang *taghrir* yaitu memikat terjadinya bahaya. Namun makna asli dari *gharar* yakni sesuatu yang secara dohir baik akan tetapi secara batin tercela. Adapun makna *Bai’ul gharar* sendiri memiliki pengertian tertipu, dalam bentuk kata objek. Dalam artian, lafadz “*bai’u*” disandarkan kepada masdar dalam bentuk *isim maf’ul* yaitu “*maghrur*”.

Jadi secara singkat *gharar* memiliki pengertian suatu transaksi yang terdapat unsur ketidakjelasan dan kepastian yang akan menimbulkan suatu potensi antar pihak yang merasa

³² Ahmad Yumni Ihsan, Ahmad Ali Utsman , Hasan Syafi’i, Abdul Adzim, Iklirurrahman, Abdul Munthalib, Izzat fawaid, Abdullah Syachol, Syaifullah Miftah Syaiful Qohir, “*Sebuah Jawaban Fiqh Sekitar Kita*”, (PP. Mambaul Ulum Bata-bata Pamekasan: Nafitri), 2015, halaman 29.

³³ Wahbah az-Zuhaili, *al-Fiqh al-Islam wa Adillatuhu*, Juz 5, halaman 101.

dirugikan.

Menurut Asy-Syafi'i definisi *Bai'ul Gharar* memiliki pengertian sebagai berikut:

بيع الغرر هو ما احتمل أمرين أغلبهما أخوفهما

“jual beli *gharar* yaitu yang terdapat dua kemungkinan, kemungkinan yang paling besar adalah yang paling dikhawatirkan”.³⁴

1) Dalil keharaman *gharar*

Adapun dalil keharaman *gharar* terdapat dalam Al-Qura'an surat An-Nisa ayat 29.³⁵

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”

Pada ayat ini memang tidak secara tegas melarang jual beli *gharar*, namun terdapat 2 poin yang mengarah kepada keharamannya *gharar*. Pertama, larangan Allah SWT untuk memakan harta yang batil. Yang dimaksud harta yang batil seperti halnya segala transaksi yang dilarang, mencuri, judi, riba dan *gharar*. Kedua, pada ayat ini juga terdapat makna tersirat terkait kewajiban unsur saling ridha. Sedangkan *gharar* justru

³⁴ Muhammad Abdul Wahab, “*Fiqih Muamalah GHARAR*”, (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing), 2019, halaman 14-15.

³⁵ Muhammad Abdul Wahab, “*Fiqih Muamalah GHARAR*”, halaman 16.

menghilangkan keridhaan antar pihak, sebab akan ada pihak yang merasa dirugikan. Oleh sebab itu *gharar* termasuk pada jual beli yang terlarang.

Keharaman *gharar* dipertegas oleh Hadist Rasulullah SAW sebagai berikut:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، قَالَ: نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحِصَاةِ، وَعَنْ بَيْعِ الْغَرْرِ
(رواه مسلم)

Dari abu hurairah r.a ia berkata, “Rasulullah SAW melarang jual beli kerikil dan *gharar*.”

Pada hadist lain larangan jual beli *gharar* adalah sebagai berikut:³⁶

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: لَا تَشْتَرُوا السَّمَكَ فِي الْمَاءِ، فَإِنَّهُ غَرْرٌ (رواه احمد)

Poin penting pada kedua hadits ini intinya yakni segala bentuk dari jual beli yang mengandung *gharar* pada dasarnya dilarang karena terdapat suatu kebatilan. Dengan dasar dalil al-quran dan hadits tersebut tentunya para ulama sepakat dengan keharaman dari *gharar*.

2) Bentuk-bentuk *Gharar*

a) *Gharar* dalam akad

Yang dimaksud disini yaitu akad yang disetujui dan disepakati oleh antar pihak, terdapat ketidakpastian atau ada klausul-kalusul yang tidak jelas, sehingga akan berpotensi

³⁶ Muhammad Abdul Wahab, “*Fiqh Muamalah GHARAR*”, halaman 17-18.

merugikan suatu pihak. Misalnya “*kain apa saja yang kau sentuh, maka kain tersebut menjadi milikmu dengan harga sekian*”.³⁷

b) *Gharar* dalam objek akad

Maksudnya disini adalah barang ataupun jasa yang menjadi objek akadnya tidak jelas baik dari pemiliknya, kualitas, spesifikasinya, keberadaannya dan lain-lain yang bisa merusaknya suatu unsur ketentuan objek tersebut.

Adapun klasifikasi *gharar* dalam objek terdapat 3 jenis sebagai berikut:³⁸

- 1) *Bai' al ma'dum*: jual beli barang yang fiktif dan jual beli yang barangnya tidak pasti ada tidaknya.
- 2) *Bai' al majus*: jual beli yang barangnya sulit diderah terimakan
- 3) *Bai' al majuhul*: jual beli yang tidak jelas terkait sifat, ukuran dan spesifikasinya.

c) *Gharar* pada harga

Maksudnya yakni harga yang tidak ditentukan kapasitas nominalnya atau harga yang tidak sebutkan pada saat terjadinya akad.³⁹

d) *Gharar* pada waktu serah terima

Maksudnya pada saat serah terima terjadi misalnya

³⁷ Muhammad Abdul Wahab, “*Fiqih Muamalah GHARAR*”, halaman 20.

³⁸ Muhammad Abdul Wahab, “*Fiqih Muamalah GHARAR*”, halaman 22.

³⁹ Muhammad Abdul Wahab, “*Fiqih Muamalah GHARAR*”, halaman 23.

dalam jual beli yang dilakukan secara tidak tunai maka harus ada suatu kejelasan dan kepastian terkait waktu penyelesaian transaksinya.⁴⁰

3) Kriteria *Gharar* yang diperbolehkan :

a) *Gharar* yang sedikit

Apabila kapasitas *ghararnya* sedikit maka *gharar* tidak akan menjadi masalah dalam artian tidak haram dalam artian *gharar* tersebut telah dimaklumi adanya dalam suatu pasar. Misalnya, terkait ongkos angkot atau taxi yang mana penumpang tidak tau berapa harga nominal dari kota A ke kota B. Hal ini karena bukan atas semauanya sopir melainkan sesuai dengan standar hitungan kilometer.⁴¹

b) *Gharar* pada akad *tabarru'*

Akad disini merupakan akad sosial yang mana tidak terjadi suatu pertukaran harta dua arah dalam artian tidak mengharapkan keuntungan materi, misalnya pada akad hibah, hadiah dll.⁴²

c) *Gharar* yang bukan dalam inti objek akad

Dalam hal ini semua ulama khususnya syafi'i sepakat *gharar* yang terjadi pada inti objek akad yang diperjual belikan diharamkan. Sedangkan *gharar* yang ada pebgikut atau pelengkapnyanya saja dibolehkan. Misalnya jual beli pada tiket

⁴⁰ Muhammad Abdul Wahab, "*Fiqih Muamalah GHARAR*", halaman 25.

⁴¹ Muhammad Abdul Wahab, "*Fiqih Muamalah GHARAR*", halaman 27-28.

⁴² Muhammad Abdul Wahab, "*Fiqih Muamalah GHARAR*", halaman 30.

pesawat, kereta dll yang harganya sudah terdapat asuransi atau pengiriman barang berharga yang telah masuk pada asuransi pada tiket tersebut.⁴³

2. Jual beli menurut Hukum Positif

a. Jual beli dalam KUHPerdato

Pasal 1457 KUH Perdata mendefinisikan jual beli sebagai suatu perjanjian dimana salah satu pihak mengikatkan diri untuk menyerahkan suatu barang dan pihak yang lain setuju untuk membayar harga yang telah ditetapkan. Subekti berpendapat bahwa pengertian tersebut kurang tepat berdasarkan Pasal 1457 KUHPerdato karena jual beli mencakup lebih dari sekedar barang fisik; itu juga termasuk milik orang. Subekti menyampaikan definisi jual beli sebagai berikut: perjanjian yang bertimbal balik di mana pihak (penjual) membayar harga yang terdiri dari sejumlah uang sebagai imbalan dan perolehan hak milik.⁴⁴

Barang dan harga adalah dua komponen utama dari perjanjian jual beli. Menurut Pasal 1458, penjual dan pembeli harus menyepakati barang dan benda yang menjadi objek jual beli. Perjanjian jual beli dianggap sah apabila kedua belah pihak telah mencapai kesepakatan mengenai harga dan barang hal ini menjadi asas konsensualitas dengan perjanjian jual beli Pasal 1458 KUHPerdato.

Berdasarkan keterangan pasal 1457 KUHPerdato terdapat dua

⁴³ Muhammad Abdul Wahab, "*Fiqih Muamalah GHARAR*", halaman 31-32.

⁴⁴ Endang Purwaningsih, halaman 66.

hal yang dibebankan kepada pihak penjual dan pembeli:

1) Kewajiban pembeli

Yang paling penting pembeli berkewajiban untuk membayar harga pembelian sebagaimana waktu dan tempat yang telah disepakati. Pembayaran harus dilakukan di tempat dan pada saat penyerahan produk jika waktu dan tempat pembayaran tidak ditentukan dalam perjanjian.

Pembeli dapat membatalkan perjanjian jika penjual tidak mengirimkan produk, penjual juga dapat mengakhirinya jika pembeli tidak membayar sesuai harganya.

2) Kewajiban penjual

Penjual harus menyerahkan barang yang dijual dan membawa atau memberikan jaminan yang berhubungan dengan barang tersebut. Ini adalah kewajiban penjual kepada pembeli setelah barangnya dibayar oleh pembeli.

Menurut Pasal 1491, penjual wajib memberikan dua jaminan atas barang yang dijualnya: jaminan penguasaan barang yang dijual aman, tenteram dan jaminan cacat tersembunyi dari barang yang memungkinkan terjadinya pembatalan suatu kontrak.

Meskipun tidak ada perjanjian yang eksplisit atau jaminan tentang kekurangan atau masalah yang disembunyikan tentang penggunaan penguasaan dengan cara yang aman dan terjamin, hal ini memang menjadi kewajiban bagi penjual bertanggung jawab untuk

membayar apa pun yang terkait dengan pengembalian semua atau sebagian barang yang dijual ke pihak ketiga atau untuk biaya apa pun yang terkait dengan pihak ketiga yang mengklaim kepemilikan produk tetapi tidak diberitahu pada saat penjualan. dan perjanjian pembelian dibuat.⁴⁵

Selain itu, menurut pasal 1471 KUH Perdata “jual beli barang orang lain adalah batal, dan dapat memberikan dasar penggantian biaya, kerugian, dan bunga, jika pembeli belum mengetahui bahwa barang itu milik orang lain”, objek jual beli tersebut harus memiliki kepemilikan yang jelas atas barang tersebut.⁴⁶

b. Transaksi Elektronik dalam UU No.11 Tahun 2008.

Selanjutnya jual beli dengan sistem *Real Money Trading* dalam *Game* ini termasuk pada kegiatan transaksi yang bersifat elektronik.

1) Pengertian transaksi Elektronik

Para ahli mendefinisikan Transaksi Elektronik dengan bermacam-macam. Menurut Adi Nugroho, perjanjian jual beli biasanya dilakukan secara elektronik antara pembeli dan penjual yang persetujuannya melalui jaringan komputer pribadi. Menurut Ommo W. Purbo dan Aang Arif, transaksi elektronik adalah perpaduan dinamis antara teknologi, proses bisnis, dan aplikasi yang menghubungkan perusahaan dengan konsumen dan dengan komunitas tertentu melalui pertukaran barang, jasa, dan informasi

⁴⁵ Ahmadi Miru, Hukum Kontrak Perancangan Kontrak, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2007), halaman 133.

