

**PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME RISE OF KINGDOMS
DI GRUP APLIKASI DISCORD DALAM PERSPEKTIF FIQIH
MUAMALAH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar sarjana (S.H)
Fakultas Syariah
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Arif Hidayatullah
NIM: S20182046

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS SYARIAH
JANUARI 2023**

**PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME RISE OF KINGDOMS
DI GRUP APLIKASI DISCORD DALAM PERSPEKTIF FIQIH
MUAMALAH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar sarjana (S.H.)
Fakultas Syariah
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Oleh:

Arif Hidayatullah
NIM: S20182046

Disetujui Pembimbing



RUMAWI S.H.I., M.H.
NIP. 1980071 12010011019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME RISE OF KINGDOMS
DI GRUP APLIKASI DISCORD DALAM PERSPEKTIF FIQIH
MUAMALAH**

SKRIPSI

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

Hari : Senin
Tanggal : 02 Januari 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



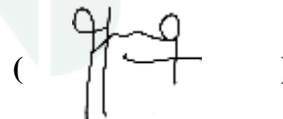
Sholikul Hadi, S.H., M.H.
NIP. 19750701 200901 1 009



Muhammad Aenur Rosyid, M.H
NIP. 19880512 201903 1 004

Anggota:

1. Dr. Hj. Mahmudah, S.Ag., M.E.I.



2. Rumawi, S.H.I., M.H.



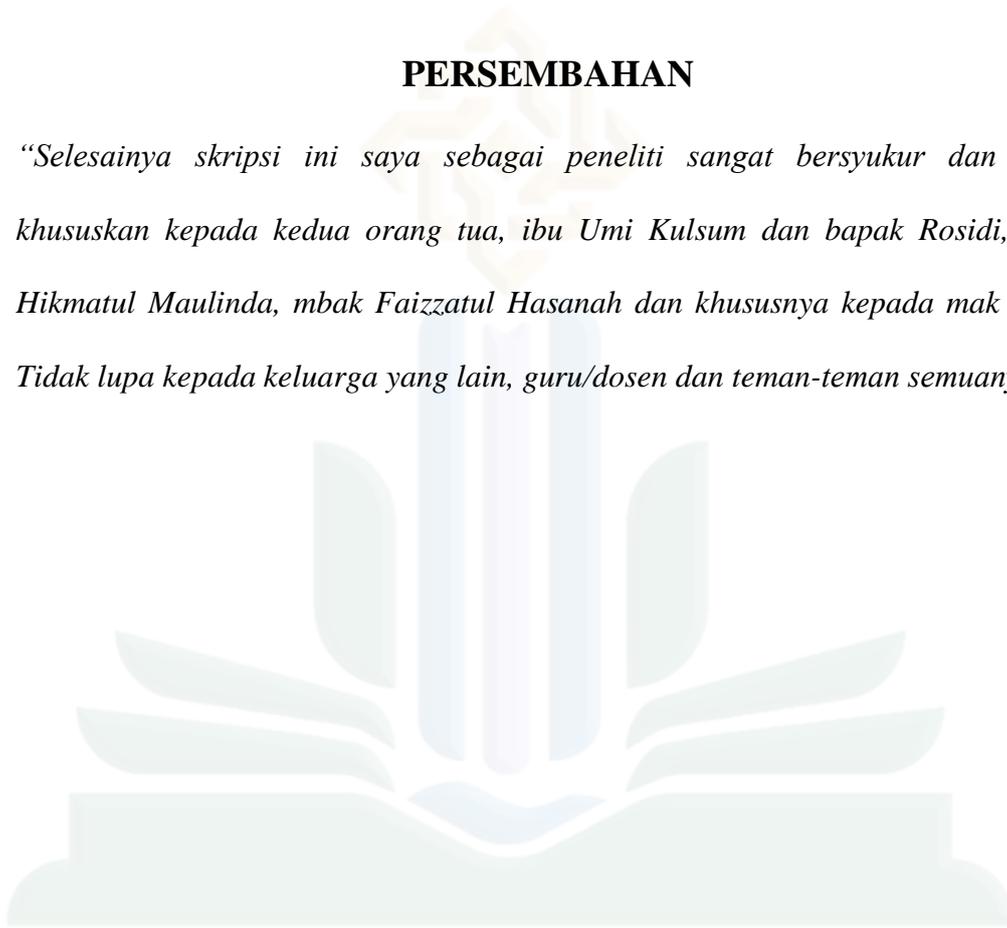
Menyetujui,
Dekan Fakultas Syariah



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

PERSEMBAHAN

“Selesaiannya skripsi ini saya sebagai peneliti sangat bersyukur dan saya khususkan kepada kedua orang tua, ibu Umi Kulsum dan bapak Rosidi, adik Hikmatul Maulinda, mbak Faizzatul Hasanah dan khususnya kepada mak saya. Tidak lupa kepada keluarga yang lain, guru/dosen dan teman-teman semuanya”.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah penulis haturkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayahnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepadakeharibaan baginda agung Nabi besar Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman Jahiliyyah menuju zaman keislaman.

Semoga kelak kita mendapatkan syafaatnya beliau pada hari kiamat nanti. Suatu kebanggaan dan kebahagiaan yang tiada tara bagi penulis karena dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan skripsi ini. Dan dalam penyelesaiannya tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E, M. M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendedikasikan apa yang dimiliki untuk memberikan fasilitas dalam menuntut ilmu khususnya terhadap mahasiswa.
2. Prof. Dr. Muhammad Noor Harisudin, M.Fil.I selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memimpin pelaksanaan kegiatan di fakultas agar berlangsung secara baik dan mencapai target kerja.

3. Dr. H. Ahmad Junaidi, S.Pd., M.Ag. selaku Koordinator Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendedikasikan segala keilmuannya untuk membantu mahasiswa khususnya di program studi
4. Rumawi S.H.I., M.H. Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Staf dan Karyawan Fakultas Syariah yang telah memberikan pelayanan yang baik guna proses pembelajaran terhadap mahasiswa.
6. Responden penjual dan pembeli akun game Rise of Kingdoms yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melaksanakan penelitian dengan baik.

Hanya ucapan terimakasih yang tiada batasnya yang dapat penulis sampaikan, semoga segala bentuk dukungan, do'a, dan bantuan menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang membangun dari para pembaca yang budiman untuk perbaikan di masa yang akan datang. Dengan demikian, semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca, dan bagi masyarakat pada umumnya. Semoga Allah SWT meridhoi atas segala usaha yang kita lakukan. Aamiin...

Probolinggo, 07 November 2022

Penulis

ABSTRAK

Arif Hidayatullah 2023: *Praktik Jual Beli Akun Game Rise of Kingdoms di Grup Aplikasi Discord dalam Perspektif Fiqih Muamalah*

Kata kunci: *Jual Beli, Akun Game Rise of Kingdoms, Fiqih Muamalah*

Praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup aplikasi Discord telah memberikan ruang terhadap *gamer* pemula untuk dapat memainkan game online secara bersamaan. Sehingga, timbul akibat hukum sebagai seorang muslim pada saat melakukan jual beli agar tidak terlepas dari aturan dalam syariat Islam khususnya yang mengatur tentang jual beli online yang pelaksanaannya di grup Aplikasi Discord.

Fokus skripsi ini adalah: 1) Apakah akun Rise of Kingdoms dapat disebut sebagai objek jual beli? 2) Apakah praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup Discord telah sesuai dengan Fiqih Muamalah?

Penelitian ini bertujuan 1) untuk mendeskripsikan Rise of Kingdoms dapat disebut sebagai objek jual beli. 2) untuk mendeskripsikan kesesuaian dalam Fiqih Muamalah atas praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup Discord.

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis sosiologis dengan jenis penelitian yuridis empiris atau *law field research*. Peneliti menggunakan pendekatan yuridis sosiologis dalam rangka mendeskripsikan data yang di dapatkan di lapangan. Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan 1) Akun game Rise of Kingdoms termasuk objek yang dapat diperjual-belikan karena tidak termasuk sebagai objek yang dilarang dan dianggap sebagai harta yang bermanfaat. Jual beli di grup aplikasi Discord sebagai opsi dari sekian media yang dimanfaatkan sebagai tempat melakukan transaksi. Pada praktiknya, jual beli akun game sama dengan jual beli pada umumnya hanya media atau tempat saja yang membedakannya yakni di aplikasi Discord dengan pembayaran melalui transfer ke rekening penjual. 2) Dalam Perspektif fiqih muamalah, jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup aplikasi Discord diperbolehkan sebagaimana barang yang menjadi objek jual beli benar nyata adanya dan termasuk sebagai harta yang bernilai manfaat dan dibuktikan dengan akun game itu sendiri pada saat transaksi, kemudian uang sebagai pengganti nilai pertukaran barang yang dibayarkan oleh pembeli melalui transfer kepada rekening penjual sebagai bentuk menjalankan hak dan kewajiban para pihak.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi istilah.....	11
F. Sistematka Pembahasan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori	18
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Pendekatan Penelitian	49

C. Lokasi Penelitian.....	50
D. Sumber Data.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Teknik Analisis Data.....	53
G. Keabsahan Data	54
H. Tahap-tahap Penelitian.....	54
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	56
A. Gambaran Objek Penelitian	56
B. Penyajian Data dan Analisis	63
C. Temuan dan Analisis.....	75
BAB V PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran-saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada umumnya setiap manusia dituntut untuk melakukan berbagai aktivitas yang mana hal tersebut dilakukan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Sebelum kecanggihan teknologi mengalami perkembangan yang signifikan maka aktivitas ekonomi dahulu dilakukan dengan sistem tukar menukar yang saat itu secara tatap muka atau bertemu bertatap langsung. Pertumbuhan ekonomi yang didorong oleh teknologi informasi dan komunikasi canggih membuat perubahan besar terhadap ekonomi berbasis digital sehingga mengembangkan perdagangan yang kemudian hari ini kita bisa melihat dan merasakan tukar menukar tersebut dilakukan tanpa bertemu satu sama lain, sebab keberadaan suatu produk teknologi berupa ponsel salah satunya.¹

Realita kehidupan masyarakat saat ini dapat memanfaatkan ponsel yang merupakan produk teknologi sebagai sarana berjumpa dengan seseorang sehingga menimbulkan komunikasi dan bahkan kegiatan transaksi jual beli.² Kegiatan jual beli merupakan serangkaian tindakan pemindahan hak milik yang dilakukan bertemu secara langsung oleh para pihak karena hal ini termasuk bagian salah satu rukun di dalam akad. Yang kemudian dari hal ini

¹Aryani, Y., Andari, W., & Suhindarto, S. Pengaruh Teknologi Informasi dan E-Commerce Terhadap Perdagangan Indonesia Ke Negara ASEAN. *Jurnal Ekonomi Indonesia*, 9 (1), (2020), 53-66.

²Ahmad Dakhoir, "Proceeding international islamic research forum: kebijakan hukum pengembangan ekonomi dan industri keuangan syariah" (Palangka Raya: IAIN Palangka Raya, 2017), 217.

juga mempunyai pengaruh terhadap tambahan penghasilan masyarakat khususnya kalangan remaja yang terbantu sebab adanya suatu aplikasi pada ponsel tersebut seperti halnya aplikasi game Rise of Kingdoms dan aplikasi Discord yang digunakan sebagai media perantara melakukan komunikasi dan kegiatan transaksi jual beli.³

Game adalah hiburan kesenangan orang di seluruh dunia termasuk dari anak-anak, pria, wanita, yang masih muda hingga berumur tua. Bagi banyak orang game sebagai alternatif menghabiskan waktu luang, mencari hubungan, dan bahkan menjadikan game sebagai sumber pendapatan. Andang Ismail mendefinisikan permainan sebagai sesuatu yang dapat dinikmati tanpa tujuan menang atau kalah melalui kegiatan bermain. Sebuah permainan juga didefinisikan sebagai suatu aktivitas berbasis kondisi untuk menciptakan pemenang dan pecundang untuk bersenang-senang.⁴

Discord adalah aplikasi yang banyak diminati para gamer dengan tujuan saling berkomunikasi. Discord mempunyai beberapa kelebihan yang meliputi pengguna dapat berkomunikasi layaknya telepon dengan kualitas suara yang jernih, bahkan bisa membuat server sendiri untuk menjalin suatu komunikasi. Selain itu, penggunaan aplikasi discord juga dapat memfasilitasi

³Pitriani, E, & Purnama, D. (2015). Dropshipping Dalam Perspektif Konsep Jual Beli Islam. *Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 3(2), 90.

⁴A. Nugraha, Pengaruh Persepsi Nilai Dan Harga Terhadap Kepuasan Pembeli Bundle: Studi Pada Games Rise Of Kingdoms Oleh Anggota Aliansi Rumah Nusantara Kerajaan Ucciani 2170 (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022), 1.

para penggunanya untuk membuat channel sehingga menjadikan komunikasi berada pada satu grup dalam lingkup jumlah peserta yang tidak terbatas.⁵

Selanjutnya Game Rise of Kingdoms atau lebih dikenal dengan RoK adalah game bergenre strategi dalam bermain. Game Rise of Kingdoms diterbitkan oleh *Lilith Games* dan telah dirilis pertama kalinya pada 20 September 2018.⁶ Dalam penggunaannya menggunakan Android atau pun IOS. Mempunyai jaringan internet sangat dibutuhkan oleh pemain dalam memainkan game tersebut yang kemudian masuk atau login dengan menyertakan email serta password akun, seperti akun Google, Facebook dan lainnya. Game Rise of Kingdoms mempunyai sisi positif untuk pemainnya sebagai hiburan, juga dimanfaatkan sebagai bisnis dikarenakan game tersebut bernilai jual sehingga akun game yang dimiliki diperjual-belikan antar sesama pemain/pengguna dapat berguna sebagai objek jual beli.⁷

Maka kaitannya dengan objek jual beli akun game Rise of Kingdoms apakah termasuk suatu benda yang dapat diperjual-belikan oleh karena itu dapat diketahui bahwa hukum terkait benda ialah aturan yang di dalamnya mengatur hubungan subjek hukum dengan benda, menimbulkan hak kebendaan. Hukum benda juga termasuk aturan hukum harta kekayaan. Diatur dalam KUHPerdara Jilid 2, 499-1232, adalah benda secara pengertian

⁵Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran online. *Jurnal teknologi informasi dan pendidikan*, Vol.13 No. 1 (2020), 61-65.

⁶Pengertian game Rise of Kingdoms <https://g.co/kgs/EfmZTB> diakses pada 25 April 2022

⁷Observasi di Grup Discord pada 25 April 2022

dan berbagai benda serta hak kebendaan dalam pengertian dan macam-macam hak kebendaan.⁸

Pasal 499 KUHPerdato dijelaskan sebagaimana pemahaman Undang-undang bahwa benda (*zaak*) memiliki arti setiap barang (*goederen*) dan setiap hak (*recht*) yang hak miliknya dapat dikuasai. Dalam pengertian yuridis dikatakan benda (*zaak*) mempunyai arti yang abstrak dan luas. Cakupannya adalah barang yang nyata adanya dan tidak nyata terhadap haknya yang dapat menjadi objek hak milik. Yang dapat menjadi objek hukum benda serta hukum perikatan adalah benda yang berwujud dan tidak berwujud. Suatu benda yang nyata sifatnya termasuk bagian harta kekayaan (*vermogeisbestanddeel*) yang bersifat nyata. Buku II KUH Perdata memberikan arti secara khusus mengenai benda (*zaak*) dalam hal tertentu diantaranya: a) Litigasi (Pasal 1792 KUHPerdato) b) Kepentingan (Pasal 1354 KUH Perdata) c) Masalah Hukum (Pasal 1263 KUH Perdata).⁹

Dewasa ini marak terjadi jual beli secara online termasuk dalam kasus yang terjadi dalam penelitian ini yakni jual beli akun game yang dilakukan secara online oleh masyarakat utamanya kalangan remaja. Salah satunya, adalah akun game Rise of Kingdoms yang merupakan akun game sering diperjual-belikan oleh pemainnya sehingga mendorong perekonomian para remaja khususnya pemain. Selain itu, pada game Rise of Kingdoms terdapat

⁸Meliala, D. S., *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda dan Hukum Perikatan* (Bandung: Nuansa Aulia, 2015). 4

⁹Badruzaman, M. D., & SH, F. *Sistem Hukum Benda Nasional*. (Bandung: PT. Alumni, 2022). 12-13.

ilmu tentang sejarah yang dapat memberikan informasi terhadap pemain.¹⁰ Oleh karena itu, Bab 5 Jilid 3 KUHPerdara berisi aturan tentang jual beli. Pasal 1457 KUHPerdara juga memberi penjelasan bahwa yang dimaksud jual beli adalah suatu perjanjian yang dilakukan oleh kedua belah pihak yang satu akan menyerahkan barang dan pihak lain membayar sesuai harga kesepakatan.¹¹

Islam tidak melarang hubungan kecuali jika masalahnya tidak sesuai dengan hukum Islam. Dalam konteks ini adalah kegiatan ekonomi yang dibutuhkan setiap manusia yaitu jual beli. Muamalah memiliki peran penting dalam meningkatkan kesejahteraan hidup setiap manusia. Muamalah, adalah studi tentang syariah yang mengatur hubungan dengan orang-orang di bidang kegiatan ekonomi. Antara satu orang dengan orang lain mempunyai ikatan hubungan yang dibatasi oleh syariah mengenai hak dan kewajiban. Orang-orang yang berinteraksi sangat membutuhkan pengaturan untuk kepentingan publik.¹² Islam adalah ajaran sempurna yang mengatur setiap aspek kehidupan. Islam tidak membedakan antara duniawi dan dunia luar.¹³

Game Rise of Kingdoms merupakan game yang di dalamnya memberikan informasi terkait dengan sejarah yang ada seperti peradaban dalam Islam di Dunia. Selain itu, menjamin setiap pemain untuk mendapatkan penghasilan apabila kualitas akun yang dimiliki berada pada

¹⁰Observasi di grup Discord pada 25 April 2022

¹¹Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Cet.Ke-2, (Jakarta: Indonesia Legal Center Publishing, 2013), 264.

¹²M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi*, (Surabaya: Risalah Gusti, 1999), 8.

¹³Ariyadi, *Jual Beli Online Ibnu Taimiyah Sebuah Metode Istinbath Hukum Ibnu Taimiyah Tentang Menemukan Hukum Jual Beli Online*. (Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2018), 1.

level yang tinggi, sehingga dapat ditawarkan kepada pemain baru maupun pemain lama karena dengan level yang tinggi maka akan mudah untuk mengikuti ajang turnamen yang diadakan satu kali dalam satu bulan. Hal seperti inilah yang menjadi daya tarik banyak kalangan masyarakat khususnya remaja untuk ikut serta menjadi pemain game online tersebut dan melakukan kegiatan transaksi jual beli akun demi mendapatkan penghasilan.¹⁴ Jual beli adalah salah satu materi dalam fiqih muamalah, yang ada kaitannya dengan pertukaran harta. Dan kenyataan di lapangan masih menunjukkan bahwa masyarakat belum memahami pentingnya bermuamalah jual beli secara baik menurut Islam dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena selain kurangnya pengetahuan tentang jual beli yang baik menurut ajaran Islam.¹⁵

Mengaca dari perkembangan teknologi yang pesat sehingga mengakibatkan kepraktisan dalam segala kegiatan maka peran manusia seiring waktu tergantikan oleh teknologi bahkan perdagangan yang beralih secara online. Penggunaan media internet yang mempunyai cakupan sangat luas memungkinkan penggunaannya tidak terbatas pada wilayahnya saja bahkan batas kenegaraan dapat ditempuh sebagaimana disebut WWW, yang kepanjangannya adalah World Wide Web, maka jaringan internet ini adalah seperti lebarnya dunia.¹⁶Awalnya game online hanya digunakan sebagai hiburan untuk menjauhkan kejenuhan dan kebosanan. Menurut para gamers,

¹⁴Observasi di grup Discord pada 25 April 2022

¹⁵ Enang Hidayat, *Fiqih Jual Beli*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 1.

¹⁶Sitompul Asril, *Hukum internet pengenalan mengenai masalah hukum di cyberspace*. (Citra Bandung: Aditya Bakti, 2001), 2.

game online bisa menghilangkan stres sekaligus kebosanan. Namun, banyak gamer dan pebisnis saat ini yang menggunakan game online untuk berdagang agar menghasilkan rupiah.¹⁷

Berdasarkan observasi oleh penulis terhadap salah satu anggota dalam grup Discord jual beli akun. Pada praktiknya, jual beli akun game Rise of Kingdoms terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dimana penjual menayangkan gambar game miliknya sebagai bukti untuk pembeli bahwa game yang dijual telah sesuai dengan keinginan pembeli. Terdapat dua metode transaksi jual beli akun game ini setelah penjual menayangkan gambar gamenya maka pembeli dan penjual melakukan kesepakatan terkait dengan pembayaran. Pertama, secara tunai atau dengan sistem COD (*Cash on Delivery*) yaitu pertemuan secara langsung. Kedua, menggunakan salah satu platform digital payment seperti aplikasi Dana dan semacamnya maka pembeli akan mentransfer uangnya lewat aplikasi tersebut.¹⁸

Akun yang diperjual-belikan memiliki variasi harga dari yang paling rendah mulai dua ratus ribu hingga dua juta rupiah tergantung di level mana akun game yang dimiliki. Praktiknya, jual beli akun game Rise of Kingdoms memungkinkan adanya resiko kerugian yaitu adanya manipulasi data yang dilakukan oleh pihak penjual sehingga dapat merugikan pembeli yang disebabkan tidak sama persisnya spesifikasi yang ditayangkan di grup Discord dengan aslinya. Kerugian *financial* yang disebabkan kelalaian pembeli

¹⁷Hadi, A. (2021). *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)* (Doctoral Dissertation, IAIN Bengkulu), 4.

¹⁸Observasi di grup Discord pada 25 April 2022.

yang mentransfer uangnya terlebih dahulu sehingga membuat penjual kabur dari grup.¹⁹

Sebagaimana dalam jual beli barang ataupun benda yang menjadi objek jual beli haruslah bermanfaat bagi manusia. Selanjutnya, transaksi jual beli akun game objeknya adalah akun itu sendiri yang meliputi *id* dan *password* akun pemilik.²⁰ Sehingga, dipandang perlu bagi masyarakat khususnya kalangan remaja untuk sadar sebagai pemain game memperhatikan lebih jauh terutama transaksi jual beli akun yang dilakukan di grup Discord jual beli Rise of Kingdoms. Karena transaksi jual beli yang dilakukan apakah telah sesuai di dalam fiqh muamalah.

Dari sinilah penulis akan melakukan sebuah penelitian mengenai praktik jual beli akun game. Berangkat dari latar belakang di atas, ada yang menarik untuk diteliti yaitu jika dikorelasikan dengan fiqh muamalah, jenis praktik seperti apa yang sesuai dengan model jual beli tersebut. kemudian mengenai praktik jual beli khususnya memperhatikan objek yang diperjual belikan dan mekanisme akad perjanjian yang dilakukan. Apakah sudah sesuai dengan fiqh muamalah atau tidak sesuai. Kemudian, praktik jual beli ini banyak terjadi di sebuah forum-forum di media sosial, seperti Discord, facebook, twitter, dan lain sebagainya. Sehingga peneliti mengambil lapangan yang diteliti di sebuah grup di Discord. Adapun judul yang telah diambil dalam penulisan penelitian skripsi ini adalah “**Praktik Jual Beli Akun Game**

¹⁹Observasi di grup Discord pada 25 April 2022

²⁰Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah* (Jakarta: PPHIMM, 2017), 33.

Rise of Kingdoms di Grup Aplikasi Discord dalam Perspektif Fiqih Muamalah”.

B. Fokus Penelitian

1. Apakah akun game Rise of Kingdoms sebagai objek jual beli di grup aplikasi Discord?
2. Apakah praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup aplikasi Discord telah sesuai dengan Fiqih Muamalah?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan akun game Rise of Kingdoms sebagai objek jual beli di grup Discord
2. Untuk mendeskripsikan pandangan Fiqih Muamalah terhadap praktik jual beli akun game online Rise of Kingdoms di grup Discord.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian dengan judul “Praktik Jual Beli Akun Game Rise of Kingdoms di Grup Discord dalam Perspektif Fiqih Muamalah”, adalah merupakan bentuk keingintahuan peneliti terhadap bagaimana praktik jual beli akun game melalui grup discord yang akan dilihat berdasarkan kacamata fiqih muamalah. Maka hasil penelitian dengan bentuk karya ilmiah ini sangat diharapkan menghasilkan kontribusi kepada para pembaca utamanya.

1. Manfaat Teoritis

Secara teori maka diharapkan nantinya hasil penelitian dapat bermanfaat terhadap semua yang terlibat, khususnya bagi yang memahami

permasalahan yang akan diteliti dan memperluas ilmu pengetahuan terkait jual beli akun game online melalui aplikasi Discord di grup jual beli akun.

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 kekhlasan keilmuan dengan adanya penelitian ini.
- 3) Sebagai 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 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 Akun Game Rise of Kingdoms di Grup Aplikasi

Discord dalam Perspektif Fiqih Muamalah terhadap masyarakat khususnya pada penggemar *Game Rise of Kingdoms*.

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 Akun Game Rise of Kingdoms di Grup Aplikasi Discord.

E. Definisi Istilah

Adapun judul skripsi yang diangkat oleh penulis yaitu “Praktik jual Beli Akun Game Rise of Kingdoms di Grup Aplikasi Discord dalam Perspektif Fiqih Muamalah” dan untuk menghindari adanya kesalah pahaman mengenai arti dari judul skripsi ini, maka penulis memberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Praktik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan implementasi nyata dari apa yang tertuang dalam teori. Atau sebuah teori yang menerapkan keyakinan.²¹

Dalam penelitian ini yang dimaksud praktik adalah fenomena yang terjadi dan tidak jauh berbeda dengan yang ada pada sebuah teori.

²¹KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (kbbi)*. [Online] Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/praktik> diakses pada 07 Juni 2022

2. Jual beli secara online adalah proses jual beli suatu barang, jasa, atau informasi berupa barang, jasa, atau informasi melalui internet.²²
3. Akun Game Rise of Kingdoms adalah akun gmail yang terhubung langsung pada game online Game Rise of Kingdoms.
4. Grup Discord adalah suatu grup jual beli akun Rise of Kingdoms pada aplikasi yang dimanfaatkan sebagai alat komunikasi dan kegiatan jual beli oleh para pemain game online²³
5. Fiqih Muamalah adalah aturan yang ditetapkan oleh Allah SWT dan harus dipatuhi sehubungan dengan perolehan harta dan mengatur hubungan dengan orang lain.²⁴

Berdasarkan uraian definisi istilah di atas, yang dimaksud dengan “Praktik jual Beli Akun Game Rise of Kingdoms di Grup Aplikasi Discord dalam Perspektif Fiqih Muamalah ” yaitu suatu penelitian mengenai **sebuah** transaksi jual beli yang pelaksanaannya di grup jual beli akun game Rise of Kingdoms pada aplikasi Discord. Yang kemudian dianalisis dengan ketentuan Hukum Islam yang bersifat amaliyah yakni fiqh muamalah Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) untuk agar ditemukan keabsahan atau ketentuan dalam bertransaksi tersebut.

²²Jaidan Jauhari, “Upaya Pengembangan Usaha Kecil Dan Menengah (UKM) Dengan Memanfaatkan E-Commerce,” *Jurnal Sistem Informasi (JSI)* Vol. 2, No. 1 (April 2010):159-168

²³Daniel Ginting. Fahmi et.al., *Literasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Abad ke-21*. (Malang: Media Nusa Creative MNC Publishing, 2021), 59.

²⁴Rohmaniyah. W. *Fiqih Muamalah Kontemporer* (Vol. 129). (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), 4.

F. Sistematika Pembahasan

Pada bagian ini berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi. Adapun sistematika pembahasan yang dimaksud adalah sebagai berikut:²⁵

BAB I Pendahuluan : Dalam bab pendahuluan maka akan dijelaskan tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan juga sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi.

BAB II Kajian Pustaka : Dalam bab kajian pustaka maka akan dijelaskan mengenai kajian terdahulu dan kajian teori.

BAB III Metode Penelitian : Dalam bab metode penelitian maka akan dijelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, metode pengumpulan data, metode pengolahan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV Pembahasan : Dalam bab ini berisi tentang pembahasan yang akan memberikan jawaban pada rumusan masalah yaitu mengenai praktik transaksi jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup discord jual beli akun Rise of Kingdoms. Dan pandangan Fiqih Muamalah terhadap jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup discord jual beli akun Rise of Kingdoms.

BAB V Penutup : Dalam bab penutup maka akan dijelaskan kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian dimulai dari pra penelitian hingga pasca penelitian, dan juga saran-saran dari peneliti dalam melakukan penelitian tersebut.

²⁵Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Press, 2021), 99-100.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pembahasan mengenai praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms berdasarkan perspektif Fiqih Muamalah sejauh ini belum ada penelitian yang meneliti. Sebenarnya, telah banyak ditemukan hasil penelitian mengenai jual beli secara online namun berbeda fokus yang diteliti. Di dalam menunjang penelitian, maka penulis berusaha mencari karya ilmiah yang temanya sama atau mirip dengan topik penelitian ini. Maka, setelah melakukan pencarian penulis menemukan beberapa penelitian yang dapat dikatakan ada kesamaan dengan topik penulis, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian oleh Mutmainnah

Skripsi yang ditulis Mutmainnah pada tahun 2019, Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya dengan judul **“Analisis Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Transportasi Online: Studi Di Grup Facebook Gojek Jual Beli Akun Surabaya”**.²⁶

Skripsi yang ditulis dengan memiliki beberapa tujuan diantaranya untuk mengetahui akibat jual beli akun transportasi online dan praktik jual beli serta bagaimana penentuan harga dan yang menjadi objek jual beli. Kemudian melihat apakah telah sesuai dengan hukum Islam. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu pembahasan yang mirip terhadap persoalan jual beli

²⁶ M. Mutmainnah, *Analisis hukum Islam terhadap jual beli akun transportasi online: studi di grup Facebook Gojek Jual Beli Akun Surabaya* (Doctoral dissertation: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019). 8.

akun. Dan perbedaan antara penelitian terdahulu adalah penelitian tersebut meneliti tentang jual beli akun transportasi online sedangkan penulis mengenai akun game online.

2. Hasil Penelitian oleh Muhammad Lukman Fauzan

Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Lukman Fauzan pada tahun 2020, sebagai mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta dengan judul **“Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend”**.²⁷ Skripsi ini ditulis dengan memiliki tujuan untuk mengetahui keabsahan kegiatan transaksi jual beli akun Game online yakni game *Mobile Legend* dan perlindungan konsumen terhadap kegiatan jual beli akun Game online *Mobile Legend*. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu pembahasan tentang jual beli akun game online. Dan perbedaan antara penelitian yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang jual beli akun game online beserta bagaimana perlindungan konsumen dalam jual beli akun. Sedangkan penulis fokus kepada bagaimana pandangan fiqh muamalah terhadap jual beli akun game yang dilaksanakan di grup Discord jual beli akun.

3. Hasil Penelitian oleh Yasnita Devi

Skripsi yang ditulis oleh Yasnita Devi mahasiswi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul **“Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online jenis World of Warcraft**

²⁷Fauzan, M. L. *Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend*. (Skripsi: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2020), 7.

(WOW)”²⁸ Dalam skripsi ini meneliti suatu aturan dalam jual beli emas melalui game online *World of Warcraft*. Berdasarkan survey yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa dalam Hukum Islam jual beli emas di game online *World of Warcraft* hukumnya tidak sah. Dikarenakan objek jual beli berasal dari kegiatan yang dilarang dalam hukum Islam yakni perjudian sehingga dapat dikatakan haram barang tersebut. Walaupun syarat dan rukun dalam jual beli yang dilakukan telah terpenuhi akan tetapi Islam melarang kerusakan-kerusakan dari barang yang diperjualbelikan. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu pembahasan tentang jual beli. Dan perbedaan antara penelitian yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang jual beli emas dalam game online sedangkan penulis adalah jual beli akun game online.