⁴⁶ R. Subekti dan R. Tjitrosudibio, Halaman 367.

secara elektronik.⁴⁷

Transaksi elektronik didefinisikan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagai perbuatan hukum yang dilakukan dengan komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya.⁴⁸ Kontrak yang dibuat secara elektronik perjanjian antara dua pihak disebut sebagai “kontrak elektronik” dalam Pasal 1 angka (17) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik.⁴⁹ Kontrak online dalam transaksi elektronik antara lain sebagai berikut, menurut para ahli:

a) Kontrak melalui *chatting* dan *video conference*

Chatting adalah teknologi komunikasi yang sering digunakan untuk percakapan interaktif secara *real-time*. Dengan cara yang sama seperti telepon, akan tetapi pada *chatting* berupa pertanyaan tertulis dikirim ke pengguna lain yang semuanya dibaca oleh komputer. Selain itu, *video conference* adalah alat yang digunakan berkomunikasi dengan banyak orang sekaligus melihat gambar dan mendengar suara mereka secara bersamaan. Oleh sebab itu, dengan menggunakan perangkat komputer atau monitor televisi, banyak peserta dapat melakukan *Chatting* dan *video*

⁴⁷ Toman Soni Tambunan dan Wilson R.G Tambunan, *hukum Bisnis*, Jakarta: Prenadamedia Group, Halaman 58.

⁴⁸ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 1 angka (2).

⁴⁹ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 1 angka (17).

conference.

b) Kontrak melalui *e-mail*

Salah satu kontrak *online* yang paling umum adalah kontrak yang dibuat melalui *e-mail*. Banyak orang yang menggunakannya saat ini, dikarenakan dengan harga yang murah, dan lebih mempercepat waktu dalam melakukan suatu kontrak. Dengan mendaftar sebagai pelanggan di *server* atau ISP tertentu agar dapat menerima alamat *e-mail* (*Internet Service Provider*). Kontrak *e-mail* dapat berupa penawaran yang dikirimkan ke satu atau lebih penerima pada sebuah daftar kirim, penerimaan, dan pemberitahuan penerimaan yang semuanya dikirim melalui *e-mail*.

c) Kontrak melalui *web* atau situs.

Kontrak melalui *web* ini, dilakukan melalui situs *web supplier* (orang yang berlokasi di server *supplier* maupun diletakkan pada *server* pihak ketiga), dengan menggunakan deskripsi produk atau serangkaian halaman yang dengan kehendak kontrak sendiri (*self contraction*) yang memungkinkan pengguna *web* untuk memesan barang atau jasa. Pelanggan harus menyerahkan nomor kartu kredit dan menyertakan informasi pribadi.⁵⁰

⁵⁰ Endang Purwaningsih, *Hukum Bisnis*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), halaman 63.

2) Syarat dan ketentuan transaksi elektronik.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dirinci dalam BAB V pasal 17 sampai dengan 22 mengatur tentang syarat dan ketentuan transaksi elektronik, yakni:

a) Pasal 17-Pasal 19

Ruang lingkup transaksi elektronik menjadi pokok bahasan pada pasal ini. Operator atau pihak penyelenggara dapat memilih antara ranah Hukum Publik dan Hukum *Private*. Dalam melakukan transaksi elektronik, para pihak wajib menggunakan sistem elektronik yang telah ditetapkan⁵¹

b) Pasal 20

Pasal ini membahas mengenai orang yang hendak bertransaksi dan media yang dipilih harus sejalan dengan kesepakatan kedua pihak untuk melaksanakan transaksi elektronik.

c) Pasal 21- Pasal 22

Dalam pasal ini menjelaskan mengenai siapa saja yang melakukan transaksi elektronik. Segala akibat hukum menjadi tanggung jawab penyelenggara agen elektronik apabila terdapat kerugian dalam suatu transaksi elektronik disebabkan oleh gagal beroperasinya agen elektronik tersebut akibat

⁵¹ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 17- Pasal 19

adanya pihak ketiga yang menguasai sistem elektronik tersebut. Sementara itu, pengguna jasa layanan bertanggung jawab atas akibat hukum apapun jika transaksi elektronik gagal beroperasinya agen elektronik.

3) Larangan dalam transaksi elektronik

Terdapat hal-hal yang dilarang pada kegiatan transaksi elektronik yang diatur dalam pasal 27 sampai dengan pasal 37 yang kurang lebih isinya sebagai berikut:

- a) Larangan mendistribuksikan informasi elektronik yang bermuatan perjudian, pencemaran nama baik, dan pemerasan atau pengancaman.
- b) Larangan menyampaikan berita bohong atau *hoax* kepada konsumen
- c) Larangan perubahan pemalsuan dokumen elektronik dengan cara apapun

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian lapangan, yang biasa dikenal dengan istilah *field research*, yakni melakukan studi langsung yang diterapkan pada kehidupan nyata. Dengan menggunakan teknik penelitian Hukum Empiris yang digali pada setiap fakta suatu peristiwa hukum yang ada dimasyarakat baik dengan cara wawancara ataupun dilakukan secara langsung.

Penelitian ini tergolong pada penelitian Deskriptif Kualitatif dimana peneliti berusaha menggambarkan suatu keadaan yang ada pada masyarakat sehingga penelitian ini menghasilkan data kualitatif. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan suatu yang berhubungan kegiatan yang bersifat *empiris* yang ada dalam kehidupan masyarakat khususnya pada kegiatan peristiwa jual beli dengan sistem *Real Money Trading* pada *game Mobile Legends* dengan ketentuan hukum berupa Hukum Islam dan Hukum Positif.

B. Objek Penelitian

Objek penelitian sangat dibutuhkan bagi peneliti, guna mempermudah penelitian dalam pendalaman data yang diperlukan. Penelitian yang dilakukan oleh penulis tidak terpacu pada suatu lokasi atau wilayah melainkan suatu aplikasi *game* yang berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yaitu *Game Mobile Legend*. Pada *game* inilah yang nantinya penulis kaji, yang didalamnya terdapat praktik jual beli dengan *sistem real money trading*.

C. Subyek Penelitian

Untuk mendapatkan data yang valid perlu digunakan penentuan informan dengan tujuan sebagai pendalaman keterangan atau data yang akan digunakan dari rangka teori yang muncul. Penulis memilih empat orang informan yang dianggap telah paham dan dapat mewakili terkait dengan jual beli menggunakan sistem *Real Money Trading* pada *game Mobile Legends* selain itu informan yang dianggap penting dalam mendalami data yaitu pihak *developer game* yang bisa penulis dapat pada akun *game Mobile Legends*, adapun informan tersebut diantaranya yakni sebagai berikut:

1. Aditya sebagai penjual
2. Irham sebagai penjual
3. Sulhan Mabruri sebagai pemain dan pembeli
4. Julianto sebagai pemain dan pembeli
5. *Developer* di *Game Mobile Legends*.

Sumber Data

Peneliti menggunakan wawancara, observasi serta dokumentasi untuk mengumpulkan data langsung dari masyarakat yang menjadi sumber penelitian. Sumber informasi yang memiliki kompetensi relevan dengan topik penelitian. Pemain (*player*) yang pernah mengalami jual beli menggunakan sistem *Real Money Trading* pada *game Mobile Legends* menjadi sumber pengambilan data untuk penelitian ini.

Ada juga data yang diperoleh dengan cara lain. Sumber data sekunder yang digunakan pada penelitian ini adalah buku, makalah, jurnal, dan website

yang didedikasikan untuk penelitian yang dilakukan untuk mendukung, memperkuat, dan menjelaskan sumber data utama. Sumber sekunder dalam Skripsi ini meliputi ensiklopedia, website, jurnal, dan skripsi untuk melengkapi observasi dan wawancara yang sudah ada sebelumnya. Oleh karenanya, materi skripsi yaitu topik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*.

D. Teknik Pengumpulan data

Peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, untuk mendapatkan data dan informasi, sebagai berikut:

1. Observasi

Suatu peninjauan langsung pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* yang dilaksanakan oleh peneliti. Hal ini dilakukan dengan melihat atau mengamati prosedur jual beli menggunakan sistem *Real Money Trading*, selanjutnya menulis item-item yang dianggap penting untuk data penelitian. Prosedur ini, sebagai pelengkap data yang dikumpulkan melalui observasi

2. Wawancara

Wawancara penelitian merupakan sesi tanya jawab yang dilakukan secara lisan antara dua atau lebih partisipan. Empat informan dalam penelitian ini berperan sebagai narasumber, dan peneliti mewawancarai mereka yang pernah melaksanakan praktik transaksi jual beli menggunakan sistem *Real Money Trading*.

Peneliti mengajukan pertanyaan dengan cara wawancara non struktur (*Unstructured Interview*) meskipun demikian pertanyaan telah disiapkan sebelumnya berupa panduan wawancara, namun dalam praktiknya peneliti melaksanakan dengan percakapan yang lebih bersahabat. Peneliti berpijak pada setiap satu fokus pertanyaan, dan pertanyaan lanjutan yang semestinya akan mengalir.

3. Dokumentasi

Guna untuk lebih teruji kredibilitasnya peneliti melengkapi penyajian data observasi serta wawancara, teknik dokumentasi juga digunakan oleh peneliti baik dari segi prosedur dalam bertransaksi, rangkainan kegiatan yang telah dilakukan, dan lain sebagainya terkait data-data yang akan dikumpulkan oleh peneliti. Adapun data dokumentasi yang ingin diperoleh sebagai berikut:

- a. Gambar terkait obyek dalam *Game* pada gambaran umum *Game Mobile Legends*
- b. Prosedur pembayaran pada transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading* baik yang ada didalam game dan diluar *game*.
- c. Hal hal yang menjadi penunjang dari kevalidan data peneliti.

E. Analisis Data

Setelah pengambilan semua data, data diproses dengan analisis kualitatif meliputi langkah-langkah berikut:

1. *Organizing*, mengatur ulang informasi yang dikumpulkan selama studi yang diperlukan dalam konteks paparan penelitian.⁵² Setelah disusun dengan metodis deskripsi masalah. Data yang telah terkumpul diperiksa untuk mengumpulkan komponen-komponen yang diperlukan dalam penelitian.
2. *Editing*, adalah suatu cara untuk merevisi dan memverifikasi data yang telah dikumpulkan. Informasi yang dikumpulkan melalui wawancara dan observasi diuji kembali dalam penelitian ini. Dengan kata lain, menelusuri data yang telah diberikan kepada peneliti.
3. *Analyzing*, menganalisis data yang diperoleh dari penelitian agar ditemukan suatu kesimpulan terkait kevalidan kebenaran yang ditemukan. Data yang telah diperiksa dan dipilah selanjutnya di analisis, sehingga pada akhirnya menghasilkan solusi atau jawaban dari masalah seperti yang dirumuskan semula.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data sangat diperlukan dalam mendapatkan kebenaran hasil riset, sehingga kevalidannya dapat dipertanggung jawabkan, yakni melalui verifikasi data. Hal ini dilakukan guna tercapainya suatu kredibilitas dalam penelitian, dalam mencapainya peneliti melakukan dengan beberapa tahap sebagai berikut:

1. *Kegigihan pengamat* sangat penting untuk keberhasilan setiap penelitian, dengan ketekunan penelitian maka dapat mengidentifikasi gejala lebih

⁵² Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2001), 136.

tepat dan mendapatkan pengetahuan tentang komponen penting, terarah, dan relevan dari topik penelitian.

2. Peneliti menggunakan *triangulasi* yakni membandingkan temuannya dengan media atau sumber data luar. Dan untuk memastikan hasil penelitian mendekati sempurna serta dapat dipertanggung jawabkan, selanjutnya penelitian ini juga melakukan *cross check*.