4. Hasil Penelitian oleh Ariza Nurul Aini Baroroh

Skripsi yang ditulis oleh Ariza Nurul Aini Baroroh pada tahun 2019, mahasiswi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dengan judul “**Analisis Hukum Islam Terhadap Jual Beli Aplikasi Ilegal Spotify Premium Lifetime Di Media Sosial Istagram**” (Studi Kasus Akun @Camlyshopp.Apps).²⁹ Dalam skripsi ini ditulis dengan mengkaji bagaimana praktik jual beli aplikasi Spotify Premium Lifetime di media sosial Instagram serta bagaimana analisis hukum Islam terhadap jual beli aplikasi Sotify Premium Lifetime di media sosial Instagram. Penelitian ini

²⁸Yasinta, D “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World Of Warcraft (Wow)” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2010), 75.

²⁹Intan Nurul Aini, B. *Analisis Hukum Islam Terhadap Jual Beli Aplikasi Ilegal Spotify Premium Lifetime Di Media Sosial Istagram Studi Kasus Akun @Camlyshopp.Apps*, (skripsi: Univesitas Islam Negeri walisongo semarang, 2019), ix

memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu pembahasan tentang jual beli. Dan perbedaan antara penelitian yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang jual beli spotify sedangkan peneliti adalah jual beli akun game online.

5. Hasil Penelitian oleh Intan Mukarromah Mustikawati

Skripsi yang ditulis oleh Intan Mukarromah Mustikawati pada tahun 2019, mahasiswa Universitas Jember dengan judul “**Ketidaksesuaian Objek Dalam Transaksi Jual Beli Online Menurut Pandangan Hukum Islam**”.³⁰ Penulisan pada skripsi yang berjudul Ketidaksesuaian Objek dalam Transaksi Jual Beli Online Menurut Pandangan Hukum Islam ini berisi tentang Pendahuluan mengenai perkembangan praktik jual beli melalui internet atau biasa disebut dengan online serta pandangan menurut Hukum Islam terhadap jual beli online. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu pembahasan tentang jual beli secara online. Dan perbedaan antara penelitian yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang jual beli online dan ketidaksesuain objek jual beli sedangkan peneliti adalah jual beli akun game online dan apakah akun sebagai objek jual beli.

³⁰Intan Mukarromah, M. *Ketidaksesuaian Objek dalam Transaksi Jual Beli Online Menurut Pandangan Hukum Islam*. (Skripsi: Universitas Jember, 2019) . xii.

B. Kajian Teori

1. Konsep Jual Beli Perspektif Fiqih Muamalah

a. Pengertian Jual Beli

Dari segi terminologi jual beli adalah suatu transaksi pertukaran yang mengakibatkan perpindahan hak milik yang dapat dilakukan secara kontraktual baik dengan suatu perkataan maupun perbuatan. Fiqhus Sunnah (3/46) telah menyebutkan bahwa al-bay'u adalah transaksi pertukaran harta/aset secara sukarela atau proses pemindahan hak milik dengan imbalan tertentu kepada orang lain dan berlangsung dalam koridor syariat.³¹

Islam merupakan agama sempurna dimana hampir seluruh aspek kehidupan manusia diatur dan diantara aspek tersebut adalah berkenaan dengan akidah, ibadah, akhlak, hingga bermuamalah. Salah satu ajaran yang sangat penting adalah bidang muamalah/iqtishadiyah (ekonomi Islam). Dalam muamalah banyak aktivitas manusia yang diatur, salah satunya dalam hal jual beli. Muamalah, merupakan sebuah hubungan manusia dalam interaksi sosial sesuai syariat karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup berdiri sendiri. Jual beli secara bahasa merupakan tukar menukar sesuatu dengan sesuatu dengan adanya ganti atau imbalan.³²

Jual beli dalam syara' berarti tukar menukar harta dengan harta untuk memiliki dan memberi kepemilikan. Istilah bahasa Arab jual beli

³¹Wismanto Abu Hasan, *Fiqih Muamalah*. (Pekanbaru: Cahaya Firdaus. 2019), 12.

³²Rozalinda. *Fikih EKonomi Syariah*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 64.

atau perdagangan disebut dengan perkataan al-bay'u (البيع). Dalam istilah disebutkan jual beli sebagaimana Al-Majmu' Syarah Al-Muhadzdzab oleh Al-Imam An-Nawawi bahwa jual beli memiliki pengertian tukar menukar harta dengan harta dalam rangka kepemilikan. Al-Mughni, sebagaimana oleh Ibnu Qudamah menyebutkan bahwa jual beli sebagai pertukaran harta terhadap harta dengan kepemilikan dan penguasaan.³³

Dalam Syara', ada beberapa definisi yang dikemukakan para ulama madzhab, antara lain yaitu: imam Hanafiah, imam Malikiyah, imam Syafi'iyah dan imam Hanabilah. Sebagaimana pendapat Imam Hanafiah, Ali Fikri menjelaskan jual beli memiliki dua pengertian:

- 1) Arti khusus, yaitu pertukaran benda dengan dua mata uang (emas dan perak), dan lai-lain atau pertukaran barang dengan uang dengan cara khusus.
- 2) Dalam pengertian umum, yaitu pertukaran harta untuk harta dengan cara khusus, harta termasuk substansi (barang) atau uang.³⁴

Selanjutnya pernyataan pendapat oleh Imam Maliki yang menyatakan bahwa jual beli memiliki dua arti:

- 1) Jual beli dalam pengertian umum adalah akad muawada (gotong royong) untuk sesuatu selain keuntungan, bukan kesenangan.
- 2) Dalam arti khusus jual beli ialah akad timbal-balik (mu'awwadhah) atas selain manfaat dan bukan untuk menikmati kesenangan dan

³³Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-beli*. (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018), 5-6.

³⁴Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalah*. (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2010), 175.

mengalahkan salah satu imbalannya bukan perak juga bukan emas dan objeknya bukan hutang dan jelas sebagai sifatnya.³⁵

Di sisi berbeda dengan pembahasan yang sama adalah pendapat Imam Syafi'iyah yang mengatakan bahwa: Imam Syafi'iyah memberikan definisi jual beli dari sudut pandang syara' ialah akad yang melibatkan pertukaran harta dengan harta di bawah persyaratan untuk mengambil kepemilikan atau keuntungan dari harta untuk waktu selamanya.³⁶

Keterangan yang sama dalam pandangan secara syara' oleh Imam Hanabilah yang berpendapat: Imam Hanabilah memberikan definisi bahwa jual beli dalam sudut pandang syara' berarti menukarkan harta dengan harta benda, atau secara tetap menukar keuntungan yang halal dengan keuntungan yang halal, bukan riba atau hutang.³⁷

Sebagaimana jual beli telah dibagi menjadi tiga bagian. Pertama, jual beli apa yang terlihat. Artinya, barang dagangan yang diperdagangkan akan ditampilkan selama proses jual beli, objek dalam jual beli dapat dilihat oleh kedua belah pihak dan berada di satu tempat yang sama. Sehingga, pembeli dapat melihat serta menilai barang itu sendiri apakah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Jual beli semacam ini hukumnya ialah sah.³⁸

³⁵ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalah* 176.

³⁶ Ahmad Wardi Muslich, 176.

³⁷ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Amzah, 2010), 175.

³⁸ Dimyauddin, Djuwaini. *Pengantar Fiqh Muamalah*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010),

Kedua, dalam jual beli disebutkan ciri-ciri dan sifat tertentu dari suatu barang (بيعيهموصوففبالذمت). Maka pada saat barang tidak dapat dilihat, pembeli memberikan ciri-ciri dan sifat pada barang yang akan ia beli sehingga penjual dapat menyiapkan barang yang di pesan. Jual beli semacam ini disebut dengan jual beli salam dan dihukumi boleh. Sebagaimana Imam Hanabilah dan Imam Syafi'iyah bahwa salam adalah suatu akad jual beli dimana pembayaran secara tunai dalam satu majelis serta barang pesanan disebutkan spesifikasinya kemudian penyerahannya saat waktu yang disepakati bersama atau waktu tertentu. Selain itu, salam adalah suatu akad jual beli yang mana objek pesanan diberikan dalam waktu yang telah ditentukan yang kemudian pembayaran secara tunai atau di muka sebagaimana pernyataan Imam Malikiyah.³⁹

Ketiga, sesuatu yang diperjual-belikan tidak dapat dilihat para pihak (penjual dan pembeli) dalam artian barang tidak ada. Karena penjual tidak menghadirkan barang kepada pembeli maka hukumnya tidak sah.⁴⁰

Al-Qamus Al-Muhith menyebutkan bahwa kata *al-mal* berarti “Segala yang dapat anda miliki dan sesuatu (harta benda)”. Definisi yang lebih lengkap disebutkan dalam *Mu'jam Al-Wasith*:⁴¹ Harta adalah segala sesuatu yang dimiliki oleh seseorang atau dimiliki oleh

³⁹Dimyauddin, Djuwaini. *Pengantar Fiqh Muamalah*. 129

⁴⁰Abduroman, D., Putra, H. M., & Nurdin, I. (2020). Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online. *Ecopreneur: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 1(2), 35-48.

⁴¹Misno, M. (2021). Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah. *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking*, 3(1), 49-63

sekelompok orang dari berbagai jenis perhiasan, barang dagangan, harta benda tidak bergerak (rumah dan tanah), uang dan binatang ternak. Pengertian dari harta juga dapat dikembalikan kepada adat wilayah tertentu, hal ini seperti disebutkan oleh Muhammad Syalaby:⁴²

“Sesuatu yang dapat dikuasai, dapat disimpan serta dapat diambil manfaatnya menurut kebiasaan”. Pada pengertian ini terkandung di dalamnya faktor sosiologis yaitu adat atau kebiasaan sebagai suatu unsur dalam memberikan pengertian tentang harta, yakni kebiasaan masyarakat dalam memandang suatu materi apakah sebagai harta atau bukan. Kebiasaan atau tradisi adalah sesuatu yang berkembang dalam masyarakat tertentu”

Kesimpulannya adalah bahwa harta dalam konsep Islam adalah "Segala sesuatu yang bernilai baik berupa benda materi ataupun manfaatnya". Sehingga segala sesuatu yang di dalamnya terdapat nilai kebendaan (*qimah al-madiyah*) yang bermanfaat bagi pemiliknya adalah harta. Hak-hak yang disamakan dengan harta juga adalah bagian dari harta karena ketika hak tersebut telah dimanfaatkan maka ia akan menghasilkan materi yang lainnya, hal ini seperti buah-buahan dan susu hewan yang diperah, jika telah terpisah dari asal materinya maka ia telah menjadi materi tersendiri. Namun jika belum menghasilkan maka ia hanya disebut sebagai hak kebendaan saja dan bukan materi atau harta.

Maka segala sesuatu yang menurut masyarakat memiliki nilai dan berharga maka bisa disebut harta, kepemilikannya sah dan transaksi

⁴² Mas'udi, Ghufron A. *Fiqh Muamalah Kontekstual*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2002), 53.

dengan obyek ini menjadi sah juga. Sehingga jual beli sesuatu tersebut menjadi sah dan efek dari jual beli tersebut pula menjadi sah dan halal.

b. Rukun dan Syarat Jual Beli

Menurut madzhab Hanafi yang dikatakan rukun dalam jual beli adalah ijab dan qabul, yang menunjukkan kegiatan saling memberi atau tukar menukar. Selain itu, empat rukun jual beli sebagaimana jumhur ulama yakni penjual dalam jual beli, pembeli, ijab dan qabul (sighat), serta barang dagangan dan atau barang kontrak. Penjualan tersebut terbilang sah jika memenuhi syarat-syarat berikut:

- 1) Para pihak saling rela
- 2) Pelaku akad adalah orang yang telah baligh, berakal dan mengerti sehingga diperbolehkan melakukan akad.
- 3) Harta yang diperjual-belikan sebelumnya dimiliki oleh penjual
- 4) Transaksi adalah untuk barang-barang yang diperbolehkan agama
- 5) Objek transaksi adalah barang yang dapat diserahkan
- 6) Pada saat akad berlangsung para pihak mengetahui objek jual beli
- 7) Pada saat transaksi harga haruslah jelas⁴³

Rukun jual beli sebagaimana menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah yaitu sebagai berikut:

⁴³Yuliana, S. A., Tarmizi, N., & Panorama, M. *Transaksi Ekonomi Dan Bisnis Dalam Tinjauan Fiqh Muamalah*. (Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2017). 55-56.

1) Para 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. Mengenai syarat objek yang diperjual-belikan adalah sebagai berikut:

- 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 atau 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.⁴⁴

⁴⁴Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2013), 102.

Adapun syarat-syarat jual beli sesuai dengan rukun jual beli yang dikemukakan oleh jumbuh ulama di atas sebagai berikut:

a) Syarat yang terkait dalam Akad (ijab qabul)

- (1) Qabul sesuai dengan ijab. Apabila antara ijab dan qabul tidak sesuai maka jual beli tidak sah.
- (2) Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majelis. Maksudnya kedua belah pihak yang melakukan jual beli hadir dan membicarakan topik yang sama.⁴⁵

b) Syarat-syarat Aqid (penjual dan pembeli)

Para ulama tiqh sepakat bahwa orang yang melakukan akad jual beli harus memenuhi syarat, yaitu:

- (1) Berakal sehat, oleh sebab itu seorang penjual dan pembeli harus memiliki
- (2) Atas dasar suka sarna suka, yaitu kehendak sendiri dan tidak dipaksa pihak manapun.
- (3) Yang melakukan akad adalah orang yang berbeda. maksudnya seorang tidak dapat bertindak dalam waktu yang bersamaan sebagai penjual sekaligus sebagai pembeli.

c) Syarat-syarat Ma'qud alaih, (barang)

- (1) Suci. Dalam Islam tidak sah melakukan transaksi jual beli barang najis, seperti bangkai, babi, anjing, dan sebagainya.

⁴⁵ Nasrun Haroen, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007),9.

- (2) Barang yang diperjualbelikan merupakan milik sendiri atau diberi kuasa orang lain yang memilikinya.
- (3) Barang yang diperjualbelikan ada manfaatnya. Contoh barang yang tidak bermanfaat adalah lalat, nyamuk, dan sebagainya. Barang-barang seperti ini tidak sah diperjualbelikan. Akan tetapi jika dikemudian hari barang ini bermanfaat akibat perkembangan teknologi atau yang lainnya. Maka barang-barang itu sah diperjualbelikan.
- (4) Barang yang diperjualbelikan jelas dan dapat dikuasai.
- (5) Barang yang diperjualbelikan dapat diketahui kadarnya, jenisnya, sifat, dan harganya.
- (6) Boleh diserahkan saat akad berlangsung.⁴⁶

2. Konsep Jual Beli Online

a. Pengertian Jual Beli Online

Alimin mendefinisikan jual beli secara online sebagai “satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik”. Jual beli melalui media internet merupakan bentuk jual beli atau saling tukar menukar sesuatu, di mana penjual dan pembeli tidak diharuskan bertemu langsung akan tetapi harga yang

⁴⁶ Wawan Djunaedi, *Fiqih*, (Jakarta: PT Listafariska Putra, 2008), 98.

diperjual-belian harus dibayar yang kemudian barang akan diserahkan dengan rincian jenis barang yang ditentukan ciri-ciri barangnya.⁴⁷

Adi Nugroho menjelaskan jual beli online adalah sejenis mekanisme bisnis elektronik yang berfokus pada perdagangan pribadi melalui internet sebagai sarana pertukaran barang maupun jasa.⁴⁸ Secara umum, merujuk pada semua transaksi komersial yang menyangkut organisasi atau individu yang didasarkan pada pemrosesan data yang di digitalisasikan termasuk di dalamnya teks, suara dan gambar.⁴⁹

Bisnis melalui internet biasa digunakan untuk pertukaran informasi, katalog produk, media promosi, surat elektronik, bulletin boards, kuesioner elektronik, dan mailing list. Disamping itu, internet digunakan untuk berdialog, berdiskusi, dan konsultasi dengan konsumen secara online, sehingga konsumen dapat dilibatkan secara proaktif dan interaktif dalam perancangan, pengembangan, pemasaran, dan penjualan produk.⁵⁰

Dalam jual beli maka jual beli secara online ini dapat diklasifikasikan sebagai penjualan non-tunai. Dimana, pada jual beli online dalam kesepakatan antara penjual dan pembeli biasanya penjual

⁴⁷Hasan, A. F. *Fiqh muammalah dari klasik hingga kontemporer: teori dan praktek*. (Malang: UIN Maliki Malang Press, 2018), 131.

⁴⁸Fatarib, H., & Hayati, S. Praktik Jual Beli Pada Marketplace Shopee Dan Perlindungan Hukum Bagi Konsumen. *Istinbath: Jurnal Hukum* Vol. 17 No. 2, 2020. 288.

⁴⁹Hadi, R. (2019). Analisis Praktek Jual Beli Dropshipping Dalam Perspektif Ekonomi Islam Latar Belakang Masalah. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 4(2), 231-251.

⁵⁰Oviliani Yanty, Penggunaan Teknologi Internet Dalam Bisnis. *Jurnal Akuntansi & Keuangan* Vol. 2, No. 1, Mei 2000: 36

menuntut pembayaran terlebih dahulu kemudian barang pesanan dikirimkan. Jual beli secara online memiliki karakteristik yang dapat ditemukan diantaranya adalah:

- a) Terdapat dua pihak dalam kejadian transaksi
- b) Terdapat pertukaran seperti barang, jasa maupun informasi
- c) Internet adalah sarana yang digunakan sebagai proses pelaksanaan transaksi.⁵¹

Sebagaimana karakter jual beli online yang telah disebutkan sebelumnya terdapat perbedaan mendasar antara jual beli yang dilakukan secara online dengan jual beli secara offline. Perbedaan yang dimaksud adalah proses transaksi atau akad serta sarana yang digunakan karena sebenarnya dalam bisnis atau jual beli akad adalah salah satu bagian yang terpenting yang tidak bisa dihiraukan eksistensinya.⁵²

Pada dasarnya, jual beli dalam Islam dijelaskan bahwa terdapat transaksi yang disebut dengan Al-Istishna dan transaksi As-Salam. Umumnya transaksi yang bersifat fisik dapat diartikan pada saat melakukan transaksi benda yang menjadi objek dihadirkan, namun juga ada transaksi tanpa perlu dihadirkan benda yang dipesan. Namun, ada ketentuan yang perlu diberikan pernyataan seperti sifat benda secara utuh dan penyerahannya apakah secara langsung atau dengan menentukan waktu tertentu barang dapat diserahkan. Jual beli salam

⁵¹ Fitria, Tira Nur. "Bisnis jual beli online (online shop) dalam Hukum Islam dan Hukum Negara." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 3.01 (2017): 52.

⁵² Fitria, Tira Nur. "Bisnis jual beli online (online shop)", 55.

merupakan bentuk transaksi dengan sistem pembayaran secara tunai disegerakan tetapi penyerahan barang ditangguhkan. Sedang jual beli istishna merupakan bentuk transaksi dengan pembayaran disegerakan atau secara ditangguhkan sesuai kesepakatan dan penyerahan barang yang ditangguhkan.⁵³

Dalam fiqih muamalah terdapat kesamaan jual beli online dengan jual beli produk pesanan yang disebut salam. Jika penjual menjual sesuatu tanpa menunjukkan identitasnya, ini ditentukan semata-mata oleh sifat barang dalam konfirmasi penjual. Salam, adalah menyerahkan uang terlebih dahulu sebelum menerima barang, sehingga dikatakan jual beli yang sah jika memenuhi semua persyaratan yang ditetapkan oleh Islam.⁵⁴ Ada dua jenis barang yang dapat diperdagangkan secara online: barang non-digital dan barang/jasa berbentuk digital. Jual beli barang non digital secara online pada dasarnya tidak berbeda dengan perdagangan As-Salam, barang harus sesuai dengan yang tertera dalam jual beli. Barang digital seperti e-book, perangkat lunak, skrip, dan data dalam format file "non-CD" dikirimkan langsung ke konsumen melalui email atau unduhan. Ini tidak sama dengan transaksi As-Salam, ini adalah transaksi jual beli yang normal.⁵⁵

⁵³ Fitria, Tira Nur. 56

⁵⁴ Zurohman, Achmad, and Eka Rahayu. (2019) "Jual Beli Online Dalam Perspektif Islam." *Iqtishodiyah: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam* 5.1

⁵⁵ Fitria, Tira Nur. 56

Internet merupakan pendorong utama timbulnya ekonomi digital. Internet menjadi suatu pasar global terhadap para pelaku ekonomi sebagai suatu penghubung. Tidak hanya itu, internet pula membolehkan terdapatnya pola komunikasi serta distribusi informasi yang lebih efisien untuk memasarkan suatu produk lebih luas apabila dibandingkan dengan ekonomi tradisional. Teknologi data yang terus menjadi murah, kilat lebih baik serta lebih gampang digunakan membolehkan berbagai organisasi dan individu lebih terhubung secara nirkabel yang kemudian menjadi pusat kegiatan ekonomi dan sosial.⁵⁶

Transaksi yang menggunakan internet biasanya ada tiga cara yang dapat dilakukan untuk membayar barang atau jasa yang dibeli melalui online diantaranya adalah a) *Cash on Delivery*, pembayaran dengan bayar di tempat ini hanya bisa dilakukan jika konsumen berada dalam satu kota yang sama dengan penyedia jasa. b) *Money Transfer*, cara ini lebih aman untuk menerima pembayaran dari konsumen mancanegara, namun memerlukan biaya tambahan bagi konsumen dalam bentuk fee bagi pihak penyedia jasa Money Transfer untuk mengirim sejumlah uang ke negara lain. c) *Online Processing Credit Card*, metode ini cocok digunakan untuk produk yang bersifat retail

⁵⁶Rosadi, S. D., & Pratama, G. G. (2018). Urgensi Perlindungan data Privasi dalam Era Ekonomi Digital Di Indonesia. *Veritas et Justitia*, 4(1), 88-110.

dimana pasarnya adalah seluruh dunia. Pembayaran dilakukan secara real time (proses verifikasi saat itu juga).⁵⁷

b. Dasar Hukum Jual Beli Online

Dalam menunjang kebutuhan maka perilaku setiap manusia diatur oleh Islam sehingga dalam aktivitas berbisnis membawa kemaslahatan. Kemudian, Islam telah menuliskan beberapa aturan mendasar dalam transaksi, perjanjian, atau mencari kekayaan diantaranya sebagai berikut:⁵⁸

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ

Artinya: “Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu.” QS. Al-Baqarah/2: 198.

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya: “Allah swt. telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.” QS. Al-Baqarah/2: 275.

Sebagaimana tafsir al-Maragi dikatakan bahwa saling meridhoi sebagai dasar perniagaan. Dimana dalam ayat ini terdapat isyarat adanya beberapa faedah, yaitu:⁵⁹

- 1) Antara pembeli dengan penjual saling meridai adalah dasar halalnya perniagaan. Penipuan, pendustaan dan pemalsuan adalah hal-hal yang diharamkan.

⁵⁷Siregar, Richardy Affan Sojuangon, et.al. “Analisis transaksi jual-beli online (peer to peer) pada e-commerce berdasarkan hukum syariah.” *Journal of Islamic Economics Lariba* 3.1 (2017): 31-38

⁵⁸Norman, Efrita, and Idha Aisyah. "Bisnis Online Di Era Revolusi Industri 4.0 (Tinjauan Fiqih Muamalah)." *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah* 1.1 (2019), 36

⁵⁹ Norman, Efrita, and Idha Aisyah. *Bisnis Online*. 37.

- 2) Segala yang ada di dunia berupa perniagaan dan apa yang tersimpan di dalam maknanya seperti kebatilan, yang tidak kekal dan tidak tetap, hendaknya tidak melalaikan orang berakal untuk mempersiapkan diri demi kehidupan akhirat yang lebih baik dan kekal.
- 3) Mengisyaratkan bahwa sebagian besar jenis perniagaan mengandung makna memakan harta dengan batil.

Jual beli melalui media sosial hukumnya adalah boleh dan sah apabila telah memenuhi syarat dan rukun dalam akad seperti jual beli salam atau *istishna'*. Berikut adalah syarat yang dimaksud antara lain:⁶⁰

- 1) Pembayaran Jelas dan Tunai

Hanya saja dalam akad *istishna'* seperti yang telah disebutkan, ada sebagian ulama yang memberikan toleransi, boleh pembayarannya dicicil. Namun menurut Syafi'iyah, hendaklah pembayarannya dilakukan secara tunai.

- 2) Barang ditangguhkan (tidak langsung diberikan saat akad) dan harus jelas sifatnya

- 3) Akadnya berupa jual beli sifat

Artinya, produk barang yang diperjual-belikan tidak ada secara langsung ketika akad, melainkan berupa penyebutan sifat dan spesifikasi produk atau jasa. Sedangkan produknya akan diberikan setelah akadnya terlaksana

⁶⁰ Holilur Rohman, M. H. I. *Hukum Jual Beli Online*. (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2020), 44-46.

4) Waktu Penyerahan Harus Jelas

Artinya, ketika akad pesanan dilakukan penjual dan pembeli harus memastikan penyerahan barang sebagai bentuk kepastian jual beli. Akad yang tidak boleh adalah ketika pembeli sudah mentranfer tunai dan lunas barang yang dipesan, lalu penjual menunda-nunda pengiriman barang dan tidak ada kejelasan kapan barang akan diberikan, semisal akan dikirim ketika musim hujan selesai.

5) Barang Harus Tersedia di Waktu yang Ditentukan

Produk barang tidak harus ada (*ready*) ketika pertama kali diiklankan di medsos. Akan tetapi penjual harus memastikan bahwa di waktu yang telah ditentukan, barang harus ada dan ready dikirim ke pemesan.

6) Jelas Tempat Penyerahannya

Ketika telah ada kesepakatan antara pembeli dan penjual, pembeli mentransfer uang sejumlah harga yang telah ditentukan, lalu pembeli memberikan alamat yang jelas sehingga memberi kemudahan barang untuk diantar.

Jual beli disyariatkan berdasarkan pada Al-Quran, Sunnah, dan Ijma'. Dilihat dari aspek hukum, jual beli hukumnya mubah kecuali jual beli yang dilarang oleh syariat. Terdapat ayat Al-Qur'an yang berbicara

tentang jual beli, di antaranya pada surah Al-Baqarah ayat 275 yang bunyinya sebagai berikut:⁶¹

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ
قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا
سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya: “Orang-orang yang memakan riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan setan karena gila. Yang demikian itu karena mereka berkata bahwa jual beli sama dengan riba. Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Barang siapa mendapat peringatan dari Tuhannya, lalu dia berhenti, maka apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Barang siapa mengulangi, maka mereka itu penghuni neraka, mereka kekal di dalamnya”.⁶²

Jual beli merupakan akad yang sah apabila syarat jual beli terpenuhi. Kontrak itu sendiri adalah ikatan verbal antara penjual dan pembeli karena ijab qabul menunjukkan kerelaan kedua belah pihak, maka jual beli tidak sah jika ijab dan qabul tidak berjalan.⁶³ Berdasarkan kesepakatan Ulama fiqih bahwa hukum asal dalam bermuamalah adalah diperbolehkan (mubah) sehingga ada nash yang melarangnya.

الصل يف املا ملة الباحة ال ان يدل دليل علي حترميها

Artinya: “hukum asal semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada hal yang mengharamkannya”.⁶⁴

⁶¹Hariman Surya Siregar, Koko Khoerudin. *Fikih Muamalah: Teori dan Implementasi*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 116.

⁶²Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 61-62.

⁶³Kalbuadi, P. “Jual beli online dengan menggunakan sistem dropshipping menurut sudut pandang akad jual beli Islam studi kasus pada Forum Kaskus”.(Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2016),18.

⁶⁴Hasan, M. A. *Fiqih Muamalah*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 8.

Prinsipnya, apapun yang memberikan keuntungan yang bisa diterima dapat digunakan sebagai objek suatu perdagangan. Sebagaimana kaidah yang berbunyi:

كل ما صح نفعه صح بيعه إلا بدليل

Artinya: “Semua yang boleh dimanfaatkan, boleh diperjual belikan, kecuali jika ada dalil”.

Dalam firman Allah Swt yang menyatakan bahwa umat Islam diperbolehkan menjalin kerjasama kepada umat agama lain di dalam masalah yang berkenaan dengan masalah keduniaan berdasarkan pada:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti”. QS Al-Hujurat/49: 13.

Namun, di dunia ini banyak hal berada di bawah kendali orang lain menjadi milik orang lain. Oleh karena itu, satu-satunya cara untuk mendapatkan barang adalah melakukan perdagangan dengan pemiliknya.

Baik komersial maupun non komersial. Dalam aturan ini, barang yang dapat diperdagangkan adalah barang yang dapat digunakan. Terdapat dua syarat agar suatu objek dianggap tersedia:

1) Terdapat manfaat pada bendanya

Jangan memperdagangkan apapun yang sama sekali tidak berguna. Misalnya, serangga kecil yang sama sekali tidak berguna seperti kutu.

2) Dihukumi mubah manfaat dari benda

Hal-hal yang tidak berguna tidak boleh diperdagangkan, kecuali yang dilarang. Misalkan patung, alat musik, rokok, dan benda asusila lainnya seperti tujuan maksiat.⁶⁵

Secara terminologis hak adalah suatu kekhususan yang padanya ditetapkan syara' suatu kekuasaan. Dalam konteks ibadah misalnya, hak Allah atas hamba-Nya untuk beribadah, seperti shalat, puasa, zakat dan lain-lain. Harta yang telah menjadi milik yang sah, dan sudah digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup lewat akad muamalah, maka sebagai akibat hukum dan akad muamalah yang telah dilakukan, akan timbul hak dan kewajiban. Misalnya, terjadinya akad jual beli, akan muncul akibat hukum yaitu penjual berkewajiban menyerahkan barang yang dijual dan berhak menerima harga. Sedang pembeli berhak menerima barang dan berkewajiban membayar harga barang.⁶⁶

c. Objek Jual Beli Menurut Fiqih Muamalah

Perbuatan seorang mukallaf kaitannya dengan cara bermuamalah sesuai dengan syariat Islam merupakan objek yang dikaji

⁶⁵ Ammi Nur Baits. *Halal Haram Bisnis Online*, (Yogyakarta: Muamalah Publishing, 2020), 200.

⁶⁶ Harun. *Fiqh Muamalah*. (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017). 57.

dalam fiqih muamalah. Oleh karena itu, objek hukum muamalah atau secara rinci menyangkut keperdataan dalam hubungan kebendaan meliputi tiga pokok permasalahan diantaranya Teori akad; Hak dan pendukungnya serta; Harta benda dan kepemilikannya.⁶⁷ Dalam hukum Islam para ahli fuqaha bersepakat mengenai objek perjanjian jual beli harus memenuhi empat syarat yaitu:

- 1) Objek haruslah jelas serta dapat ditentukan (mu'ayyan) dan bagi kedua belah pihak yang menciptakan perjanjian harus diketahui secara jelas
- 2) Pada saat perjanjian berlangsung secara konkrit objek haruslah ada atau barang akan ada pada masa yang akan datang
- 3) Oleh syara' dibenarkan
- 4) Pada saat terjadi perjanjian objek haruslah benar-benar dapat diserahkan, namun tidak harus seketika melainkan dapat diserahkan ketika dalam kontrak telah ditentukan⁶⁸

Dalam jual beli online terdapat tata cara yang dibenarkan pertama, para pihak penjual dan pembeli memiliki etika yang baik contoh dengan kesopanan. Kedua, supaya tidak ada kejadian yang tidak diinginkan maka jalan penghubung komunikasi haruslah lancar tidak mendapati gangguan. Ketiga, supaya barang atau objek jual beli tidak terjadi masalah maka diperlukan pihak lain dalam hal ini ialah pihak

⁶⁷ Ainul Yaqin. *Fiqih Muamalah Kajian Komprehensif Ekonomi Islam*. (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2020). 7

⁶⁸ Pekerti, R. D., & Herwiyanti, E. (2018). Transaksi Jual Beli Online dalam Perspektif Syariah Madzhab Asy-Syafi'i. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Akuntansi*, 20(2).

ketiga atau orang lain yang menyaksikan kegiatan jual beli secara langsung, hal ini juga bermanfaat mengantisipasi terjadinya penipuan berikut caranya:⁶⁹

1) Cara yang baik khusus penjual

- a) Barang yang diperjual-belikan adalah barang milik sendiri bukan kepunyaan orang lain. Bilamana barang orang yang dijual dan tanpa ada persetujuan pemiliknya maka akibatnya buntung bukan untung.
- b) Memberikan informasi yang sangat jelas dan lengkap terhadap barang yang dijual hal ini supaya calon pembeli tidak kebingungan barang apa yang ia sedang cari.
- c) Menetapkan harga barang dengan jelas seperti harga pas, harga barter dan harga nego. Hal tersebut memberikan ketertarikan kepada calon pembeli sebab variasinya harga yang tersedia.
- d) Dalam jual beli online maka sangat penting adanya pihak ketiga dalam melakukan transaksi supaya terhindar dari penipuan. Seperti rekening bersama yang dapat dijadikan pihak ketiga bilamana pembeli transaksi tidak dilakukan secara COD (*Cash on Delivery*).