Penelitian ini menggunakan *Triangulasi* waktu, dimana penelitian dilakukan dengan metode mengumpulkan data di waktu yang berbeda namun dengan fokus pertanyaan yang sama, cara ini digunakan untuk mentracking ketidaksamaan antara informan yang satu dengan informan yang lainnya. Oleh sebab itu teknik ini dapat menyatukan perbedaan data yang kemudian ditak suatu kesimpulan yang tepat serata akurat.

G. Tahap-tahap Penelitian

1. Pra Penelitian
 - a. Membentuk rangka penelitian, mulai dari penentuan judul penelitian, penentuan masalah yang akan diteliti.
 - b. Merancang perlengkapan penelitian.
 - c. Mencari data dan literatur-literatur yang akan dijadikan refrensi yang berkaitan dengan judul penelitian.
 - d. Memilih informan.
2. Penelitian
 - a. Mendalami esensi penelitian serta latar belakangnya.
 - b. Menggali dan memilih data yang selaras dengan judul penelitian.

- c. Menasyrihkan (melakukan analisis) data dengan teknik yang telah ditentukan.
 - d. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.
3. Akhir Penelitian
- a. Menata data yang telah ditentukan sesuai dengan urutan sehingga menjadi penelitian yang tersusun.
 - b. Mengkonsultasikan hasil yang telah direliti kepada Dosen Pembimbing.
 - c. Melakukan penyusunan dan melakukan penjilidan hasil dari penelitian serta ujian akhir.

H. Tahap Analisis

Pemaparan Data dilakukan dengan menyusun apa yang telah peneliti cari secara sistematis mulai dari data yang telah didapatkan pada saat wawancara, observasi, serta dokumentasi dengan mendeskripsikan kedalam bentuk pengkategorian, penggolongan, mendeskripsikan kedalam bentuk objek-objek sehingga tersusun pola pola yang sistematis. Dengan demikian analisis yang dipaparkan akan menghasilkan suatu gambaran pengetahuan serta nilai yang terdapat pada data. Dalam hal ini penelitian data dianalisis dengan tahap sebagai berikut:

1. Penyatuan bahan hukum
2. Pengelompokan bahan hukum
3. Penafsiran bahan hukum
4. Metode analisis data yang terfokus pada

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Gambaran Umum *Game Mobile Legends*

Dengan beragamnya jenis permainan yang berbasis *online* menggambarkan besarnya peran industri permainan *online* dalam menciptakan hiburan baru yang menarik, inovatif dan interaktif yang menggunakan teknologi informasi dan internet, seperti halnya *game* berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yaitu *game mobile legend* yang merupakan salah satu *game* terbesar yang sangat diminati dan populer di kalangan orang.

Pada aplikasi pengundahan *Play Store* ditahun 2022 mencapai 500 juta lebih peminat untuk memainkan *game* ini. Ditambah dengan turnamen-turnamen *Mobile Legends* yang diadakan baik dalam negeri, regional hingga luar negeri. Di Indonesia sendiri informasi terbaru terkait daftar Turnamen Esport 2022 yaitu 1) DGWB Pro Tour yang sudah digelar pada 10 desember 2021-13 Februari 2022 yang lalu, 2) MLBB Womens Invitational yang telah diselenggarakan Januari 2022 lalu, 3) Mobile Legends: Bang Bang Professional League Season 9 yang telah terlaksana 18 Februari 2022 hingga 10 April 2022, 4) Mobile Legends: Bang Bang Development League Season 5 even ini digelar 14 Februari 2022 hingga 7 April 2022. Dikelas internasional akan ada SEA Games 2021 Hanoi,

Vietnam dan MLBB Southeast Asia Cup 2022.⁵³ Hal inilah yang menjadi pendorong banyak peminat untuk memainkan game mobile legends.

Game *Mobile Legends: Bang Bang* yakni suatu permainan piranti bergerak yang berjenis arena pertarungan *online* dimana permainan lebih dari satu pemain, *game* ini dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton*, yang saat ini menjadi anak perusahaan dari *ByteDance*.⁵⁴ Dalam permainannya kedua tim saling berlawanan berjuang mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri yang dikendalikan pada jalur masing-masing tim, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang menghubungkan antar *basis*.

Setiap tim terdapat lima pemain yang mengendalikan pahlawan atau "*hero*" dari setiap perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "*minions*", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan turret.⁵⁵ *Hero* ini dapat dibedakan menjadi 6 bagian yang berbeda dalam pertandingan:

- a. *Tank*: merupakan pahlawan dengan ketahanan yang sangat baik. memiliki pertahanan darah atau HP lebih banyak daripada pahlawan lainnya. Peran *hero tank* disini untuk melindungi *hero* yang satu tim tapi dengan pertahanan yang lebih rendah terutama menjaga *core*, sebagai *hero* yang memiliki *durability* yang sangat baik.

⁵³ <https://kumparan.com/info-sport/daftar-turnamen-esport-2022-mobile-legends-1xgn6yl45Pm/3> diakses pada 7 November 2022.

⁵⁴ [Mobile Legends: Bang Bang#cite_note-3](#). Diakses pada tanggal 09 Juni 2022.

⁵⁵ Umair Khalid,, "*Mobile Legends Jungle Guide – Jungling Tips, Best Junglers, Monster Respawns, Buffs, How to Farm Jungle*", SegmentNext, (2017).

- b. *Fighter:hero fighter* adalah pahlawan yang memiliki kemampuan bertarung jarak dekat dan dapat mengisi daya dalam pertarungan. Dan biasanya ditempatkan pada rute *exp lane* atau *offlaner* dengan tugas mengawasi dan menguasai *lane* baik melindungi turret ataupun melakukan penghancuran *turret* lawan. Selain itu *fighter* juga sangat dibutuhkan untuk membantu tim saat terjadi *war* atau pertarungan.
- c. *Assasint*: dikenal sebagai pahlawan yang memiliki *damage* yang paling tinggi sejak *erly game*, dengan menimbulkan kerusakan fisik berat kepada lawan. Dengan *skill* yang lincah dan ber*damage* tinggi, *hero* ini biasanya bertugas untuk membunuh atau menargetkannya kepada *hero core* lawan, penembak jitu, *mage*, dan kepada lawan yang memiliki daya tahan lebih rendah.
- d. *Marksman*: hero ini biasanya sering menjadi favorit banyak pemain, karena memiliki *damage* yang besar dengan tugas memberikan *damage* besar dan pemakaiannya tergolong mudah. Marksman merupakan hero yang mengandalkan pertarungan jarak jauh dan kerusakan fisik yang tinggi, namun pahlawan ini juga memiliki darah yang sedikit diantara pahlawan lainnya.
- e. *Mage*: pahlawan ini biasanya dikenal sebagai pemberi kerusakan sihir kepada lawan yang mengandalkan kombinasi *skill* dengan area yang luas. *Hero mage* bertugas sebagai pembantu team Fight, roaming dan melakukan *lock* atau *counter* pada lawan bertarung khususnya pada *core* lawan.

- f. *Support: Hero* yang dapat memberikan penyembuhan dan meningkatkan kekuatan rekan satu tim dikenal sebagai *support*. Serangan karakter ini hampir sama dengan *mage*, yaitu dapat menghalangi dan mengancam serangan musuh sambil membantu *hero core* tim dalam melakukan *farming dan ganking*.

Dengan *server* yang berbeda game ini dapat dimainkan dengan berbeda dunia. Server tersebut meliputi Asia, Eropa, dan Amerika:

- 1) Asia: Indonesia, Malaysia, Singapura, Jepang dan Korea.
- 2) Eropa: Spanyol, Inggris, Portugal, Italia, Jerman dan Perancis.
- 3) Amerika: Amerika, Brazil, Argentina, Kolombia, Meksiko dan Peru.⁵⁶

Pada *game mobile legends* terdapat beberapa macam model pertandingan (*game mode*) yakni sebagai berikut:

a. Model pertandingan *Classic*

Mode *classic* ini merupakan model pertandingan pertama yang ada di *game mobile legends* dan dimainkan oleh player ketika pertama kali bermain *Mobile Legends*. Sesuai dengan konsepnya peserta bertanding dalam pertandingan 5 vs 5 dengan tujuan menghancurkan basis dan center lawan. Pemain dalam mode ini bebas memilih hero yang dimiliki serta dapat juga menggunakan hero yang sedang dalam masa percobaan atau gratis. Tetapi rekan satu tim tidak bisa memilih hero yang sama, kecuali dengan tim lawan. Karena tidak ada sistem banned hero pada mode *classic*. Penentuan kekalahan dan kemenangan

⁵⁶ <https://www.suara.com/teknologi/2021/11/05/131659/server-mobile-legends#:~:text=Suara.com>. Diakses tanggal 22 September 2022.

tidak ada perubahan pada peringkat di divisi *Mobile Legends*. Tetapi, setiap player akan mendapatkan *exp*, *gold*, dan tambahan kredit skor pada setiap akun pemain.

b. Model pertandingan *Ranked*

Mode *Ranked* bisa dikatakan sebagai mode yang menjadi tujuan utama dalam bermain yaitu untuk memperoleh ranking atau tingkatan setinggi-tingginya. Jika pemain memenangkan permainan, bintang atau poin akan diberikan kepada mereka; jika pemain kalah, bintang atau poin akan dikurangi dari akun mereka. Naik atau penurunan akun *player* akan bergantung pada penurunan dan kenaikan bintang. Dengan divisi atau level yang dimulai dengan Warrior-Elite-Grand Master-Epic-Legends-Mythic.

Selain itu, terdapat tingkatan atau yang disebut dengan *Tiers* dari masing-masing divisi tersebut, semakin tinggi tahapan *player* maka akan semakin dekat kepada divisi selanjutnya. Contoh tahapan atau *Tier* yaitu *Epic IV – Epic III – Epic II – Epic I* dan kemudian akan naik ke divisi selanjutnya *Legends V* demikian seterusnya sesuai dengan divisi akun setiap pemain.

Dalam permainannya terdapat perbedaan terkait sistem pemilihan *Hero* hal ini dilakukan sebelum pertandingan dimulai. Pemilihan pahlawan divisi *Warrior-Grandmaster Master* identik dengan mode *clasic*, selanjutnya dari divisi *Epic-Mythic* sistem pemilihannya menggunakan konsep *Draft Pick*. *Draft Pick* ialah suatu

mode pemilihan *hero* dimana setiap *player* dalam tim memilih *hero* yang dikehendaki secara berurutan dan antara tim terdapat sistem larangan untuk memilih *hero* yang tidak boleh dipakai ketika bermain atau disebut juga dengan *ban*.⁵⁷

c. Model pertandingan *Brawl*

Mode *brawl* memiliki durasi pertandingan yang singkat karena dalam pertandingan ini hanya terdapat satu jalur, yang mana tiap antar tim juga terdapat 5 pemain tanpa melakukan *farming* seperti halnya dalam mode *Classic* dan *Ranked* dan hanya melakukan misi menghancurkan turret atau basis lawan.