2) Cara yang baik khusus pembeli :⁷⁰

- a) Mencari barang yang diharapkan seperti kualitas yang menjamin kemudian harga sesuai dengan budget yang kita miliki. Tidak

⁶⁹ Hasan, A. F. *Fiqh muammalah dari klasik hingga kontemporer: teori dan praktek*. (Malang: UIN Maliki Press, 2018), 133.

⁷⁰ Hasan, A. F. *Fiqh muammalah dari klasik hingga kontemporer*. 134.

mudah percaya pada gambar yang ditayangkan penjual sebab belum tentu benar gambar yang ditayangkan.

- b) Memanfaatkan alat komunikasi yang memberikan kemudahan dan kenyamanan saat menggunkannya terlebih saat melakukan transaksi jual beli online. Hal ini supaya terhindar dari perlakuan yang salah.
- c) Memanfaatkan jasa rekening bersama untuk mencegah penipuan saat akan melakukan pembayaran yang tidak dilakukan secara pertemuan yang langsung.
- d) Melayangkan pertanyaan terlebih dulu mengenai adanya barang dan kelengkapan barang yang dijual bila dirasa lengkap dan aman maka bisa melanjutkan jual beli.

d. Prinsip Jual Beli dalam Hukum Islam

Menurut Imam al-Ghazali kegiatan ekonomi duniawi dapat dirubah menjadi sarana untuk mengamankan pahala kehidupan di akhirat, yang merupakan tujuan akhir dari setiap Muslim. Pandangan Imam al-Ghazali, mereka yang mengamalkan prinsip-prinsip tersebut menempati urutan tertinggi dalam hierarki orang-orang sukses baik di dunia maupun di akhirat.⁷¹

Hukum taklifi adalah hukum yang mengandung tuntutan (untuk dikerjakan atau ditinggalkan oleh para mukallaf) atau yang mengandung pilihan antara yang dikerjakan dan ditinggalkan. Dengan kata lain adalah

⁷¹ Hasan, M. Imam Asrofil et.al., *Etika Bisnis: Konsep, Teori, dan Isu-Isu Kontemporer* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 235.

yang dituntut melakukannya atau tidak melakukannya atau dipersilahkan untuk memilih antara memperbuat dan tidak memperbuat.⁷²

Adapun perbedaan hukum taklifi dengan hukum wad'iy yaitu, hukum taklifi menurut para ahli ushul fiqh adalah ketentuan-ketentuan Allah dan Rasul- Nya yang berhubungan langsung dengan perbuatan orang mukallaf, baik dalam bentuk perintah, anjuran untuk melakukan larangan, anjuran untuk tidak melakukan, atau dalam bentuk memberi kebebasan memilih untuk berbuat atau tidak berbuat. Sedangkan yang dimaksud dengan hukum wadh'iy adalah ketentuan-ketentuan hukum yang mengatur tentang sebab, syarat dan mani (sesuatu yang menjadi penghalang kecakapan untuk melakukan hukum taklifi⁷³

Beliau telah menuliskan pedoman dalam berbisnis diantaranya 1) Sebagai pebisnis seyogyanya bertindak secara Islami yakni kembali kepada niat awal untuk berdagang yang ditujukan terhadap dirinya sendiri atau yang menjadi tanggungannya. begitu juga kewajiban dalam agamanya termasuk memberikan bantuan kepada yang membutuhkan. 2) Pada saat bisnis dimulai, hendaknya pebisnis juga menjalani kewajiban sosialnya yang bersifat fardu kifayah. 3) Keinginannya untuk berhasil dalam urusan duniawi atau materi tidak boleh membutakannya untuk sukses di akhirat. 4) Sebagai pebisnis hendaknya tidak bersifat serakah atau rakus. 5) Tidak hanya harus menahan diri dari kegiatan yang jelas-jelas merugikan (dilarang), pebisnis juga harus waspada dalam semua

⁷² Muhammad al-Huḍarī, *Uṣūl al-fiqh* (Ṣaida: al-Maktaba al-‘Aṣrīya, 2003), 247.

⁷³ Muhtada, Fikri Muhtada, et.al. Kajian Hukum Taklifi Menurut Para Imam Mazhab. *Tahkim*, 2022, 17.2: 245-260

kegiatan dan selalu mengingat tanggung jawab seseorang di hadapan Allah Swt.⁷⁴

Adapun prinsip-prinsip jual beli dalam Islam diantaranya adalah prinsip tauhid, prinsip saling rela, prinsip manfaat dan maslahat, prinsip keadilan, prinsip kejujuran dan prinsip shahih yang berarti jual beli dimana syarat serta rukunnya terpenuhi uraian lengkapnya sebagai berikut.⁷⁵

1) Prinsip tauhid

Dalam prinsip tauhid atau ketuhanan kita sebagai makhluk yang beriman dituntut untuk sadar terhadap segala kegiatan yang dilakukan dan dengan segala yang ada karena kita tidak akan pernah luput dari pengawasan Allah Swt. Begitu pula, bahwa kegiatan jual beli bukan hanya ditujukan untuk mendapatkan keuntungan dunia saja. Melainkan melebihi dari itu yaitu untuk mendapatkan bekal sebagai kesiapan kita menuju kehidupan akhirat. Kegiatan transaksi jual beli yang mampu menghindar dari adanya unsur riba dan berbagai hal seperti eksploitasi maka termasuk telah mengamalkan prinsip ketuhanan oleh seorang pengusaha Muslim;

2) Prinsip Ridhaiyyah (saling merelakan)

Dalam prinsip kerelaan maka adanya jual beli ditandai dengan keberadaan ijab dan qabul yang tidak didasarkan oleh paksaan, intimidasi, penyamaran dan tindakan penipuan. Atau secara

⁷⁴ Hasan, M. Imam Asrofil et.al., *Etika Bisnis*. 11

⁷⁵ Ulum, Misbahul. "Prinsip-Prinsip Jual Beli Online Dalam Islam Dan Penerapannya Pada E-Commerce Islam Di Indonesia." *Jurnal Dinamika Ekonomi Dan Bisnis* 17 (2020): 52-54.

pengamalannya maka prinsip kerelaan adalah adanya kewajiban terhadap para pihak untuk menyertakan informasi yang jelas dan lengkap serta benar adanya agar supaya terhindar dari ketidaksamaan informasi yang akan menyebabkan gagalnya transaksi. Karena itu, eksistensi informasi yang jelas, benar serta lengkap termasuk hal yang sangat berpengaruh terhadap kelanjutan transaksi. Disamping itu informasi yang meliputi harga, kualitas, kuantitas, dan waktu penyerahan dimana jika telah terpenuhi akan terhindar dari perbuatan penipuan;

3) Prinsip manfaat dan maslahat

Dalam prinsip manfaat dan maslahat maka jual beli yang dilakukan oleh para pihak seyogyanya menciptakan kemanfaatan terhadap keduanya. Dan manfaat yang tercipta bisa dari barang sebagai objek yang diperjual belikan ataupun adanya hasil jual beli tersebut.

4) Prinsip keadilan

Seyogyanya jual beli yang dilakukan oleh para pihak (penjual dan pembeli) tidak saling menjatuhkan atau menciptakan kezholiman.

Sikap yang adil sepatutnya tercermin oleh penjual begitu pula dengan pembeli. Juga, tidak mempraktikkan monopoli dan penentuan harga yang wajar tidak berlebihan;

5) Prinsip kejujuran

Prinsip kejujuran maka Allah Swt telah menegaskan dalam firmanNya yang tertulis pada Qur'an Surah Al-Muthaffifin ayat 1-3 yaitu berlaku ancaman terhadap seseorang yang dalam melakukan takaran menakar timbangan tidak menerapkan kejujuran. Jual beli yang menerapkan prinsip kejujuran maka ia akan memberikan informasi yang apa adanya, benar serta menyeluruh berdasarkan objektifnya. Tindakan penipuan yang dilakukan secara perbuatan maupun perkataan dilarang sebagai akibat dari prinsip kejujuran;

6) Prinsip kebebasan

Prinsip yang mengatur setiap tindakan atau keputusan kecuali jika bertentangan dengan kerangka Syariah Islam. Penegakan prinsip kebebasan dalam kegiatan perdagangan adalah hak dan kesempatan untuk memilih, atau yang biasa disebut dengan khiyar.

7) Prinsip Shahih

Jual beli dianggap sebagai jual beli yang sah apabila syarat dan ketentuan jual beli tersebut sah dan terpenuhi dengan baik. Oleh karena itu, penerapan prinsip keaslian dalam kegiatan jual beli tercermin dalam pemenuhan syarat dan rukun perdagangan.

Sebagaimana ketentuan Pasal 1338 ayat (1) KUHPerdata menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Dari ketentuan pasal tersebut, mengartikan bahwa masyarakat diperbolehkan membuat

perjanjian berupa dan berisi apa saja. Jika perjanjian sudah memenuhi syarat-syarat sahnya perjanjian sebagaimana Pasal 1320 KUHPerdara maka perjanjian akan mengikat mereka yang membuatnya seperti mengikatnya undang-undang yang bersifat “memaksa”.⁷⁶ Secara otomatis pasal 1338 akan berlaku terhadap para pihak yang telah melaksanakan dan menyepakati suatu perjanjian.⁷⁷

Kontrak elektronik sebagai kontrak “tidak bernama” yang pada dasarnya sama dengan kontrak pada umumnya. Perbedaannya adalah kontrak elektronik pembuatannya atau terjadinya melalui media elektronik. Oleh karena itu, pembuatan dan pelaksanaan kontrak elektronik selain tunduk pada UU No. 22 Tahun 2008 sebagai aturan khusus (*lex specialis*) juga tunduk pada KUHPerdara Buku III tentang Perikatan sebagai *lex generalis*.⁷⁸

1) Objek Jual Beli

Dikatakan dalam Pasal 499 KUHPerdara bahwa yang menjadi objek jual beli adalah barang atau hak yang dapat dimiliki. Salah satu syarat sahnya suatu perjanjian adalah disebutkan mengenai suatu hal tertentu. Yang dimaksud suatu hal tertentu adalah barang yang menjadi objek suatu perjanjian. Pasal 1333 KUHPerdara, menyebutkan bahwa barang-barang yang menjadi objek suatu perjanjian harus tertentu, setidaknya harus

⁷⁶ Subekti, *Hukum Perjanjian*, (Jakarta: Intermasa, 2005), 14.

⁷⁷ Jamil, N.K., & Rumawi, R. (2020). Implikasi Asas Pacta Sunt Servanda Pada Keadaan Memaksa (Force Majeure) Dalam Hukum Perjanjian Indonesia. *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum*, 8(7), 1044.

⁷⁸ Subekti, *Hukum Perjanjian*. 2643

ditentukan jenisnya, jumlahnya tidak perlu ditentukan, asalkan di kemudian hari dapat ditentukan atau diperhitungkan. Pasal 1332 KUHPerdara juga menyebutkan bahwa hanya barang-barang yang dapat diperdagangkan saja yang menjadi objek perjanjian.⁷⁹

Syarat terkait objek jual beli berupa suatu sebab yang halal, maksudnya bahwa isi perjanjian tersebut tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan dan ketertiban umum (1337 KUHPerdara). Di dalam Pasal 1335 KUHPerdara menyebutkan bahwa suatu perjanjian tanpa sebab, atau yang telah dibuat karena suatu sebab yang palsu atau terlarang tidak mempunyai kekuatan.⁸⁰

2) Hak dan Kewajiban Para Pihak

Sebagaimana Ahmadi Miru dan Sutarman Yodo, bahwa jual beli online para pihak adalah pelaku usaha dan konsumen.⁸¹ Adapun, hak konsumen telah diatur dalam pasal 4 Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (selanjutnya disebut dengan UU PK), yaitu :⁸²

Hak konsumen, adalah Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa; Hak untuk memilih dan mendapatkan barang dan/atau jasa sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;

⁷⁹ Sumardi S., Rahmat, R., & Bakar, A. (2021). Studi Komparasi Jual Beli Dengan Hak Membeli Kembali Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. *AL-AQAD*, 1(2), 138

⁸⁰ Sumardi S., Rahmat, R., & Bakar, A. (2021). Studi Komparasi Jual Beli, 139.

⁸¹ Ahmadi Miru dan Sutarman Yodo, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Pustaka Nasional, 2010), 38.

⁸² Puspita, M.I. (2014). Hak dan kewajiban para pihak dalam transaksi jual beli online. Kertha Semaya: *Journal Ilmu Hukum*. 3

Hak dan informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa; Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan; Hak untuk mendapat advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut; Hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen; Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif; Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian dan tidak sebagaimana mestinya; Hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.⁸³

Adapun pasal 5 UUPK menyebutkan “Kewajiban konsumen adalah Membaca atau mengikuti petunjuk informasi dan prosedur pemakaian atau pemanfaatan barang dan/atau jasa demi keamanan dan keselamatan; Beriktikad baik dalam melakukan transaksi pembelian barang dan/atau jasa; Membayar sesuai dengan nilai tukar yang disepakati; Mengikuti upaya penyelesaian hukum sengketa perlindungan konsumen secara patut”. Sedangkan, hak pelaku usaha diatur dalam Pasal 6 UUPK yang menyebutkan :⁸⁴

Hak pelaku usaha adalah Hak untuk menerima pembayaran yang sesuai dengan kesepakatan mengenai kondisi dan nilai tukar barang dan/atau jasa yang diperdagangkan; Hak untuk mendapat perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beriktikad tidak baik; Hak untuk melakukan pembelaan diri sepatutnya di dalam penyelesaian hukum sengketa konsumen; Hak untuk rehabilitasi nama baik apabila terbukti secara hukum bahwa kerugian konsumen tidak diakibatkan oleh barang dan/atau jasa yang diperdagangkan; Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

⁸³Pasal 4 Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

⁸⁴ Puspita, M.I. Hak dan kewajiban para pihak dalam transaksi jual beli online, 4.

Kewajiban bagi pelaku usaha (dalam hal ini adalah penjual online), sesuai yang dirumuskan dalam pasal 7 UUPK adalah :⁸⁵

Beritikat baik dalam melakukan kegiatan usahanya; Memberikan informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan, pemeliharaan; Memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif; Menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku; Memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tersebut serta memberi jaminan dan/atau garansi atau barang yang dibuat dan/atau diperdagangkan; Memberi kompensasi, ganti rugi, dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan konsumen tidak sesuai dengan perjanjian.

3) Peralihan Hak dan Penyerahan

Pasal 570 KUHPerdata menyebutkan pengertian hak milik dimana Hak Milik adalah hak untuk menikmati suatu benda itu dengan sebebas-bebasnya, asal tidak dipergunakan bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang diadakan oleh kekuasaan yang mempunyai wewenang untuk itu dan asal tidak menimbulkan gangguan terhadap hak-hak orang lain; kesemuanya itu dengan tak mengurangi kemungkinan adanya pencabutan hak itu untuk kepentingan umum, dengan pembayaran pengganti kerugian yang layak dan menurut ketentuan undang-undang”.⁸⁶ Dalam rumusan Pasal 1458 Kitab Undang-undang Hukum Perdata Secara

⁸⁵ Puspita, M.I. Hak dan kewajiban para pihak dalam transaksi jual beli online, 5.

⁸⁶ Andi Hamzah, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 170. Dalam Jurnal Soeikromo D. (2013). Pengalihan Hak Milik Atas Benda Melalui Perjanjian Jual Beli Menurut Kuh Perdata. *Jurnal Hukum Unsrat* , 1(3), 94

yuridis disebutkan jual beli merupakan perjanjian konsensual sesuai dalam pernyataan;

“Jual beli itu dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelahnya orang-orang ini mencapai sepakat tentang kebendaan tersebut dan harganya, meskipun kebendaan itu belum diserahkan, maupun harganya belum dibayar”.

Bahwa setiap perbuatan hukum perdata yang bermaksud untuk mengalihkan hak milik, harus memenuhi ketentuan sebagaimana tertulis dalam Pasal 584 Kitab Undang-undang Hukum Perdata. Ketentuan tersebut diketahui bahwa sebelum suatu penyerahan kebendaan, dengan tujuan untuk melakukan pemindahan hak milik dapat dilakukan haruslah ada terlebih dahulu suatu peristiwa perdata yang bertujuan untuk mengalihkan hak milik tersebut, yang dalam bentuk perjanjian dapat tertuang dalam wujud jual beli, tukar menukar maupun hibah. Pada penyerahan terhadap suatu barang dari hasil jual beli ada ketentuan bahwa kewajiban menyerahkan suatu barang meliputi segala sesuatu yang menjadi perlengkapannya serta dimaksudkan bagi pemakaiannya yang tetap, beserta surat-surat bukti milik, jika itu ada (Pasal 1428).⁸⁷

⁸⁷ Soeikromo D. (2013). Pengalihan Hak Milik Atas Benda Melalui Perjanjian Jual Beli Menurut Kuh Perdata. *Jurnal Hukum Unsrat* , 1(3), 94

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *yuridis empiris*, yaitu sejenis penelitian hukum sosiologis, yang juga dapat dijelaskan sebagai penelitian lapangan. Artinya, tinjauan terhadap ketentuan hukum yang berlaku dari realitas sosial.⁸⁸ Dengan kata lain, ini adalah survei yang dilakukan pada situasi atau secara aktual yang terjadi di masyarakat dengan tujuan untuk menyoroti dan mengetahui fakta dari data yang perlu dikumpulkan, yang mengarah pada identifikasi masalah hingga pada akhirnya mengarah pada masalah pemecahan.⁸⁹ Penelitian ini termasuk penelitian empiris dikarenakan dalam tujuannya yaitu mengetahui praktik jual beli akun game dalam perspektif fiqih muamalah.

B. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan hukum sosiologis. Dalam pendekatan sosiologis, terdiri dari mengidentifikasi dan mengkonseptualisasikan hukum sebagai sistem sosial fungsional aktual dalam sistem kehidupan yang berdasarkan realitanya.⁹⁰ Pendekatan hukum sosiologis menekankan pada penelitian yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan hukum empiris dengan terjun langsung ke lapangan dalam rangka mempelajari praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup Discord jual beli akun Rise of Kingdoms.

⁸⁸ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI Press, 1981), 43.

⁸⁹ Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum Dalam Praktik*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2002), 16.

⁹⁰ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, 16.

C. Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini lokasi dilakukan di grup Discord jual Beli Akun Game Online Rise of Kingdoms. Adapun memilih lokasi tersebut karena praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms pelaksanaannya di grup Discord.

D. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yang dimaksud adalah data yang diperoleh secara langsung pada wawancara di lokasi penelitian atau sumber yang didapatkan di lapangan dalam hal ini penjual dan pembeli di grup Discord jual beli akun Rise of Kingdoms yaitu: a) penjual adalah; Rudi, Anam, Imron, Dhoni, Lukman. b) pembeli yaitu; Ridwan, Hilman Fikri, Lutfi Murtadho, Irfani, Felix. Sedangkan, data sekunder yang dimaksud adalah berupa informasi dan buku atau dokumen terkait sebagai pelengkap sumber data primer. Pada penelitian ini sumber data sekunder adalah data-data yang diperoleh dengan melakukan kajian pustaka seperti buku-buku ilmiah, hasil penelitian dan sebagainya.⁹¹

Adapun data sekunder dalam hal ini sebagai rujukan utama adalah buku mengenai jual beli online dan Fiqih Muamalah, khususnya yang membahas tentang jual beli di dunia digital atau Internet.

⁹¹ Amiruddin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 30.

E. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data baik data primer dan sekunder menyesuaikan dengan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu dengan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan dimana pengamatan dilakukan dari fenomena, situasi yang terjadi. Teknik observasi terbagi menjadi observasi partisipan dan observasi non partisipan. Observasi partisipan, maka peneliti ikut ambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang diobservasi. Observasi non partisipan, maka peneliti tidak ikut ambil bagian kehidupan yang sedang diobservasi.⁹²

Penelitian ini menggunakan observasi partisipan, dimana dalam kegiatan observasi terdapat beberapa faktor atau parameter yang diamati dan ikut serta dalam kegiatan observasi. Dalam objek penelitian yang diamati dalam penelitian ini adalah Variabel yang sesuai dengan konteks judul yaitu praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms di Grup Aplikasi Discord.

Observasi langsung di Grup Discord jual beli akun game Rise of Kingdoms yang dimaksudkan oleh peneliti melihat bagaimana aktivitas di grup Discord

⁹²Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016), 80.

2. Wawancara langsung

Wawancara langsung dalam pengumpulan fakta sosial sebagai bahan kajian ilmu hukum empiris, dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dengan pertanyaan yang tersusun sistematis, jelas sesuai pada isu hukum yang diangkat dalam penelitian.⁹³ Wawancara langsung dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang benar dan akurat dari informan yang ditetapkan sebelumnya mengenai apa yang diinginkan dicatat dan direkam dengan baik.⁹⁴

Adapun pengelolaan data diperoleh melalui:

Para pihak (penjual dan pembeli) dimaksudkan untuk menggali data terkait terjadinya praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms di Grup Discord

3. Dokumentasi

Merupakan teknik pengumpulan data yang di ambil peneliti berupa gambar atau sumber data tertulis. Berbentuk seperti dokumen, buku, majalah, arsip, dokumen pribadi dan foto terkait masalah penelitian.⁹⁵ Hal ini dilakukan dalam rangka ditujukan kepada penguji supaya data yang didapatkan benar-benar akurat. Adapun data-data yang akan diperoleh, sebagai berikut:

- a. Gambar akun Game Rise of Kingdoms
- b. Screenshot percakapan terhadap penjual dan pembeli

⁹³ Amiruddin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, 30.

⁹⁴ Johan Nasution Bahder, *Metode Penelitian Ilmu Hukum* (Bandung: CV Mandar Maju, 2008), 167-168.

⁹⁵ Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 71.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data sebagaimana Bodgan dalam Sugiyono menyatakan bahwa analisis data adalah proses secara sistematis dalam mencari dan menyusun data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan hal lain, sehingga dipahami dengan mudah dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁹⁶ Analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman. Penjelasan tahapan analisis data adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data

Data yang di dapatkan dari lapangan jumlahnya tidak sedikit, maka dari itu perlu dicatat dengan cermat. Keberagaman data ini butuh dianalisis melalui reduksi data. Reduksi data berarti menggeneralisasi,

2. Penyajian data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif berupa uraian singkat, grafik, hubungan antar kategori dan lain-lain. Dalam penelitian kualitatif, biasanya data disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajian data mempermudah dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kegiatan selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami.

3. Kesimpulan dan verifikasi

Selanjutnya adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang disajikan bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat untuk tahap pengumpulan data

⁹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), 244.

selanjutnya. Apabila kesimpulan yang disajikan di awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten ketika peneliti kembali ke lapangan, maka kesimpulan yang disajikan merupakan kesimpulan yang kredibel.

G. Keabsahan Data

Penelitian ini menggunakan triangulasi sebagai teknik keabsahan data. Triangulasi adalah suatu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain.⁹⁷ Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber adalah teknik pemeriksaan data yang telah diperoleh dari beberapa sumber. Sedangkan triangulasi teknik adalah teknik pemeriksaan data untuk menguji kredibilitas data dengan dilakukan pengecekan data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

H. Tahap-tahap Penelitian

Bagian ini memberikan gambaran tentang rencana pelaksanaan penelitian bagi peneliti. Pada tahap ini diawali dengan penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian aktual, serta penulisan laporan.⁹⁸

Pada penelitian kualitatif terdapat tiga tahapan diantaranya:

1. Tahap awal
 - a. Menyusun rancangan penelitian
 - b. Memilih lokasi penelitian
 - c. Memilih dan memanfaatkan informan

⁹⁷Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan* (Ponorogo: Nata Karya, 2019), 76.

⁹⁸Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah*, 50.

d. Menyiapkan perlengkapan penelitian

2. Tahap pelaksanaan

Beberapa tindakan yang diambil oleh peneliti:

- a. Memahami latar penelitian dan persiapan diri
- b. Memasuki lapangan
- c. Berperan serta dalam pengumpulan data

3. Analisis data

Pada analisis data terdapat pencarian dan kompilasi data secara sistematis dari wawancara di lapangan, observasi, dan dokumentasi.

Pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan aspek analisis data.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Gambaran Umum Game Rise of Kingdoms

Permainan berasal dari bahasa Inggris yang berarti game. Dalam memainkan permainan ataupun game tentu berakhir dengan menang ataupun kalah. Sebagaimana Clark C. Abt mendefinisikan bahwa bermain adalah aktivitas yang melibatkan pengambilan keputusan pemain dan upaya untuk mencapai tujuan "dibatasi oleh situasi tertentu."

⁹⁹

Game online adalah sebuah permainan (*game*) yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau Internet). Burhan telah mendefinisikan game online sebagai game komputer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui Internet. Biasanya disediakan selain layanan dari penyedia layanan online atau tersedia langsung dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan game. Dalam memainkan game online tersebut maka perlu ada persiapan sebelumnya yakni perangkat penting seperti computer atau ponsel yang terhubung ke internet.¹⁰⁰

Game Rise of Kingdoms merupakan game online yang

⁹⁹ Meimaharani, Rizkysari dan Tri Listyorini, "Purwarupa Game Edukasi Pengenalan Warna Berbasis Android", *Systemic*. 1 No. 2, 2015. 27-31

¹⁰⁰ Kustiawan, Andri Arif, et al. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019). 5-6

a. Jenis-Jenis Game Online

Game Online memiliki berbagai jenis mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain secara bersamaan. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan:¹⁰¹

1) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini mempunyai sebuah ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars); serta Rise of Kingdoms

2) *Massively Multiplayer Online Role- playing games (MMORPG)*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA;

¹⁰¹ Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere, 1*

3) *Cross-platform online play*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360;

4) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer.

5) *Simulation games*

Jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada life-simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah

virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

6) *Massively multiplayer online games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

7) *Massively Multiplayer Online First- person shooter games (MMOFPS)*

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata- senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

b. Macam-macam Game

Dalam dunia permainan, terdapat berbagai macam jenis game yang bisa dimainkan. Berbagai jenis game menurut platform berdasarkan trend industri beberapa diantaranya yaitu PC game, console game, mobile game dan online game:¹⁰²

1) *PC Games*

Personal computer game (PC Game) adalah suatu video game yang dijalankan pada komputer. Game ini dikontrol menggunakan peralatan input seperti keyboard, mouse, Joystick, dan lainnya. PC games dapat dijalankan dengan atau tanpa terhubung dengan internet. Game jenis ini biasanya dimainkan menggunakan personal computer atau laptop. Sejumlah besar game tersedia untuk platform PC;

2) *Console Game*

Adalah bentuk multimedia interaktif untuk entertainment. Terdiri dari gambar yang dapat dimanipulasi (dan biasanya menggunakan suara) yang dibentuk oleh suatu console dan ditampilkan pada suatu televisi atau sistem audio-video. Game tersebut dikontrol dan dimanipulasi oleh pemain menggunakan peralatan yang dapat digenggam dan terhubung dengan console yang disebut controller;

¹⁰² Sutopo, A. H. *Pengembangan Educational Game*. (Banten: Topazart, 2020). 7-10

3) *Mobile Games*

Suatu video game yang dijalankan pada peralatan mobile. Smartphone, PDA, tablet computer. Portable media player atau kalkulator. Hal ini tidak termasuk game yang dijalankan pada dedicated handheld video game system;

4) *Online Game*

Suatu video game yang sebagian atau keseluruhan dijalankan melalui internet atau jaringan komputer lain yang tersedia. Banyak online games dikembangkan oleh komunitas online, sedangkan social games terintegrasi antara pemain dengan komunitas yang benar-benar ada di dunia. Pada saat ini terdapat banyak kategori atau genre dari game. Namun, beberapa game tidak hanya termasuk dalam satu genre. Contohnya, game sepak bola merupakan suatu sports game dan juga suatu simulation game.

2. **Aplikasi Discord**

Pada dasarnya, Discord adalah suara dan aplikasi komunikasi teks untuk pemain komputer online. Dan merupakan mobile dan aplikasi PC, biasanya digunakan oleh grup pemain online untuk berkomunikasi dengan melalui pesan suara atau pesan teks. Ini memungkinkan pengguna melakukan percakapan langsung, mengirim pesan teks, dan menyiarkan dari berbagai sumber online, terutama saluran YouTube. Discord dikatakan juga sebagai obrolan yang mirip dengan program

seperti Skype dan platform komunikasi seperti Slack mendukung obrolan suara dan teks, panggilan video, dan berbagi layar, menyediakan berbagai cara bagi pengguna untuk terhubung dan berkomunikasi. Dan bekerja di dua tingkat: server dan saluran. Server bertindak sebagai ruang kelas dan saluran mengatur panggung untuk diskusi terbuka.¹⁰³

Discord adalah aplikasi baru yang sederhana, praktis, mudah digunakan, menarik, dan menawarkan fungsionalitas serupa dengan desain yang dapat diakses dari berbagai gadget. Discord tidak mengharuskan pengguna memiliki akun untuk bergabung dengan saluran utama, tergantung apakah siapa saja yang tidak memiliki akun di saluran utama dapat bergabung. Untuk masuk ke saluran, cukup membuka tautan undangan instan yang dapat dibuat oleh pemilik saluran atau pengguna di dalam saluran. Pengguna juga dapat menentukan berapa lama tautan tersebut valid dan berapa kali dapat dibuka, apakah tautan tersebut hanya untuk anggota sementara, atau apakah tautan tersebut perlu disederhanakan.¹⁰⁴

Discord merupakan aplikasi komunikasi yang biasa digunakan para *gamers*. Keunggulan aplikasi Discord pengguna dapat berkomunikasi dengan kualitas suara yang jernih seperti telepon dan membuat server sendiri untuk menjalin komunikasi. Discord memudahkan pengguna untuk membuat saluran mereka sendiri dan

¹⁰³Wahyuningsih, E., & Baidi, B. (2021). Scrutinizing the potential use of Discord application as a digital platform amidst emergency remote learning. *Journal of Educational Management and Instruction*, 1(1), 9-18.