Pada mode ini perbedaan yang mencolok dengan mode lainnya para pemain tidak dapat melakukan *recall* atau kembali ke basis pusat tim untuk melakukan pemulihan darah (*regen*) dan pada saat pertandingan setiap pemain tidak dapat membeli *item* secara langsung, Hanya ketika pemain *respawn*, yang hanya dapat terjadi di basis pusat tim, pembelian *item* dimungkinkan.

d. Model pertandingan *Versus A.I (Artificial Intelligence)*

Mode *Versus A. I* adalah pertandingan yang mempertemukan pemain dengan A.I mode ini biasanya dimainkan untuk pemain pemula yang ingin bereksperimen dengan *hero* lama dan *hero* baru. Aturannya, pemain dapat memilih A. I (komputer) yang hendak di hadapi dan pemain dapat mengaur A.I dengan kemampuan dasar atau lebih pintar,

⁵⁷https://www.google.com/search?q=draft+pick+ml&rlz=1C1CHBF_enID817ID822&oq=draf+pic k+&aqs=chrome.1.69i57j0i10l9.7275j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8. Dikases tanggal 22 September 2022.

akan tetapi sekalipun memilih A.I yang paling pintar dapat dipastikan setiap *player* bisa mengalahkan dan menyelesaikan pertandingan tersebut.

e. Mode pertandingan *Custom*

Mode *custom* berbeda dengan mode *VS A.I* yang mana pemain dapat melakukan pertandingan dengan orang lain secara acak, dalam mode *custom* ini pemain bisa melakukan pertandingan bersama antar teman atau memilih bermain sendiri melawan A.I. dalam permainannya *player* bebas mengatur jumlah pemain pada pertandingan, seperti halnya 1 vs 1 atau 1 vs 3 dan seterusnya secara bebas sesuai yang dikehendaki oleh pemain.

Pada mode ini juga dihadirkan khusus dalam *game mobile legends* yang difungsikan untuk mengasah skill bagi tiap pemain sesuai dengan kemampuan *hero* yang ingin dikuasai secara maksimal oleh pemain, baik mengasah skill secara sendiri bahkan bersama dengan tim (*Squad*). Dan dalam mode ini biasanya juga sering digunakan sebagai sarana turnamen.⁵⁸

f. Model pertandingan *Arcade*

Dalam *game mobile legends*, *moonton* menambahkan model pertandingan yang disebut dengan mode *Arcade* yang biasa disebut dengan mode petualangan. Pada mode ini ada beberapa yang sifatnya dihadirkan pada *event-event* tertentu dan ada pula yang sifatnya

⁵⁸<https://duniagames.co.id/discover/article/yuk-kenalan-dengan-mode-game-human-vs-ai-dan-custom-mode-mobile-legends>. diakses pa 22 September 2022

permanen. Berikut macam-macam yang terdapat dalam di mode *arcade*:

1) Mode *Mayhem*

Mode ini juga menjadi salah satu mode yang digemari oleh pemain, mode pertandingannya hampir sama dengan mode *classic*, namun pada pertandingan dalam mode ini *hero* pilihan pemain memiliki kekuatan atau *skill* berkali lipat lebih kuat (*overpower*).

2) Mode *Mirror*: merupakan model pertandingan yang hampir serupa dengan mode *Mayhem* namun perbedaannya terletak pada sistem pemilihan *hero*, dimana masing-masing tim pemain disediakan enam pilihan *hero* secara acak yang kemudian para pemain dalam tim memberikan *vote* berdasarkan jumlah suara terbanyak sehingga menjadi keputusan untuk memilih salah satu *hero* yang akan dipakai dalam pertandingan.

3) Mode *Survival*

Pada mode ini berbeda dengan mode yang lain yaitu tidak terdapat markas (*base*) dan turret untuk dihancurkan, dalam mode permainannya para player dituntut untuk bertahan hidup dalam pertandingannya sampai *game* selesai dengan saling membunuh atau mengalahkan setiap *hero* dari pemain hingga mendapatkan pemenang utamanya.

Peraturannya setiap pemain untuk menjadikan *hero* pilihannya menjadi lebih kuat maka harus melakukan eliminasi

kepada *creep* atau monster dan pemain lain agar mendapatkan *equipment* atau yang dikenal dengan *item*. Pemain yang berhasil membunuh raja monster akan mendapatkan kemampuan tambahan seperti halnya *aegis*, *stun* dan *flicker*. Dan pada pertandingannya terdapat zona aman, dengan setiap detik akan mengecil dan berpindah, apabila pemain tidak berada dalam zona tersebut *hero* pilihan akan terdampak serangan.

Pada mode ini pemain hanya memiliki satu nyawa dan ketika pemain tereliminasi teman satu tim dapat menghidupkan kembali dengan waktu 30 detik dalam waktu ini apabila rekan satu tim tidak dapat membantu kawan bermainnya maka tidak akan bisa membantu menghidupkan pemain yang telah tereliminasi. Pertandingan akan usai apabila pada pertempurannya tersisa satu kelompok dan inilah yang menjadi pemenangnya.

4) Mode *Deathbeattle*

Pada pertandingannya di mode *deathbeattle* aturan dalam memilih *hero* dilakukan secara acak mirip dengan mode *survival*. Pemain bebas memainkannya meskipun tidak memiliki *hero* tersebut. Dalam permainan mode ini apabila *hero* pilihan kita mati, pemain juga dapat melanjutkan permainan dengan memilih *hero* yang berbeda dari pilihan awal dan pemain juga harus mengganti *hero* apabila terdapat pemain lain yang telah menggunakan *hero* tersebut dalam arena pertandingan.

Untuk menuju kemenangan dalam pertandingan pemain bisa mengambil langkah dengan dua cara. Pertama, seperti biasa dalam mode yang lain para pemain menghancurkan turret pusat musuh yang menjadi pertahanan terakhir. Dan kedua, para pemain dapat memenangkan pertandingan dengan cara dalam tim harus mendapatkan 30 point kill.

5) Mode *Frenzy*

Pada mode pertandingan ini pemain akan menemukan berbagai item-item yang berupa makanan, dimana setiap item tersebut akan memiliki keunikan yang berbeda. Hal ini berguna untuk meningkatkan *skill hero* yang dipilih oleh pemain. Tidak hanya itu, makanan atau item yang ditemukan selain dari *monster* atau *creep* dengan mengeliminasi *hero* lawan maka pemain dapat mendapatkan item makanan. Dan item seperti ini hanya dihadirkan pada mode *Frenzy*.

6) *Magic Chess*

Magic Chess dapat dibuka dari mode *Arcade* di dalam MLBB. Dalam permainan ini, arena pertempuran tidak sama dengan mode yang lain seperti halnya pada mode *classic*, *rank* dll. Arena pertempuran pada *magic chess* berbentuk seperti papan catur.

Pada awal pertandingannya pemain akan berlawanan dengan 7 *player*, pemenang akan didapat apabila salah satu pemain mampu bertahan sampai akhir, untuk bertahan pada titik akhir setiap

pemain akan menyusun strategi atau formasi *hero* dengan mengandalkan efek sinergi setiap *hero*. Pemain akan diberikan 3 *hero* pilihan secara acak diawal pertandingan yang disebut dengan *choice of fate* yang kemudian pemain juga akan menghadapi *wave* berisikan *creep* hal ini yang akan dapat menaikkan level pilihan *hero*. Setiap pertandingannya *damage* yang dihasilkan kepada *commander* akan mengurangi nyawa atau HP musuh sesuai tingkatan level (bintang) pada *hero* yang dimiliki serta sinergi dan kombinasi dari antar *hero* dalam pertandingan.⁵⁹

Game Mobile Legends bisa dimainkan secara gratis. Dalam game *Mobile Legends*, *developer* memisahkan pemain menjadi dua kelompok: member biasa atau tanpa membeli hak istimewa (*ordinary*) dan membeli hak istimewa (member *starlight*). Perbedaan utamanya adalah pemain yang tergabung dalam *Starlight* akan mendapatkan *skin* (pakaian *hero*) setiap bulannya dari *developer game Mobile Legends*. Namun, pemain yang menjadi anggota *Starlight* menerima banyak hadiah saat level naik, seperti halnya *hero* dan *skin* gratis, *border avatar eksklusif*, lebih banyak mendapatkan poin perlindungan dalam mode *ranked*, efek *recall* (ketika *hero* kembali kepusat base) dan *spawn* (ketika *hero* memasuki arena).⁶⁰

⁵⁹<https://esportsnesia.com/game/magicchess/apa-itu-magic-chess-bang-bang/>. Diakses pada 18 Oktober 2022.

⁶⁰ <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/keuntungan-menjadi-starlight-member-mobile-legends/>

B. Penyajian Data

1. *Real Money Trading* pada *Game Mobile Legends*

Real Money Trading adalah jenis transaksi elektronik yang digunakan dalam game untuk membeli *diamond* dan *item* pada game lainnya dengan menggunakan uang asli seperti rupiah dan mata uang lainnya.⁶¹ *Real Money Trading* memungkinkan transaksi tidak hanya dilakukan antar pemain, tetapi juga antara pemain dan *developer*. Seperti dengan gamer yang membeli *diamond* untuk membeli *item*; *skin* (pakaian), *hero* (pahlawan), dan efek lainnya yang ada pada game. Transaksi *Real Money Trading* antara pemain dan *developer* lebih aman jika dibandingkan antara transaksi dengan pemain. Karena banyak kejadian penipuan dan kecurangan untuk mendapatkan item yang akan di jual belikan.

Pada *game mobile legends* didalamnya terdapat transaksi jual beli yang didalamnya tergolong jenis *Real Money Trading*, dengan melakukan transaksi *Real Money Trading* pemain akan mendapatkan fitur dan fasilitas yang telah tersedia pada *game*, dengan menukarkan uang asli (*Real Money*) terhadap uang digital yang biasa disebut *diamond* maka pemain dapat menikmati fitur yang dikehendaki pada *game*.⁶² Pada *game Mobile Legends* ada tiga cara dalam melaksanakan transaksi jual beli *Real Money Trading* yaitu:

⁶¹Feriyanto, Hino Dedek. Analisis Proses Bisnis Pada Game Online Dalam Perihal Rmt (Real Money Trading).

⁶²Dwika Dewantara, et al. *Tinjauan Hukum Transaksi Jual Beli Diamond pada Situs Itemku dalam Game Mobile Legends Menurut Perspektif Masalah (Studi Kasus di Surakarta)*. PhD Thesis. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2022.

- a. Transaksi oleh pembeli kepada *developer* diluar *game*.

Pada transaksi ini *developer* menggunakan jasa pihak ketiga. Transaksi dilakukan pada website *Game Mobile Legends* yaitu www.mobilelegends.com, yang merupakan website resmi dari *Mobile Legends*⁶³ Dengan layanan sebagai berikut:

1) Codashop

Melalui Codashop terdapat beberapa produk penjualan yaitu melalui *Starlight member*, *Special bundle A dan B*, *Twilight Pass*, *starlight member plus* dan *Top Up (Diamond)*. Dengan berbagai macam pilihan pembayaran dalam pembelian tersebut seperti halnya GoPay, Bank *Transfer*, pulsa, kredivo, alfamart dan indomart, visa, aplikasi doku wallet, aplikasi *true money*.

2) UniPin Express

Pihak ketiga yang menawarkan sistem pembayaran yang hampir identik dengan Codashop, namun dengan beberapa modifikasi pada sistem pembayaran pembelian, seperti pembayaran yang dilakukan melalui aplikasi Link aja, Voucher Unipin Credit, Jenius pay, aplikasi Sakuku, dan saldo Ovo.

3) Tokopedia dan Bukalapak

Pihak ketiga ini berfungsi sebagai perantara untuk menghubungkan pembeli dan penjual yang hendak melakukan pembelian dalam *Mobile Legends* dengan menggunakan *voucher*

⁶³ <https://m.mobilelegends.com/en>

game yang terdapat pada aplikasi belanja *online* ini.

b. Transaksi antara pembeli dengan *developer* didalam *game*.

Transaksi jual beli ini sangat mudah dan mengurangi keawatiran terhadap kasus kecurangan atau penipuan, karena transaksi dilakukan tanpa adanya perantara dan transaksi ini berlangsung dari aplikasi *game Mobile Legends* tanpa keluar dari aplikasi tersebut. Transaksi dilakukan dengan menekan tanda Plus yang berada samping gambar *diamond* yang kemudian akan keluar macam-macam pilihan jumlah *diamond* sesuai yang diinginkan. Selanjutnya akan muncul metode pembayaran yaitu dengan kartu kredit m-pulsa dan voucher google.⁶⁴

c. Transaksi antara Pembeli dengan Pemain lain.