¹⁰⁴Raihan, J. P., & Putri, Y. R. (2018). Pola Komunikasi Group Discord PUBG. INDO. FUN Melalui Aplikasi Discord. *eProceedings of Management*, 5(3). 4162

memungkinkan mereka untuk membuat jangkauan komunikasi grup yang tidak terbatas. Grup jual beli akun Rise of Kingdoms adalah grup asosiasi dimana pemain game berada di satu area, di grup Rise of Kingdoms mereka dapat berkomunikasi untuk bertransaksi akun Rise of Kingdoms.¹⁰⁵

B. Penyajian Data dan Analisis

Pada sub bab berikut, data penelitian yang telah terkumpul disajikan yang kemudian akan dianalisis sehingga akan terlihat jelas terkait dengan hasil penelitian. Berikut merupakan berbagai data penelitian yang diperoleh dilapangan selaras dengan konteks, subjek, dan lokasi yang diteliti sebagai berikut:

1. Akun Game Rise Of Kingdoms Di Grup Discord Sebagai Objek Jual Beli

a. Akun game Rise of Kingdoms sebagai objek jual beli di Grup Discord

Berdasarkan pada hasil wawancara terhadap responden mengenai akun game rise of kingdoms di grup discord sebagai objek jual beli maka mendapatkan sebuah jawaban yang bervariasi sebagaimana Dhoni yang menyebutkan:

“akun game online rise of kingdoms menjadi pusat perhatian banyak orang khususnya aku yang membuka usaha kecil”an berjualan akun game online di grup discord karena game tersebut memiliki nilai jual yang cukup tinggi, banyak sultan” gamer yang berminat hingga mau membeli akun yang dirasa

¹⁰⁵ Wulanjani, A. N. (2018, July). Discord application: Turning a voice chat application for gamers into a virtual listening class. In *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings* (Vol. 2, pp. 115-119).

bener” bisa dibikin perang dengan banyak power dan siap untuk dimainkan bersama tim”¹⁰⁶

Pernyataan senada juga disampaikan oleh Lukman yang pernah menjual akun game Rise of Kingdoms miliknya di grup Discord yaitu:

“game online rise of kingdoms ini yang dijual adalah akunnya disebut sebagai objek jual beli itu karena dapat diperjual belikan dengan pertimbangan harga yang di ukur dengan sejauh mana kesiapan game itu sendiri sehingga banyak para gamer pemula yang mencari di grup discord”¹⁰⁷

Jawaban berbeda juga disebutkan oleh Rudi yang pernah berjualan akun game Rise of Kingdoms miliknya yang mengatakan bahwa:

“akun game online rise of kingdoms ini menjadi objek jual beli disebabkan sama game itu sendiri yang cara bermainnya mengundang keseruan sehingga orang merasa tertarik dan karena itulah diperjualbelikan. Dijual karena memang menguntungkan dan dibeli emang karena mengundang keseruan tadi”¹⁰⁸

Jawaban serupa juga disampaikan oleh responden lain yaitu Anam yang menyebutkan bahwa:

“objek jual beli itu kan apa yang diperjualbelikan kaitannya sama akun game online rise of kingdoms ini itu mungkin karena akun itu permainannya seru dan bisa di jual karena nilai keseruan yang diperoleh itulah peminat game itu didominasi orang yang beruang”¹⁰⁹.

Diperoleh kesimpulan bahwa akun game Rise of Kingdoms di grup Discord sebagai objek jual beli dimana setelah penulis lakukan wawancara terhadap beberapa penjual mendapati bahwa akun game

¹⁰⁶ Dhoni, sebagai penjual diwawancara oleh penulis secara online pada 09 November 2022

¹⁰⁷ Lukman, sebagai penjual diwawancara oleh penulis secara online pada 09 November 2022

¹⁰⁸ Rudi, sebagai penjual diwawancara oleh penulis secara online pada 09 November 2022

¹⁰⁹ Anam, sebagai penjual diwawancara oleh penulis secara online pada 09 November 2022

Rise of Kingdoms ini menjadi objek jual beli dikarenakan memiliki nilai jual yang cukup tinggi hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya peminat dan adanya keseruan saat bermain game online tersebut serta game yang dijual adalah benar-benar kepemilikan penjual yang ditandai dengan adanya informasi penjual dalam grup Discord.

b. Hak dan Kewajiban Penjual dan Pembeli Akun Game Rise of Kingdoms di Grup Discord

Setiap orang memiliki hak dan kewajibannya masing-masing begitu pula berlaku terhadap mereka yang melaksanakan perjanjian jual beli apapun itu termasuk jual beli akun game Rise of Kingdoms.¹¹⁰

Maka, setelah penulis melakukan wawancara terhadap penjual dan pembeli akun game Rise of Kingdoms memperoleh sebuah jawaban oleh Imron yang menyatakan:

“saya sendiri sebagai penjual akun game online berjualan di grup discord itu sadar ada hak dan kewajiban sebagai yang melakukan transaksi jual beli dan sejauh ini hak yang saya tau itu yang paling penting ialah menerima tranferan uang dari pembeli karena akun game saya sudah saya berikan sebagai nilai tukar dan kewajiban saya. Sedangkan bagi pembeli punya hak memperoleh akunya dan sebaliknya kewajibannya ialah membayarnya”.¹¹¹

Pernyataan lain juga disampaikan oleh Ridwan yang pernah membeli akun game online dan menyebutkan bahwa:

“kalau saya sebagai pembeli hak saya adalah ya mendapatkan kejujuran si penjual dan akun game online yang dibeli sesuai dengan yang saya harapkan dan sesuai pada perjanjian awal sebagaimana penjual menayangkan spesifikasi gamenya.

¹¹⁰ Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perikatan*, 307.

¹¹¹ Imron, sebagai penjual diwawancara oleh penulis secara online pada 09 November 2022

Sedangkan kewajiban saya sebagai pembeli adalah membayar sesuai dengan perjanjian awal saat negosiasi. Jadi yang perlu diperhatikan saat ingin beli akun game online menurut saya kejujuran si penjual adalah no satu”.¹¹²

Selaras dengan pernyataan di atas Irfani yang pernah membeli akun game online di grup Discord menyatakan jawaban yang hampir ada kemiripan:

“aku rasa hak dan kewajiban untuk penjual dan pembeli akun game online di grup discord untuk haknya pembeli seperti saya adalah mendapatkan informasi akun yang benar dan proses transaksi yang ngga rumit akun real maka saya langsung transfer udah itu kalau kewajiban saya ya hanya bayar tapi yaitu paling penting harus tetap hati” saja bila perlu pake jasa rekber biar aman saat ingin beli akun game secara online”.¹¹³

Dari hasil keterangan para responden di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pentingnya hak dan kewajiban bagi seorang penjual dan pembeli akun game di grup Discord adalah bagi penjual agar kewajibannya di nomer satukan supaya pembeli merasa senang dan aman pada saat melakukan pembelian akun. Dan, bagi si pembeli agar senantiasa berhati-hati dan was-was jika memang serius melakukan transaksi yang tidak rumit supaya penjual tidak ragu menjualnya.

c. Peralihan Hak dan Penyerahan Akun Game Rise of Kingdoms di Grup Discord

Berdasarkan hasil wawancara dari responden mengenai peralihan hak dan penyerahan akun game Rise of Kingdoms di grup

¹¹² Ridwan, sebagai pembeli diwawancara oleh penulis secara online pada 10 November 2022

¹¹³ Irfani, sebagai pembeli diwawancara oleh penulis secara online pada 10 November 2022

Discord jual beli akun Rise of Kingdoms mendapatkan hasil jawaban bervariasi. Menurut pernyataan Felixsb yang menyebutkan:

“saat proses jual beli akun game online di grup discord maka paling penting ialah akun dapat dialihkan dan diserahkan kepada pembeli. Biasanya yang diterima pembeli kan berupa akun gmail yang terhubung dengan gamenya nah jika saat berjual beli yang dialih dan diserahkan adalah akun gmailnya sehingga pembeli dapat login game dengan menggunakan gmail yang sudah dibeli”.¹¹⁴

Jawaban yang berbeda juga disampaikan oleh Hilman Fikri sebagai pembeli akun game online Rise of Kingdoms yang menyatakan bahwa:

“peralihan dan penyerahan akun game online rise of kingdoms itu sebetulnya simple dan mudah kalau saya dulu itu mendapatkan akunnya tidaklah lama pertama saya cari” spesifikasi akun yang bagus setelah itu saya chat pemiliknya lalu saya pake jasa rekber atau admin grup lakukan komunikasi baru setelah itu cocok saya bayar melalui admin dan admin akan bayar saat akun udah ditangan admin dan udah saya cek akunnya. Udah hanya itu ajah yang penting biar aman pake jasa rekber”.¹¹⁵

Di sisi lain juga disampaikan oleh responden yaitu Luthfi Murtadho yang menyatakan:

“peralihan hak atas akun game online yang dibeli di grup discord itu si pembeli akan mendapatkan akun game online setelah ia mentranfer uang seharga akun kepada penjual barulah ia dapat mengakses akun dan menggunakannya. Penyerahan akun sebetulnya dilakukan pada saat pembeli dan penjual sepakat tentang harganya”.¹¹⁶

¹¹⁴ Felixsb, sebagai penjual diwawancara oleh penulis secara online pada 10 November 2022

¹¹⁵ Hilman, sebagai pembeli diwawancara oleh penulis secara online pada 11 November 2022

¹¹⁶ Luthfi, sebagai penjual diwawancara oleh penulis secara online pada 11 November 2022

diambil kesimpulan dari beberapa keterangan di atas bahwa peralihan hak dan penyerahan atas akun game online Rise of Kingdoms yang diperjual-belikan terjadi pada saat si penjual menerima uang seharga yang telah disepakati dan si pembeli akan mendapatkan barangnya berupa akun gmail yang terhubung dengan game onlinenya. Di sisi lain juga ada yang memakai jasa rekber atau admin grup sebagai pihak ketiga yang menengahi transaksi sehingga transaksi aman untuk dilakukan tanpa takut akan penipuan.

d. Praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms di Grup Discord

Jual beli akun game Rise of Kingdoms yang dilakukan di grup Discord jual beli tidak sedikit dari mereka pemain game yang memiliki alasan ingin berhenti bermain game online untuk kepentingan kerja di dunia nyata. Alasan lain adalah ingin menghasilkan rupiah sebagai tambahan biaya hidup dengan cara mempunyai banyak akun yang dapat dibuat oleh pemain. Dalam praktik jual beli tersebut setidaknya telah melibatkan beberapa pihak yakni penjual dan pembeli.

Dengan dukungan kecanggihan teknologi menjadikan game online banyak diminati oleh masyarakat khususnya kalangan remaja yang meluangkan waktunya untuk memainkan game online. Pemain tidak hanya disuguhkan untuk bermain saja melainkan terdapat media lain yang menghubungkan mereka dengan pemain lain seperti Aplikasi Discord yang memberikan tempat kepada pemain untuk saling berkomunikasi sembari bermain game. Sehingga hal positif dapat

mereka rasakan saat bermain game secara bersamaan seperti keseruannya.

Pada dasarnya akun game Rise of Kingdoms yang dijual tidak jauh berbeda dengan cara jual suatu barang yang dijual melalui dunia digital atau secara online pada umumnya. Sebab para pembeli maupun penjual tidak juga berada pada tempat yang sama sehingga terhadap penjual akun game menggunakan media digital untuk menayangkan spesifikasi akun yang hendak dijual melalui media Discord khususnya grup jual beli akun Rise of Kingdoms. Pernyataan ini telah penulis ketahui dari hasil wawancara kepada penjual akun game online Rise of Kingdoms sebagai anggota dalam grup Discord jual beli akun Rise of Kingdoms, berikut pernyataannya:

“Sebetulnya ada banyak jenis aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan jual beli akun game online namun, disini saya lebih tertarik menggunakan aplikasi Discord khususnya di grup jual beli akun Rise of Kingdoms karena menurut saya mudah untuk saya pakai”¹¹⁷

Tawar menawar dalam jual beli akun game Rise of Kingdoms dilakukan dengan percakapan di grup Discord jual beli akun Rise of Kingdoms sehingga terjadinya akad jual beli terjadi saat dimulainya percakapan oleh penjual dan pembeli yang tidak harus bertemu secara langsung melainkan melewati grup tersebut. Akan tetapi tidak sedikit orang di luar sana yang memilih untuk melakukan jual beli namun dengan sistem bertemu langsung atau bertemu di titik tengah tempat

¹¹⁷ Dhoni, Sebagai penjual diwawancarai secara online pada 10 Agustus 2022

mereka tinggal supaya terhindar dari tindakan penipuan. Pernyataan tersebut telah penulis ketahui dari hasil wawancara kepada penjual akun game Rise of Kingdoms, berikut pernyataannya:

“Aslinya melakukan transaksi jual beli akun game online ini agar aman bisa memanfaatkan jasa rekber (rekening bersama) sebagai pihak ketiga biar terhindar dari penipuan dan kerugian jadi penjual dan pembeli saling mempercayakan kepada admin di grup jual beli akun Rise of Kingdoms. Akan tetapi saya sendiri mencari jalan aman supaya tidak rugi jadinya saya melakukan jual beli dengan sistem bertemu langsung”¹¹⁸.

Disini peneliti menyimpulkan bahwa praktik jual beli akun game rise of kingdoms pertama dilakukan di grup Discord karena kemudahan dalam bertransaksi kedua yakni: disini sebagai penjual dan pembeli telah sama-sama berada dalam grup Discord jual beli akun Rise of Kingdoms, sebagai penjual maka akan menayangkan informasi spesifikasi dari akun game dengan lengkap dan akurat dan mencantumkan harga jual akunnya, selanjutnya penjual menunggu notifikasi pemberitahuan bahwa ada pembeli yang minat dengan akunnya sehingga melakukan tawar menawar di grup tersebut, setelah berhasil melakukan tawar menawar maka mempersiapkan untuk saling bertemu di tempat yang telah ditentukan sebelumnya, supaya meyakinkan pembeli disini maka penjual menunjukkan kembali spesifikasi akun game saat telah bertemu. maka setelah selesai keduanya akan melangsungkan akad jual beli yaitu dengan penjual menyerahkan akun game dan pembeli menerimanya langsung

¹¹⁸Wawancara dengan Lukman, Sebagai penjual akun game online Rise of Kingdoms pada 10 Agustus 2022

dihadapan penjual, tahap terakhir adalah pembayaran yang dilakukan berdasarkan kesepakatan yakni non tunai dan maupun tunai.

2. Praktik Jual Beli Akun Game Rise Of Kingdoms Di Grup Aplikasi Discord Sesuai Dengan Fiqih Muamalah

a. Akun game Rise of Kingdoms sebagai objek jual beli di Grup Discord perspektif fiqih muamalah

Berdasarkan hasil wawancara dari responden mengenai akun rise of kingdoms sebagai objek jual beli, peneliti mendapat jawaban yang bervariasi. Sebagaimana yang disampaikan Dhoni sebagai penjual menyatakan:

“akun game rise of kingdoms menjadi pusat perhatian banyak orang khususnya aku yang membuka usaha kecil”an berjualan akun game online di grup discord karena game tersebut menurutku memiliki nilai jual yang cukup tinggi”.

jawaban senada juga disampaikan oleh Irfani sebagai pembeli yang menyatakan bahwa:

“akun game saya rasa gapapa dalam islam sebagai objek jual beli itu karna bisa di ambil manfaatnya kayak bisa di jual akunnya sampek mendapat uang dari situ, selain ada manfaatnya game ini juga jelas kepemilikannya dengan adanya id dan password dan juga ngga ada unsur berbau porno”

Dengan demikian, responden memiliki jawaban yang mirip atau sama dengan apa yang dimaksudkan bahwa akun game rise of kingdoms disebut sebagai objek jual beli yang boleh dalam Islam mengingat ada manfaatnya. Walaupun hanya kebutuhan tersier, selain itu game ini memenuhi syarat kesuciannya karena game Rise of

Kingdoms ini tidak mengandung unsur porno dan judi serta barang juga milik sendiri dengan adanya id dan password.

b. Hak dan kewajiban penjual dan pembeli akun Rise of Kingdoms di Grup Discord perspektif fiqh muamalah

Berdasarkan hasil wawancara dari responden mengenai hak dan kewajiban penjual dan pembeli akun Rise of Kingdoms di Grup Discord mendapati jawaban diantaranya Ridwan yang menyatakan bahwa:

“kalau saya sebagai pembeli hak saya adalah ya mendapatkan kejujuran si penjual dan akun game online yang dibeli sesuai dengan yang saya harapkan dan sesuai pada perjanjian awal sebagaimana penjual menyangkan spesifikasi gamenya. Sedangkan kewajiban saya sebagai pembeli adalah membayar sesuai dengan perjanjian awal saat negosiasi. Jadi yang perlu diperhatikan saat ingin beli akun game online menurut saya kejujuran si penjual adalah no satu”.¹¹⁹

Pernyataan yang sama sesuai dengan kajian dalam fiqh muamalah mengenai hak dan kewajiban seorang penjual dan pembeli akun game online Rise of Kingdoms juga disebutkan bahwa:

“aku rasa hak dan kewajiban untuk penjual dan pembeli akun game online di grup discord untuk haknya pembeli seperti saya adalah mendapatkan informasi akun yang benar dan proses transaksi yang ngga rumit akun real maka saya langsung transfer udah itu kalau kewajiban saya ya hanya bayar tapi yaitu paling penting harus tetap hati” saja bila perlu pake jasa rekber biar aman saat ingin beli akun game secara online”.¹²⁰

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hak dan kewajiban seorang penjual dan pembeli akun game Rise of Kingdoms di grup

¹¹⁹ Ridwan, pada 09 November 2022

¹²⁰ Irfani, pada 09 November 2022

discord bahwa para pihak harus mengutamakan etika yang baik seperti ramah dan sopan pada saat bertransaksi, mengutamakan kejujuran dan kewajiban pembeli ialah membayar harga sesuai kesepakatan dan kewajiban penjual menyerahkan akun game dengan benar.

c. Peralihan hak penyerahan akun Rise of Kingdoms di Grup Discord perspektif fiqh muamalah

Berdasarkan hasil wawancara dari responden mengenai peralihan hak dan penyerahan akun Rise of Kingdoms di Grup Discord mendapati jawaban diantaranya Ridwan yang menyatakan bahwa:

“peralihan dan penyerahan akun game online rise of kingdoms itu sebetulnya simple dan mudah kalau saya dulu itu mendapatkan akunnya tidaklah lama pertama saya cari” spesifikasi akun yang bagus setelah itu saya chat pemiliknya lalu saya pake jasa rekber atau admin grup kemudian lakukan komunikasi baru setelah itu cocok saya bayar melalui admin dan admin akan bayar saat akun udah ditangan admin dan udah saya cek akunnya. Udah hanya itu ajah yang penting biar aman pake jasa rekber”.¹²¹

Pernyataan senada juga disampaikan oleh Felixsb yang menyatakan bahwa:

“saat proses jual beli akun game online di grup discord maka paling penting ialah akun dapat dialihkan dan diserahkan kepada pembeli. Biasanya yang diterima pembeli kan berupa akun gmail yang terhubung dengan gamenya nah jika saat berjual beli yang dialih dan diserahkan adalah akun gmailnya sehingga pembeli dapat login game dengan menggunakan gmail yang sudah dibeli”.¹²²

Dapat ditarik kesimpulan secara tegas tertulis dalam aturan fiqh muamalah bahwa peralihan hak dan penyerahan akun game Rise

¹²¹ Luthfi, pada 09 November 2022.