Produk yang ditawarkan identik dengan transaksi antara pelanggan dengan *developer*, namun dalam transaksi ini pembeli dan penjual (*Player* lain) melakukan bisnis dengan menggunakan *platform* media sosial seperti *Facebook* dan *Instagram*.

Sebagian penjual memberikan harga yang terbilang murah dibanding dengan harga yang ditawarkan oleh *developer* terhadap pembeli. Biasanya selisih antara beberapa ribu, misalnya *diamond* seharga 200rb di *Mobile Legends* mereka bisa jual 170rb. Sehingga pembeli memilih berurusan dengan *gamer* lain daripada *developer* saat

⁶⁴ Wawancara, julianto, 10 Juni 2022.

melakukan pembelian.⁶⁵

Yang menjadi alasan harga lebih murah dibandingkan dengan pembelian dengan *developer* setiap penjual memiliki teknik yang bermacam dalam menjual *diamond*, sebagian besar menggunakan kurs luar negeri. Dalam artian mereka membeli *diamond* tidak menggunakan uang rupiah tetapi mata uang negara lain. Dari celah *server* yang berbeda inilah yang dimanfaatkan oleh penjual, mereka membeli *diamond* resmi di negara lain dan melemparnya ke akun pembeli.⁶⁶

Penjual sering memanfaatkan halaman Facebook dan Instagram untuk promosi selama proses jual beli. Jika ada pembeli yang minat dan ingin bertransaksi jual beli, maka pembeli perlu menghubungi langsung penjual untuk membicarakan produk yang akan dibeli dan harga yang ditetapkan oleh penjual.⁶⁷ Kesepakatan akan dicapai antara pembeli dan penjual setelah negosiasi, dan prosedur pembayaran kemudian akan dilakukan. Ada dua opsi untuk pembayaran ini. Pertama, COD (*Cash on Delivery*) biasanya digunakan ketika pembeli dan penjual berada di rumah atau kota yang sama.⁶⁸

Selain itu, apabila pihak penjual dan pembeli tidak satu domisili atau jauh, pembeli menggunakan pembayaran *transfer* bank. Akan tetapi, Penjual dapat melakukan penipuan dengan menggunakan

⁶⁵ Aditya, Wawancara, 10 Juni 2022.

⁶⁶ Aditya, Wawancara, 10 Juni 2022.

⁶⁷ Muhammad Irham, Wawancara, 10 Juni 2022.

⁶⁸ Muhammad Irham, Wawancara, 10 Juni 2022.

metode pembayaran transfer bank untuk mendapatkan keuntungan pribadi. Alhasil, pembeli memanfaatkan layanan rekening bersama (rekber).

Rekening bersama digunakan di sini sebagai layanan pihak ketiga yang dipercaya oleh pembeli dan penjual. Dalam sistem ini, pembeli mengirimkan uang ke pihak ketiga, pihak ketiga menginstruksikan penjual untuk mengirimkan barang yang diperdagangkan (*diamond*), dan jika barang yang diperdagangkan (*diamond*) telah diterima atau masuk ke akun pembeli, selanjutnya sipembeli akan memberitahukan kepada pihak ketiga agar meneruskan uang tersebut kepada sipenjual. Karena telah melibatkan pihak ketiga, yang telah dipercaya oleh kedua belah pihak sehingga penipuan dapat dicegah.⁶⁹

2. Praktik Jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*

Telah diketahui bahwasannya *game online* bukan hanya sekedar permainan saja, namun juga terdapat fungsi lain seiring dengan berjalannya waktu yaitu dapat dikembangkan menjadi pencaharian didalamnya. Dalam hal ini berarti *game* tidak hanya dipandang sebagai pemuas hobi dan ajang permainan saja, namun juga terdapat adanya interaksi lain yang bersifat transaksi seperti kasus yang penulis teliti. Didalam *game* mereka juga dapat mengais pundi keuntungan apabila mereka dapat memanfaatkan

⁶⁹ Julianto, Wawancara, 10 Juni 2022.

secara efektif.

Teknik untuk mendapatkan keuntungan dalam *game online* dengan menjual *item* atau *diamond* (mata uang pada game) dengan uang asli melalui uang asli yang disebut dengan jual beli *Real Money Trading*. Cara ini dapat berlaku pada *game* yang berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* seperti pada *game mobile legends* sebagaimana telah diuraikan diatas.

Mata uang yang digunakan oleh pemain *game* ini adalah menggunakan *diamond*, dan untuk mendapatkannya terdapat tiga cara yang perlu dilakukan oleh para pemain yaitu:

- a. Transaksi oleh pembeli kepada *developer* diluar *game*.

Kegiatan ini dilakukan terjadi di luar game yaitu pada saat pembelian dan penjualan dilakukan melalui situs resmi game Mobile Legends di www.mobilelegends.com, didalamnya telah tersedia beragam macam produk yang akan dipilih dan tersedia juga dengan pilihan layanan pembayarannya sehingga pembeli dapat membandingkan harga yang sesuai dengan kehendak pembeli yang telah disediakan pada *website*. Dimana transaksi jual belinya menggunakan layanan Codashop, UniPin Express, dan Tokopedia dan Bukalapak

Berikut yang disampaikan oleh narasumber sulhan mabruri sebagai pembeli *diamond* yang pernah menggunakan jasa pihak ketiga atau bertransaksi dilur *game*:

“sebenarnya caranya itu sama mas, Cuma kita belinya diluar game pakek link ML itu (mobile legends) kalok disini ya pembayarannya juga ada yang pakek pulsa, transfer, alfaamart indomart, pokok aplikasi-aplikasi pembayaran seperti biasanya itu sudah. Intinya mas mau bayar pakek apa aja itu pokok sesuai apa yang kita pilih. Kalok diluar game itukan pakek 3 layanan saya itu biasanya pakai CodaShop, terus ada juga Unipin, bisa juga pakek bukalapak. Kalau tata caranya gimana kita tinggal ngikuti cara yang ada dihp itudah, nanti ka nada petunjuknya”⁷⁰

- b. Transaksi antara pembeli kepada *developer* didalam *game*.

Akun *game* dari pemain adalah tempat pembelian dan penjualan ini dilakukan; pemain diberi pilihan *item* untuk dibeli kemudian dapat menekan pemilihan produk yang diinginkan, setelah memilih *item* yang ingin dibeli, pemain dapat membayar dengan salah satu dari tiga cara, termasuk dengan kartu kredit, debit m-pulsa dan voucher google.

Sebagaimana teknisnya yang disampaikan mas sulhan sebagai berikut:

“Transaksinya gampang, nanti tinggal masuk ke *gamenya*, terus dihalaman depan kan ada tanda plus, tanda Plus yang ada samping gambar diamond selanjutnya nanti akan keluar banyak pilihan terkait jumlah *diamond* sesuai yang diinginkan. Setelah itu akan muncul metode pembayaran disana itu ada yang pakek kartu kredi, pulsa sama voucher google. Tinggal milih saja mau bayar pakek apa, kalau saya lebih sering pakek pulsa.”⁷¹

Demikian juga yang disampaikan oleh narasumber julianto sebagai pembeli, sebagai berikut:

“Saya kalok beli *diamond* di aplikasi MLnya (*Mobile Legends*) pakek pulsa solanya enak tinggal beli pulsa, tinggal top up ke

⁷⁰ Wawancara, sulhan mabrubri, 09 November 2022.

⁷¹ Wawancara, Sulhan Mabruri, 9 November 2022.

aplikasinya kan ada gambar *diamond* tinggal pencet plusnya terus ikutin langkah-langkahnya, itu dah nanti langsung masuk ke akunya”⁷²

c. Transaksi antara pemain dengan pemain.

Jual beli antar pemain ini hampir sama dengan jual beli dengan *developer*, namun harga yang ditawarkan oleh penjual lebih murah dengan harga asli oleh *developer*.

Hal ini disampaikan oleh aditya sebagai narasumber yang bergelut pada jual beli *diamond*:

“Biasanya kalau saya menjual *diamond* selisih beberapa ribu, misalnya *diamond* seharga 200rb di *Mobile Legends* sama saya di jual 170rb. Nah nanti pembeli akan lebih milih membeli ke pemain lain dibanding dengan langsung ke *Developer*.”⁷³

Penjual *diamond* juga menyampaikan alasan terkait perbedaan harga jual dengan antar pemain dan *developer* didalam *game* dan diluar *game*, yakni sebagai berikut:

“Nah ini yang jarang dikehui val, kebanyakan itu yang jualan *diamond* ngambil untung dari sini. Kalau saya ngambil *diamond*nya itu tidak menggunakan uang rupiah tetapi mata uang negara lain. Jadi setiap penjual itu memanfaatkan celah server yang berbeda. Setiap akun itu mau dimasukkan server mana saja kan bisa mas? nah inilah yang dimanfaatkan oleh saya, hampir semua memang seperti namanya saya penjual kan pastinya cari untung yang penting tidak mencuri dari akun orang lain val, saya membeli *diamond* resmi di negara lain terus melemparnya ke akun pembeli.”⁷⁴

Dalam prosesnya jual beli dilakukan dengan 2 cara yaitu dengan sistem COD (*Cash On Dilevery*) dan *transfer bank*, ketika pemain memilih pembayaran dengan cara COD maka pemain perlu

⁷² Julianto, Wawancara, 10 Juni 2022.

⁷³ Aditya, Wawancara, 10 Juni 2022.

⁷⁴ Aditya, Wawancara, 10 Juni 2022.

menyiapkan harga yang telah disepakati sebelumnya kepada penjual sementara penjual menyiapkan dan membawa objek yang akan dibeli oleh pembeli. Kemudian kedua pihak akan menetapkan tempat pertemuan yang akan dilanjutkan penyerahan objek oleh penjual dan penyerahan pembayaran oleh pembeli.

Sebagaimana hasil dari wawancara dengan salah satu penjual *Diamond*, sebagai berikut:

“saya kalau mau jual *diamond* itu seperti biasanya itu dah harga dan jumlah *diaomondnya* saya posting di IG, kadang juga saya posting di facebook habis itu saya Screenshot terus saya upload stori WA. Nanti kalok ada yang minat pastinya pembeli ngechat atau komen. Dichat itu kita istilahnya rembukan negoisasi mas, kalau sudah deal baru tak tanyakan, pembayarannya pakek apa, kan biasanya itu mas orang-orang ada yang mau minta COD an ada yang langsung transfer. Tapi kalau saya, mau COD an sama pembeli yang deket-deket mas”.

Pembayaran melalui cara COD ini lebih nyaman dan aman dibandingkan dengan cara pembayaran *transfer* untuk menghindari dari terjadinya penipuan. Meskipun ada pula pemain yang berminat dengan pembayaran melalui *transfer* bank, maka solusi untuk meminimalisir terjadinya penipuan tersebut adalah ketika hendak melakukan pembelian *diamond* antar pemain sebaiknya memilih bertansaksi dengan kawan yang telah dikenal atau dengan pembayaran melalui rekening bersama yang dilakuan dengan jasa pihak ketiga yaitu orang yang telah dianggap terpercaya oleh kedua belah pihak.

Sepertihalnya yang disampaikan oleh julianto sebagai pembeli:

“saya kalok beli *diamond* sama orang yang gak kenal takut kena tipu, saya dikasih tau teman saya dulu pakek rekening

bersama itu kecuali beli ke teman dekat kan enak langsung bayar kalok tidak ya ketemuan. Jadi saya ntransfer uang ke pihak ketiga ke Hasyim misalnya, terus uang kalok dah diterima oleh pihak ketiga, nanti pihak ketiga akan nyuruh kepada penjual biar memberikan *diamond*, kalaok sudah masuk *diamondnya* ke akun saya, saya ngasi kabar dan nyuruh pihak hasyim untuk meneruskan uang tersebut ke yang jual.”⁷⁵

3. Problematika jual beli dengan sistem *Real Money Trading*

Praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* pada *game mobile legends* masih ada keraguan dan ketidak nyamanan bagi pihak pembeli mengenai objek kepemilikan dari *developer game*, tidak adanya kejelasan terkait kapan *mobile legends* tersebut akan tutup serta terkait ketentuan jaminan dari *developer game* kepada pembeli.

Pada aturan *game* tidak terdapat larangan jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading*, namun pada *Term Of Service game Mobile Legends* terdapat point yang menjelaskan bahwa pembelian mata uang virtual pemain merupakan final dan tidak dapat dikembalikan, ditukar, dipindahtangankan yang artinya semua yang terdapat didalam *game* adalah mutlak milik *Moonton* sebagai *Publisher*.⁷⁶

Dalam tataran lebih lanjutnya, dari hak kepemilikan saja antara pembeli dan *publisher*; lebih diuntungkan ke arah *publisher*. Maka objek atas *Mabi'* (barangnya) menjadi hal yang kabur di kemudian hari. Sebab dalam jangka waktu yang tidak bisa ditentukan tersebut, bisa saja tiba-tiba pihak penyedia atau *Moonton* akan merugikan atau merubah aturan tanpa pemberitahuan lebih dulu. Sedangkan, pada hakikatnya jual beli harusnya

⁷⁵ Julianto, Wawancara, 10 Juni 2022.

⁷⁶ [\[Terms of Service\] Mobile Legends: Bang bang - News - Mobile Legends: Bang Bang - Powered by Discuz!](#) Diakses pada 6 November 2022.

ada saling menguntungkan dan ada kejelasan lebih detail perkara atau barang yang ditransaksikan. Juga, memberikan keuntungan bagi pihak penyedia layanan dan Pembeli. Namun, dari banyak pemaparan di bab atau penjelasan sebelumnya, praktik jual beli ini masih tidak memberikan jaminan bagi pihak pembeli jasa atas barang yang telah di beli.

C. Temuan dan Analisis

1. Praktik Jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*.

Real Money Trading di *game mobile legends* terdapat tiga cara dalam melakukan transaksi jual beli *Real Money Trading* yaitu:

- 1) Transaksi oleh pembeli kepada *developer* diluar *game*.

Dalam transaksi ini *developer* menggunakan jasa pihak ketiga. Transaksi dilakukan pada website *Game Mobile Legends* yaitu www.mobilelegends.com, yang merupakan website resmi dari *Mobile Legends* dengan layanan Codashop, UniPin Express, dan Tokopedia dan Bukalapak

- 2) Transaksi antara pembeli dengan *developer* didalam *game*.

Transaksi jual beli ini sangat mudah dan mengurangi kekhawatiran terhadap kasus kecurangan atau penipuan, karena transaksi dilakukan tanpa adanya perantara dan transaksi ini berlangsung dari aplikasi *game Mobile Legends* tanpa keluar dari aplikasi tersebut. Transaksi dilakukan dengan menekan tanda Plus yang berada samping gambar *diamond* yang kemudian akan keluar

macam-macam pilihan jumlah diamond sesuai yang diinginkan. Selanjutnya akan muncul metode pembayaran yaitu dengan kartu kredit m-pulsa dan voucher google.

3) Transaksi antara Pembeli dengan Pemain lain.

Transaksi dilakukan dengan memanfaatkan halaman Facebook dan Instagram untuk promosi selama proses jual beli. Jika ada pembeli yang minat dan ingin bertransaksi jual beli, maka pembeli menghubungi langsung penjual untuk membicarakan produk yang akan dibeli dan harga yang ditetapkan oleh penjual. Kesepakatan akan dicapai antara pembeli dan penjual setelah negosiasi, dan prosedur pembayaran kemudian akan dilakukan. Ada dua opsi untuk pembayaran ini. Pertama, COD (*Cash on Delivery*) biasanya digunakan ketika pembeli dan penjual berada di rumah atau kota yang sama. Kedua, pembeli menggunakan pembayaran *transfer* bank. Akan tetapi, cara pembayaran melalui *transfer* bank rentan terjadi penipuan yang dilakukan oleh pihak penjual hal ini untuk mendapatkan keuntungan pribadi dari sipenjual. Oleh sebab itu, pembeli menggunakan jasa (rekber) rekening bersama.

2. Analisis Hukum Islam pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di game *Mobile Legends*.

Transaksi jual *Real Money Trading* adalah pembelian dan penjualan secara digital yang dilakukan dengan menggunakan media handphone dalam aplikasi *game*. Hal ini disebabkan penggunaan media

elektronik sebagai pengganti interaksi tatap muka antara penjual dan pembeli. Perdagangan *game* online mirip dengan perdagangan dunia nyata karena adanya pembeli, penjual, dan barang yang dijual itu sendiri. Yang menjadi pembedanya barang yang diperjual belikan secara *virtual*.

Dalam islam, bermuamalah telah menjadi kebolehan dan halal untuk melakukan transaksi jual beli sebagaimana firman Allah SWT,

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya: “Dan Allah menghalalkan jual-beli dan mengharamkan riba.”.

QS. Al-baqarah ayat 275.

Dan sesuai dengan kaidah umum dalam bermualah yaitu:

الْأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Atas dasar inilah terdapat penjelasan bahwasannya Allah menghalalkan jual beli senyampang tidak terdapat unsur riba dan hal-hal batil yang dapat merugikan antar pihak.

Berdasarkan paparan teori yang sebelumnya telah dibahas oleh penulis pada bab II, Jual beli yang benar dan dapat dikatakan boleh atau sah apabila telah memenuhi rukun dan syaratnya, serta tidak terdapat hal yang batil, Sebagaimana dalam kajian Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah dan kajian madzhab Syafi’i pada kitab *Tashjirul Yaqut Annafis Fii Madzhabi Ibni Idris*, selanjutnya dengan penyajian diatas maka dapat dianalisis ketentuannya sebagai berikut:

a. Adanya *Shigot* atau kesepakatan.

Pada praktiknya jual beli dengan sitem *Real Money Trading* di *game mobile legends*, *shigot* tidak dilakasakan dengan ucapan secara

langsung, akan tetapi dengan kehendak melalui media elektronik sehingga menjadi kesepakatan pribadi bagi pelaku transaksi.

b. Adanya pihak-pihak atau pelaku transaksi atau *aqid*.

Pada praktik ini terdapat pembeli dan penjual yang menggunakan sistem *Real Money Trading* pada game *Mobile Legends*. Penjual adalah orang yang memberikan *diamond* atau fitur-fitur kepada pembeli. Sedangkan pembeli adalah pihak yang membutuhkan dan menerima objek yang dijual.

c. Adanya *Ma'qud 'Alaih* atau objek yang ditransaksikan.

Diamond dan fitur-fiturnya adalah objek jual beli sebenarnya di game *Mobile Legends* saat menggunakan sistem *Real Money Trading*.

Dengan demikian ditinjau dari segi rukunnya, jual beli dengan sistem *Real Money Trading* pada game *mobile legends* telah memenuhi semua kajian rukun jual beli. Analisis peneliti terhadap aspek hukum syarat sahnya jual beli adalah sebagai berikut :

1) Syarat mengenai *Shighot*

a) Ijab dan qabul dilaksanakan dalam satu majlis

Hal ini berlaku disaat sistem pembayarannya COD (*Cash On Dilevery*) ketika transaksi dilakukan antara pembeli dengan pemain lain, apabila proses pembayarannya menggunakan via *transfer* bank maka ijab qabulnya dilaksanakan dengan tindakan atau kehendak yang menjadi persetujuan atau kesepakatan pribadi bagi pelaku transaksi.

b) Qabul sesuai dengan Ijabnya

Pada praktiknya item yang diserahkan terimakan sesuai dengan pesanan sesuai dengan pilihan cara mendapatkan *diamond* diatas.

2) Syarat mengenai pelaku transaksi

a) Pelaku harus *Mukallaf* dan *tamyiz*

Pada kasus ini, pihak yang bersangkutan dalam jual beli *Real Money Trading* mayoritas pelaku transaksi merupakan seorang yang telah *mukallaf* (seseorang yang berakal dan memenuhi kriteria untuk menyandang kewajiban allah) dan telah *tamyiz* (tau benar dan salah), sebab dalam prosedurnya yang bersifat online hanya dapat dilakukan oleh yang berakal.

b) Transaksi dilakukan secara mutlak

Pada kegiatan jual beli dengan sistem *real money trading* di *game mobile legends* telah dilakukan secara mutlak, dalam artian atas sesama kehendak antar pihak.

c) Tidak ada paksaan

Dalam hal ini tidak ditemukan adanya paksaan antar pihak baik dari penjual dan pembeli, dikarenakan pada praktiknya antar pihak terutama si pembeli telah menjalin kesepakatan diawal berupa kehendak yang menjadikan sebuah persetujuan dalam bertransaksi.

3) Syarat mengenai *Ma'qud 'Alaih* atau objek yang ditransaksikan

a) Barangnya harus suci

Objek yang terdapat pada *game mobile legends* merupakan barang maya yang terdapat pada akun *game* yaitu berupa *diamond* jadi tidak mungkin terdapat najis dari segi objeknya.

b) Bermanfaat

Objek yang ditransaksikan berguna sebagai sarana hiburan bagi pemain hal ini menjadi kebutuhan tersier bagi pihak yang ingin melakukan praktik jual beli

c) Bisa diserahkan

Objek yang ditransaksikan berada didalam *game*, transaksi yang dilakukan pada *website* resmi *mobile legends* barang dapat diterima ketika telah melakukan proses pembelian sesuai dengan prosedurnya yang kemudian akan langsung masuk pada akun si pembeli. Apabila jual beli dilakukan dengan antar pemain misalnya dengan cara COD (*cash On Dilevery*) maka barang akan diserahterimakan secara langsung ketika antar pih telah saling bertemu. Dan apabila pembayaran melalui renkeing bersama atau *transfer* barang akan diterima setelah melakukan rangkaian prosedur sebagaimana telah dijelaskan diatas.

d) Murni milik penjual

Objek atau *diamond* memang murni kepemilikan yang telah disediakan oleh *Moonton* pada *game mobile legends*. Begitu pula transaksi yang dilakukan dengan antar pemain, objek yang diperjual belikan dapat dan mampu untuk diadakan ketika ditempat dan dapat dilihat ketika masuk kepada akun sipembeli.

e) Terdapat pengetahuan kedua belah pihak terhadap barang, harga dan sifatnya

Pada praktiknya objek yang diperjual belikan dalam *game mobile legends* memang masuk dalam kategori jual beli barang yang *لم تشاهد* (tidak terlihat) atau *يُبَّعُ عَيْنٍ غَائِبَةٍ لَمْ تَشَاهِدْ* (بِئْتِغَافِ الْمَتَاعِدِينَ), akan tetapi objek ketika diperjual belikan menjadi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember

jelas sebagaimana telah tercantum barang berupa *diamond* lengkap dengan pilihan harga yang ingin dikendaki oleh si pembeli. Begitu pula transaksi yang dilakukan dengan antar pemain. Penjual juga mencantumkan pilihan harga dan jumlah *diamond* yang akan didapat sesuai dengan kapasitas harganya. Biasanya penjual mencantumkan berupa poster atau gambar yang akan disampaikan melalui media seperti halnya Instagram, WhatsApp dan Facebook.

Praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di

Game Mobile Legends rukun dan syaratnya telah terpenuhi. Sebagaimana penyajian di atas.

Dalam praktik jual beli dengan sistem *Real Mooney Trading* pada *game mobile legends* tergolong jual beli yang tidak ada ditempat, karena barang yang berupa *diamond* (maya) diperjual belikan tidak dapat dilihat oleh kedua belah pihak.

Jadi jual beli dengan dengan sistem *Real Mooney Trading* pada *game mobile legends* menurut *qaul adhar syafi'iah* transaksi yang demikian tidak sah dikarenakan termasuk pada *bai'ul gharar*, akan tetapi menurut *muqobilul adhar* hal semacam ini dapat diminimalisir dengan mencantumkan ciri-cirinya (sifat, jenis atau macamnya). Pada praktiknya baik jual beli antara *developer* dan jual beli dengan antar pemain barang, harga dan sifatnya telah dicantumkan.

Maka jual beli dengan dengan sistem *Real Mooney Trading* pada *game Mobile Legends* menurut *muqobilul adhar* hukumnya menjadi sah.

Akan tetapi pada jual beli dengan *Sistem Real Money Trading* terdapat ketidakjelasan mengenai status kepemilikan objek yang diperjual belikan dari pemilik perusahaan *game* dan ketidakjelasan mengenai kapan ditutupnya *game Mobile Legends* tersebut.

Sehingga dalam hal ini terdapat suatu ketidak jelasan

dan kepastian yang akan menimbulkan suatu potensi antar pihak yang merasa dirugikan, jual beli tersebut disebut dengan *Bay' algharar* yang terdapat pada objek akad yakni berupa ketidakpastiannya barang pemilik dari *game mobile legends* dengan klasifikasi *gharar Bai' al ma'dum* (jual beli barang fiktif) dan tidak tergolong kriteria *gharar* yang sedikit (*gharar* yang diperbolehkan) melainkan *gharar* yang terdapat pada inti objek akad. Maka jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* hukumnya tidak boleh, dan jual beli yang demikian jumhur ulama sepakat terkait ketidakbolehannya.

Dengan demikian pada praktiknya jual beli dengan menggunakan sistem *real money trading* pada *game mobile legends* telah ditemukan ketentuan Hukum Islam mengenai sebagai berikut:

1) Terpenuhinya Rukun dan Syarat berupa:

(a) Adanya *Shigot*

(1) Ijab dan qabul dilaksanakan dalam satu majlis

(2) Qabul sesuai dengan Ijabnya

(b) Terpenuhinya syarat mengenai pelaku transaksi

(1) Pelaku telah Mukallaf dan tamyiz

(2) Transaksi dilakukan secara mutlak

(3) Tidak ada paksaan antar pihak

(c) Terpenuhiya syarat mengenai *Ma'qud 'Alaih* atau objek yang ditransaksikan

(1) Barangnya suci karena berupa barang maya yang jauh dari najis

(2) Termasuk kategori bermanfaat karena tergolong kebutuhan tersier

(3) Bisa diserahkan yakni barang berupa Diamond

(4) Murni milik penjual

(5) Terdapat pengetahuan mengenai barang, harga dan sifatnya oleh kedua belah pihak.

2) Bentuk jual beli jual beli dengan *Sistem Real Money Trading* pada *game mobile legends* menjadi sah karena terdapat penjelesan terkait spesifikasi harga dan barangnya

3) Adanya ketidakpastian dan ketidakjelasan pada inti objek yang menjadikannya *gharar* sehingga jalan moderat jual beli dengan *Sistem Real Money Trading* pada *game mobile legends* menjadi **tidak boleh**.

3. Analisis Hukum Positif pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*.

Sebagaimana mekanisme jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* yang telah dibahas pada poin sebelumnya maka dapat dianalisis dalam perspektif Hukum Positif. Dalam

hal ini terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan ketentuan pada Hukum Positif yakni pada ketentuan KUHPerdata, yakni:

- a. Antar pihak saling mengikatkan dirinya menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan.⁷⁷

Dalam praktik jual beli jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* antar pihak telah saling mengikatkan diri dengan kehendak melalui media elektronik dengan menyetujui setiap alur prosedur dalam *game* sehingga menjadi kesepakatan pribadi bagi pelaku transaksi. Pembeli mebayar sebaigamana dengan ketentuan cara yang telah dibahas pada poin sebelumnya, dan penjual juga mampu menghadirkan objek atau barang ketika mampu untuk diadakan atau menghadirkan ketika ditempat dan dapat dilihat ketika masuk kepada akun sipembeli.

- b. Kedua pihak harus saling setuju terkait harga dan barang yang diperjual belikan⁷⁸

Dalam praktik jual beli jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* telah saling bersepakat terkait harga dan barang yang diperjual belikan, yakni harga dan barang telah dicantumkan dalam *game* selanjutnya dengan menyetui disetiap prosedur yang ada didalam *game* berate pihak telah sepakat terkait harga dan barang yang telah tercantumkan baik jual beli yang dilakukan dalam *game* ataupun pada *website* resmi *game mobile*

⁷⁷ Undang undang KUHPerdata Pasal 1457.

⁷⁸ Undang-undang KUHPerdata Pasal 1458.

legends dan transaksi dengan antar pemain sebagaimana prosedur dan cara pada penjelasan sebelumnya.

Dalam hal ini praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* telah mampu memenuhi unsur pokok dalam jual beli yang ada dalam ketentuan KUHPerdata. Selanjutnya dalam kajian Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagai berikut:

- 1) Penyelenggaraan transaksi elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik atau privat.⁷⁹

Hal ini dimaksudkan apabila terjadi kesalahan antar pihak yang bersangkutan baik penjual atau pembeli dapat dilakukan proses hukum pada lingkup publik ataupun privat. Maka hal ini menyatakan bahwa jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* bisa dilakukan dalam ranah publik atau privat

- 2) Transaksi elektronik yang dituangkan kedalam kontrak elektronik mengikat para pihak.⁸⁰

Pada saat jual beli di *game Mobile Legends* menggunakan sistem *Real Money Trading*, penjual dan pembeli membuat perjanjian satu sama lain pada saat transaksi, tetapi perjanjian tersebut hilang atau selesai setelah transaksi berakhir.

- 3) Para pihak yang melakukan transaksi elektronik harus

⁷⁹ UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 17.

⁸⁰ UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 18.

menggunakan sistem elektronik yang disepakati.⁸¹

Pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game mobile legends* baik transaksi dengan *developer* pada dalam *game* ataupun diluar *game* dan transaksi pembeli dengan pemain lain telah bersepakat atas kehendak mengenai sistem elektronik dengan menggunakan media dalam *game mobile legends*.

- 4) Pengirim atau penerima dapat melakukan transaksi elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik.⁸²

Pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game mobile legends* antar pihak melakukannya sendiri dan dapat mewakilkan transaksinya. Selain itu, penjual dan pembeli bertransaksi melalui agen elektronik atau rekber guna mengurangi terjadinya penipuan antar penjual maupun pembeli

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI AGUMAD SIDDIQ
Jember

Seperti yang dapat disimpulkan dari rangkuman di atas, jual beli dalam *game Mobile Legends* dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* telah memenuhi syarat jual beli dari segi Hukum Positif, khususnya dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat beberapa unsur ketidakjelasan mengenai kepemilikan barang dan kapan *game Mobile Legends* akan ditutup. Jika dibandingkan dengan pasal 1471 KUHPerdara yang

⁸¹ UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 19.

⁸² UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 21.

menyatakan “ jual beli barang milik orang lain yakni batal dan dapat memberikan alasan untuk penggantian biaya, kerugian dan bunga dapat ditanggungkan jika pembeli telah mengetahui bahwa barang tersebut milik orang lain.⁸³

Berdasarkan uraian diatas jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game mobile legends* telah memenuhi unsur pokok pada KUHPperdata Pasal 1457 dan 1458 dan dapat dikatakan sah menurut sistematis kajian Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008. Akan tetapi, dalam konteks kepemilikan barang, sistem tersebut dibantahkan oleh pasal 1471 KUHPperdata. Oleh sebab itu jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* hukumnya batal karena akan berdampak pada salah satu pihak dikemudian hari.

Berdasarkan analisis diatas maka ditemukan ketentuan Hukum Positif mengenai praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* sebagai berikut:

- 1) Dalam Undang-Undang KUHPperdata Pasal 1457 dan Pasal 1458 jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* telah memenuhi unsur jual beli sebagai berikut
 - a) Antar pihak telah saling mengikatkan dirinya
 - b) Kedua pihak telah saling setuju terkait harga dan barang yang diperjual belikan

⁸³ R. Subekti dan R. Tjitrosudibio, *kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, Halaman 367.

2) Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* telah memenuhi ketentuan Transaksi Elektronik:

- a) Pada penyelenggaraan transaksi elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik atau privat.
- b) Antar pihak penjual dan pembeli saling terikat kontrak pada saat bertransaksi, kontrak tersebut akan selesai setelah transaksi telah berakhir.
- c) Antar pihak telah bersepakat melakukan transaksi elektronik menggunakan sistem elektronik yang disepakati yaitu *game mobile legends*
- d) Pengirim atau penerima dapat melakukan transaksi elektronik sendiri, dan melalui pihak yang dikuasakan, atau melalui agen elektronik.

3) Jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* hukumnya adalah **Batal** sebagaimana dalam Undang-Undang KUHPerdata Pasal 1471.

Hal ini dikerankan terdapat unsur ketidakjelasan mengenai pemilikan barang dan ketidakjelasan mengenai kapan ditutupnya *game Mobile Legends*

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Setelah mendeskripsikan studi terkait jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di game *Mobile Legends* penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di game *Mobile Legends* ditemukan 3 cara dalam bertransaksi adapun yang pertama yakni Transaksi oleh pembeli kepada *developer* diluar game, dimana transaksi dilakukan pada *websiteGame Mobile Legends* melalui layanan pihak ketiga antara lain Codashop, UniPin Express, Tokopedia dan bukalapak. Yang kedua, transaksi antara pembeli dengan *developer* didalam game. Dan yang ketiga transaksi antara Pembeli dengan Pemain lain, dimana penjual memulai dengan mengiklankan *diamond* beserta harganya pada sosial media sehingga peminat akan melakukan kontak pesan kepada pembeli yang selanjutnya akan terjadi suatu negosiasi antar pihak sehingga terjadi suatu kesepakatan. Yang kemudian sampai pada tahap pembayaran, dalam hal ini terdapat 2 cara yaitu melalui cara COD (*Cash On Dilevery*) dan melaui cara pembayaran *Tranfer* bank.
2. Dalam perspektif Hukum Islam, jual beli jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di game *Mobile Legends* tidak diperbolehkan dengan sebab adanya unsur *gharar* pada objek kepemilikan barang serta terkait masa waktu ditutupnya game *Mobile Legends*.

3. Menurut Hukum Positif jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* memenuhi unsur pokok jual beli dalam KUHPerdara dan telah memenuhi unsur dalam transaksi elektronik sebagaimana Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

B. SARAN

1. Kepada pemain disarankan agar untuk tidak melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* karena hal tersebut tentunya memiliki timbal balik kepada kita berupa ketentuan hukum terkait larangan tersebut. Baik itu dosa, hilangnya keberkahan harta karna adanya suatu yang batil serta akibat hukum yang lainnya.
2. Kepada penjual dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* diharapkan untuk tidak besar kepala terkait hasil dari penelitian ini. Paradoksnya larangan atau ketentuan yang ditetapkan oleh ulama dan pemerintah sejatinya merupakan bentuk kehati-hatian dan kepedulian yang dijaga oleh para ulama dan pemerintah kepada umat dan masyarakat yang tentunya dalam rangka kebaikan untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- A. Djazuli. 2007. *Kaidah-kaidah fikih: kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah masalah yang Praktis*. Jakarta: Kencana.
- Abdul Wahab, Muhammad. 2019. *Fiqh Muamalah GHARAR*". Jakarta: Rumah Fiqh Publising.
- Ahmad bin Umar Syatiri Al Husaini, Al Habib. 2020. *Tashjiirul Yaqut Annaftis fii Madzhabi Ibni Idris*. Banten.
- Al Juzairi, Syaikh Abdurrahman. 2015. "*Fikih Empat Madzhab jilid 3*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Al-Ghazi, Syekh Al-‘Allamah Muhammad bin Qasim. *Fathul Qarib*.
- al-Zuhaily, Wahbah. 2005. *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, Jilid 5, cet. Ke 8. Damaskus: Dar al-Fikr al Muashir.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Djuwaini, Dimyaudin. 2010. *Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Majjah, Ibnu. *Sunan Ibnu Majjah Juz II*. Libanon: Dar al-Kutub al-Ilmiyah.
- Mardani. 2013. *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana.
- Miru, Ahmadi. 2007. *Hukum Kontrak Perancangan Kontrak*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Purwaningsih, Endang. 2010. *Hukum Bisnis*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rahman Ghazaly, Abdul dan Ihsan, Gufron dan Shidiq, Saipudin. 2010. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana.
- Sabiq, Sayyid. 2009. *Fiqh as-Sunnah, Juz 3, Terj. Mohammad Tholib*. Semarang: Toha Putra.
- Soni Tambunan, Toman dan Tambunan, Wilson R.G. *hukum Bisnis*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syafe'i, Rachmat. 2001. *Fiqh Muamalah*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Syaltut, Mahmut. 1966. *al-islam: ;aqidah wa syariah*". tt: Dar al-qalam.

Tim Penyusun. 2021. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Jember: UIN Kiai Achmad Siddiq Jember.

Yumni Ihsan, Ahmad dan Ali Utsman, Ahmad dan Syafi'i, Hasan dan Adzim, Abdul dan Iklirurrahman dan Munthalib, Abdul dan fawaid, Izzat dan Syachol, Abdullah dan Miftah, Syaifullah dan Qohir, Syaiful. 2015. *"Sebuah Jawaban Fiqh Sekitar Kita"*. PP. Mambaul Ulum Bata-bata Pamekasan: Nafitri.

PERUNDANG-UNDANGAN

Undang undang KUHPerdara Pasal 1457.

Undang-undang KUHPerdara Pasal 1458.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 1 angka (2).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 1 angka (2).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 1 angka (17).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 17- Pasal 19

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 17.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 18.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 19.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 21.

JURNAL DAN MAKALAH

Feriyanto, Hino Dedek. *Analisis Proses Bisnis Pada Game Online Dalam Perihal Rmt (Real Money Trading)*.

Khalid, Umair. 2017. *"Mobile Legends Jungle Guide – Jungling Tips, Best Junglers, Monster Respawns, Buffs, How to Farm Jungle"*. SegmentNext.

KARYA TULIS ILMIAH SKRIPSI DAN TESIS

Adi Pamungkas, Fiki. 2017. “*Tinjauan Hukum Islam dan Hukum positif terhadap jual beli dengan sistem real money trading di game rising force online*”. skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya.

Dwika Dewantara, et al. 2022. *Tinjauan Hukum Transaksi Jual Beli Diamond pada Situs Itemku dalam Game Mobile Legends Menurut Perspektif Masalah (Studi Kasus di Surakarta)*. PhD Thesis. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Husna, Alfi. 2019. “*Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017*”. Skripsi UIN Sumatra Utara Medan.

Machtum, Muhammad. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Subscribe di Media Sosial*. Semarang: Skripsi UIN Walisongo.

Muzakki Aditya, Ahmad. 2019. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Pada Game Mobile Legends*. Surabaya: Skripsi UINSA.

Nurjannah. 2019. *Praktik Jual Beli Kelapa Menurut Hukum Islam (Studi di Desa Lintas Utara Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau)*. Jambi: skripsi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.

WEBSITE

[Terms of Service] Mobile Legends: Bang bang - News - Mobile Legends: Bang Bang - Powered by Discuz!

<https://duniagames.co.id/discover/article/yuk-kenalan-dengan-mode-game-human-vs-ai-dan-custom-mode-mobile-legends>.

<https://esportsnesia.com/game/magicchess/apa-itu-magic-chess-bang-bang/>.

<https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/keuntungan-menjadi-starlight-member-mobile-legends/>

<https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitemem-dan-uang-game-online-di-Indonesia>.

https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang#cite_note-3.

<https://kumparan.com/info-sport/daftar-turnamen-esport-2022-mobile-legends-1xgn6yl45Pm/3>.

<https://m.mobilelegends.com/en>

https://www.google.com/search?q=draft+pick+ml&rlz=1C1CHBF_enID817ID822&oq=draf+pick+&aqs=chrome.1.69i57j0i1019.7275j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8. Dikases tanggal 22 September 2022.

<https://www.suara.com/tekno/2021/11/05/131659/server-mobile-legends#:~:text=Suara.com>.

WAWANCARA

Julianto. Wawancara. 10 Juni 2022 dan 8 November 2022.

Aditya. Wawancara. 10 Juni dan 9 November 2022.

Muhammad Irham. Wawancara. 10 Juni 2022 dan 8 November 2022.

Sulhan mabrubri. Wawancara. 09 November 2022.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Noval Firdaus
NIM : S20182047
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syari'ah
Institusi : UIN KH. ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa dalam penelitian ini secara keseluruhan adalah hasil kajian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 14 November 2022
Saya yang menyatakan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

METERAI
TEMPEL
99B4AKX202510006

AHMAD NOVAL FIRDAUS
NIM. S20182047

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap praktik jual beli dengan sistem <i>Real Money Trading</i> di <i>game Mobile Legends</i> . (Ditinjau dari Hukum Islam Mazdhab Imam Syafi'i dan Hukum Positif pada KUHPerdara dan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008).	Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap praktik jual beli dengan sistem <i>Real Money Trading</i> di <i>game Mobile Legends</i> .	<p>a) Tinjauan Hukum Islam terhadap praktik jual beli dengan sistem <i>Real Money Trading</i> di <i>game Mobile Legends</i>.</p> <p>b) Tinjauan Hukum Positif terhadap praktik jual beli dengan sistem <i>Real Money Trading</i> di <i>game Mobile Legends</i>.</p>	<p>a) Tinjauan Hukum Islam terhadap praktik jual beli dengan sistem <i>Real Money Trading</i> di <i>game Mobile Legends</i>.</p> <p>b) Tinjauan Hukum Positif terhadap praktik jual beli dengan sistem <i>Real Money Trading</i> di <i>game Mobile Legends</i>.</p>	<p>1. informan: (penjual dan pembeli dengan sistem <i>Real Money Trading</i> pada <i>Game Mobile Legends</i>)</p> <p>2. dokumentasi</p> <p>3. kepustakaan</p>	<p>Penelitian lapangan (field Research) pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data (Wawancara,observasi, dokumentasi) keabsahan data Triangulasi Waktu</p>	<p>1. Bagaimana Tinjauan Hukum Islam pada praktik jual beli dengan sistem <i>Real Money Trading</i> di <i>game Mobile Legends</i>?</p> <p>2. Bagaimana Tinjauan Hukum Positif pada praktik jual beli dengan sistem <i>Real Money Trading</i> di <i>game Mobile Legends</i>?</p>



DOKUMENTASI

1. Wawancara



(Julianto sebagai pemain dan pembeli dengan sistem *Real Money Trading* pada *Game Mobile Legends*)



(Sulhan Mabruri sebagai pemain dan pembeli dengan sistem *Real Money Trading* pada *Game Mobile Legends*)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

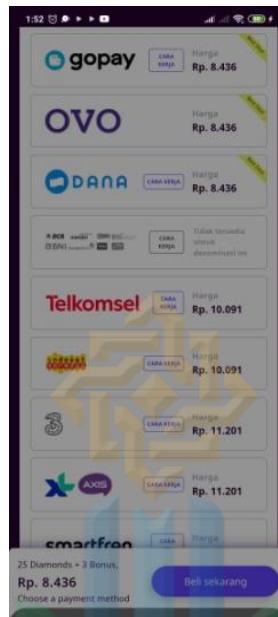


(Irham sebagai pemain dan penjual dengan sistem *Real Money Trading* pada *Game Mobile Legends*)



(Aditya sebagai pemain dan penjual dengan sistem *Real Money Trading* pada *Game Mobile Legends*)

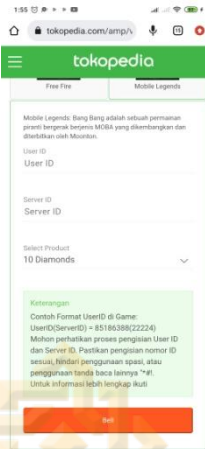
2. Transaksi Real Money Trading pada *Game Mobile Legends*



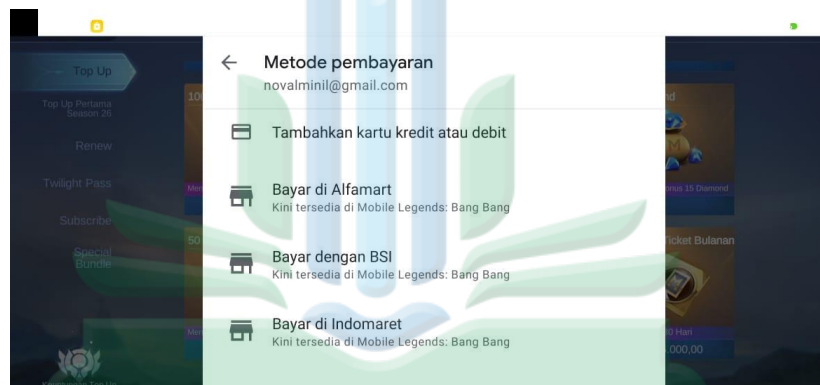
(Transaksi *Real Money Trading* dengan *developer* diluar *game* menggunakan Codashop)



(Transaksi *Real Money Trading* dengan *developer* diluar *game* menggunakan UniPin Express)



(Transaksi *Real Money Trading* dengan *developer* diluar *game* menggunakan tokopedia)



(Transaksi *Real Money Trading* dengan *developer* didalam *game*)



(Transaksi *Real Money Trading* dengan pemain lain menggunakan *Instagram*)

BIODATA PENULIS



Nama : Ahmad Noval Firdaus
Tempat tanggal lahir : Jember, 05 November 1999
Alamat : RT/RW 002/010, Dusun Krajan, Desa Sumberjati,
Kecamatan Silo, Kabupaten Jember.
Email : novalminil@gmail.com
Ahmadnovalfirdaus2@gmail.com
No. Tlp : 085855937519

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Darmawanita : 2005-2006
2. SDN Sumberjati 01 : 2006-2012
3. SMPN 1 Silo : 2012-2015
4. MA Darus Sholah Jember : 2015-2018
5. S1 Universitas Islam Negeri Jember : 2018-2022

RIWAYAT ORGANISASI

1. Pengurus Rayon Darus Sholah Pencak Silat Nahdlatul Ulama Pagar Nusa.
2. Sekertaris Rayon Ar Rohmah Suren Pencak Silat Nahdlatul Ulama Pagar Nusa.
3. Koordinator Pendidikan Pengurus PP. Darus Sholah

RIWAYAT PRESTASI AKADEMIK

1. Juara3 Karya Tulis Puisi Universitas Negeri Jember Dalam Rangka Hari Puisi Dunia 2019.

2. Penulis Terpilih pada Buku Puisi Rumpun yang diadakan oleh komunitas Ayo Nulis Indonesia.
3. Participant dalam penulisan call of paper dan Muktamar Bahasa di Nurul Jadid Probolinggo.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R