¹²² Felixsb pada 09 November 2022.

of Kingdoms di grup Discord harus memenuhi syarat dan rukun dalam jual beli dimana sebelumnya telah disebutkan syarat-syaratnya dengan jelas dikatakan waktu dan tempat penyerahan haruslah jelas. Jika dilihat pada proses peralihan hak dan penyerahan yang dilakukan oleh penjual dan pembeli akun game online Rise of Kingdoms di grup Discord maka sudah jelas tidak menyalahi aturan tersebut sehingga dapat dikatakan sah bilamana syarat tersebut telah terpenuhi.

d. Praktik jual beli akun game rise of kingdoms di grup discord perspektif fiqih muamalah

Pada dasarnya akun game Rise of Kingdoms yang dijual tidak jauh berbeda dengan cara jual suatu barang yang dijual melalui dunia digital atau secara online pada umumnya. Sebab para pembeli maupun penjual tidak juga berada pada tempat yang sama sehingga terhadap penjual akun game online menggunakan media digital untuk menayangkan spesifikasi akun yang hendak dijual melalui media Discord khususnya grup jual beli akun Rise of Kingdoms.

Pernyataan ini telah penulis ketahui dari hasil wawancara kepada penjual akun game Rise of Kingdoms sebagai anggota dalam grup Discord jual beli akun Rise of Kingdoms, berikut pernyataannya:

“Sebetulnya ada banyak jenis aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan jual beli akun game online namun, disini saya lebih tertarik menggunakan aplikasi Discord khususnya di grup jual beli akun Rise of Kingdoms karena menurut saya mudah untuk saya pakai serta ngga ada main judi dan objek berupa akun benar kepemilikannya”¹²³

¹²³ Dhoni, Sebagai penjual diwawancarai secara online pada 10 Agustus 2022

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa praktik jual beli akun game rise of kingdoms di grup discord dilakukan pada saat penjual menayangkan spesifikasi gamenya yang kemudian menunggu ada pembeli yang minat lalu melakukan negosiasi pada percakapan serta kejelasan objek jual beli adalah benar adanya yang ditandai dengan akun yang terhubung dengan gamenya sehingga pada saat jual beli bisa dipindah tangankan..

C. Pembahasan temuan

1. Akun Game Rise of Kingdoms Di Grup Discord Sebagai Objek Jual Beli

a. Akun Game Rise of Kingdoms Sebagai Objek Jual Beli di Grup Discord

Game Rise of Kingdoms merupakan game online yang muncul dan menjamur di masyarakat luas khususnya kalangan remaja yang hingga saat ini pun masih banyak yang memainkannya.¹²⁴ Persoalan tentang jual beli akun game Rise of Kingdoms ini maka berdasarkan hasil penelitian, menurut responden bahwa akun game Rise of Kingdoms di grup Discord sebagai objek jual beli dimana setelah penulis lakukan wawancara terhadap beberapa penjual mendapati bahwa akun game Rise of Kingdoms ini boleh menjadi objek jual beli dikarenakan memiliki nilai jual yang cukup tinggi hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya peminat dan adanya keseruan saat bermain

¹²⁴ Setiawan, M. Fadly, Andi Sudarmin Azis, and Rahmah Muin. "Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Higs Domino Menurut Fiqh Muamalah." 533

game tersebut serta game yang dijual adalah benar-benar kepemilikan penjual yang ditandai dengan adanya informasi penjual dalam grup Discord.

Adapun dalam hukum perdata, objek dalam jual beli akun game Rise of Kingdoms yang pelaksanaannya di grup Discord dikatakan sebagai objek jual beli, hal tersebut sebagaimana tertuang dalam Pasal 499 KUHPerdata dimana barang yang diperjual-belikan adalah barang milik penjual.¹²⁵ Maka hal tersebut sesuai dengan pernyataan responden sebelumnya dimana akun game yang diperjual-belikan ialah betul milik penjual.

Syarat sahnya suatu perjanjian dimana salah satu syarat sahnya mengenai suatu hal tertentu. Yang dimaksud hal tertentu adalah barang menjadi objek suatu perjanjian. Pasal 1333 KUHPerdata menyebutkan bahwa barang-barang yang menjadi objek suatu perjanjian harus tertentu, setidak-tidaknya harus ditentukan jenisnya, jumlahnya tidak perlu ditentukan, asalkan di kemudian hari dapat ditentukan atau diperhitungkan. Pasal 1332 KUHPerdata juga menyebutkan bahwa hanya barang-barang yang dapat diperdagangkan saja yang menjadi objek perjanjian.¹²⁶

Berdasarkan dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa akun game rise of kingdoms dapat dikatakan sebagai objek jual beli

¹²⁵Sumardi S., Rahmat, R., & Bakar, A. (2021). Studi Komparasi Jual Beli Dengan Hak Membeli Kembali Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, 138

¹²⁶ Sumardi S., Rahmat, R., & Bakar, A. (2021). Studi Komparasi Jual Beli, 139.

karena dalam hal ini objek jual beli adalah akun game online Rise of Kingdoms sebagai barang transaksi atau perjanjian oleh para pihak dalam hal ini penjual dan pembeli. Jenis dari barang jual beli adalah berupa game online yang dapat digunakan oleh pembeli setelah membelinya.

b. Hak Dan Kewajiban Penjual Dan Pembeli Akun Game Rise Of Kingdoms Di Grup Discord

Jual beli tentu tidak bisa dilakukan dengan asal, ada aturan-aturan yang mengikatnya, karena dalam melakukan jual beli terdapat dua pihak yang salah satunya tidak boleh merasa dirugikan, jika ada yang merasa dirugikan maka batallah transaksi jual beli tersebut. Maka dari itu setiap pihak harus mengetahui serta menyadari hak dan kewajiban dalam bertransaksi.

Dalam hukum perdata dijelaskan mengenai hak dan kewajiban para pihak dalam perjanjian jual beli. Sebagaimana Ahmadi Miru dan Sutarman Yodo, bahwa dalam jual beli online para pihak adalah pelaku usaha dan konsumen.¹²⁷ Sehingga, dalam jual beli akun game ini penjual akun sebagai pelaku usaha dan pembeli sebagai konsumen. Adapun, hak konsumen telah diatur dalam pasal 4 Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (selanjutnya disebut dengan UU PK).¹²⁸

¹²⁷ Ahmadi Miru dan Sutarman Yodo, *Hukum Perlindungan Konsumen*, 38.

¹²⁸ Puspita, M.I. (2014). Hak dan kewajiban para pihak dalam transaksi jual beli online. 3

Hak pelaku usaha diatur dalam Pasal 6 UUPK yang menyebutkan untuk menerima pembayaran yang sesuai dengan kesepakatan mengenai kondisi dan nilai tukar barang dan/atau jasa yang diperdagangkan sesuai dengan praktik yang dilaksanakan pada jual beli akun game dalam penelitian ini.¹²⁹ kewajiban bagi pelaku usaha (dalam hal ini adalah penjual online), sesuai yang dirumuskan dalam pasal 7 UUPK adalah : Beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya; Memberikan informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dimana kewajiban tersebut telah dilaksanakan juga oleh para penjual dalam praktik jual beli ini.¹³⁰

Berdasarkan hasil penelitian bahwa hak dan kewajiban seorang penjual dan pembeli akun game Rise of Kingdoms di grup discord para pihak harus mengutamakan etika yang baik seperti ramah dan sopan pada saat bertransaksi, mengutamakan kejujuran dan kewajiban pembeli ialah membayar harga sesuai kesepakatan dan kewajiban penjual menyerahkan akun game dengan benar.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hak dan kewajiban penjual dan pembeli Sebagaimana hak dan kewajiban yang dilakukan para pihak dalam praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms sebagai kosumen telah mendapatkan haknya yakni hak memilih, hak keamanan, hak informasi yang benar serta jelas berdasarkan pernyataan responden.

¹²⁹ Puspita, M.I. Hak dan kewajiban para pihak dalam transaksi jual beli online. 4.

¹³⁰ Puspita, M.I. Hak dan kewajiban para pihak dalam transaksi jual beli online. 5.

c. Peralihan Hak dan Penyerahan Akun Game Rise of Kingdoms di Grup Discord

Berdasarkan hasil penelitian, responden berpendapat bahwa peralihan hak dan penyerahan atas akun game Rise of Kingdoms yang diperjual-belikan terjadi pada saat si penjual menerima uang seharga yang telah disepakati dan pembeli akan mendapatkan barangnya berupa akun gmail yang terhubung dengan game onlinenya. Di sisi lain juga ada yang memakai jasa rekber atau admin grup sebagai pihak ketiga yang menengahi transaksi sehingga aman untuk dilakukan tanpa takut akan penipuan.

Sebagaimana Pasal 584 Kitab Undang-undang Hukum Perdata setiap perbuatan hukum perdata yang bermaksud untuk mengalihkan hak milik, harus memenuhi ketentuan. Ketentuan tersebut diketahui sebelum suatu penyerahan kebendaan, dengan tujuan untuk melakukan pemindahan hak milik dapat dilakukan haruslah ada terlebih dahulu suatu peristiwa perdata yang bertujuan untuk mengalihkan hak milik tersebut, yang dalam bentuk perjanjian dapat tertuang dalam wujud jual beli, tukar menukar maupun hibah.¹³¹

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms ini sudah jelas peristiwa yang terjadi dimana barang berupa akun diserahkan pada saat pembeli mentranfer uang senilai harga kesepakatan yang terjadi. Pada penyerahan terhadap

¹³¹ Soeikromo D. (2013). Pengalihan Hak Milik Atas Benda Melalui Perjanjian Jual Beli Menurut Kuh Perdata. 94

suatu barang dari hasil jual beli ada ketentuan bahwa kewajiban menyerahkan suatu barang meliputi segala sesuatu yang menjadi perlengkapannya serta dimaksudkan bagi pemakaiannya yang tetap, beserta surat-surat bukti milik, jika itu ada (Pasal 1428).

d. Praktik Jual Beli Akun Game Rise of Kingdoms di Grup Discord

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa praktik jual beli akun game rise of kingdoms di grup discord dilakukan pada saat penjual menayangkan spesifikasi gamenya yang kemudian menunggu ada pembeli yang minat lalu melakukan negosiasi pada percakapan.

Disini penulis mencoba menjabarkan supaya mudah dipahami praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup Discord atau secara online yakni sebagai berikut: disini sebagai penjual dan pembeli telah sama-sama berada dalam grup discord jual beli akun rise of kingdoms, sebagai penjual maka akan menayangkan informasi spesifikasi dari akun game dengan lengkap dan akurat dan tidak lupa mencantumkan harga jual akunya, selanjutnya penjual menunggu notifikasi pemberitahuan bahwa ada pembeli yang minat dengan akunya sehingga dapat melakukan tawar menawar di grup tersebut, kemudian setelah para pihak yakni penjual dan pembeli menentukan kesepakatan harga maka pembeli meminta nomer rekening penjual agar dapat mentransfer uangnya, dilanjutkan oleh penjual menyerahkan akun game online rise of kingdom berupa akun gmail beserta passwordnya, selanjutnya pembeli menerima akun maka perlu

mengeceknnya dan mencocokkannya dengan informasi yang telah ditayangkan sebelumnya di grup discord jual beli akun rise of kingdoms, bilamana telah sesuai dengan kehendak pembeli maka terakhir pembeli akan melakukan konfirmasi bahwa akunnya telah sesuai dan sah kepemilikannya.

2. Praktik Jual Beli Akun Game Rise of Kingdoms Di Grup Discord Perspektif Fiqih Muamalah

a. Akun game Rise of Kingdoms sebagai objek jual beli perspektif Fiqih Muamalah

Harta dalam konsep Islam adalah segala sesuatu yang bernilai baik berupa benda materi ataupun manfaatnya". Sehingga segala sesuatu yang di dalamnya terdapat nilai kebendaan (*qimah al-madiyah*) yang bermanfaat bagi pemiliknya adalah harta. Hak-hak yang disamakan dengan harta juga adalah bagian dari harta karena ketika hak tersebut telah dimanfaatkan maka ia akan menghasilkan materi yang lainnya, hal ini seperti buah-buahan dan susu hewan yang diperah, jika telah terpisah dari asal materinya maka ia telah menjadi materi tersendiri. Namun jika belum menghasilkan maka ia hanya disebut sebagai hak kebendaan saja dan bukan materi atau harta.

Rasulullah Saw mengisyaratkan bahwa jual beli itu halal selagi suka sama suka. Karena jual beli atau berbisnis seperti melalui online

memiliki dampak positif karena dianggap praktis, cepat, dan mudah namun dihukumi haram apabila:¹³²

- 1) barang atau jasa yang menjadi obyek transaksi ialah barang yang diharamkan seperti narkoba, video porno, online sex, dan situs-situs yang bisa membawa pengunjung ke dalam perzinaan;
- 2) melanggar perjanjian atau mengandung unsur penipuan, sebagaimana firman Allah SWT yang terdapat dalam surat Al-Baqarah ayat 275 yang berbunyi:

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَاتْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٧٥﴾

Artinya: “Orang-orang yang memakan riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan setan karena gila. Yang demikian itu karena mereka berkata bahwa jual beli sama dengan riba. Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Barangsiapa mendapat peringatan dari Tuhannya, lalu dia berhenti, maka apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Barang siapa mengulangi, maka mereka itu penghuni neraka, mereka kekal di dalamnya.”¹³³

Ayat di atas secara jelas menyampaikan larangan riba tidak diperkenankan yang kemudian Allah SWT telah menghalalkan jual

¹³² Hasan, A. F. *Fiqh muammalah dari klasik hingga kontemporer*, 134-135.

¹³³ Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019) 61-62

beli agar manusia saling berinteraksi dan melakukan perdagangan sesuai syariat Islam. Di dunia ini banyak hal yang berada di bawah kendali orang lain menjadi milik orang lain. Oleh karena itu, satu-satunya cara mendapatkan suatu barang adalah melakukan perdagangan dengan pemiliknya. Dalam aturan tersebut, disebutkan bahwa barang yang dapat diperdagangkan adalah barang dapat digunakan. Maka terdapat dua syarat agar suatu objek dianggap tersedia diantaranya:¹³⁴

1) Terdapat manfaat pada bendanya

Tidak diperkenankan menjual suatu barang yang tidak memiliki nilai guna. Misalnya, serangga kecil seperti kutu hendaknya tidak diperjual-belikan.

2) Dihukumi mubah manfaat dari benda

Hal-hal yang tidak berguna tidak boleh diperdagangkan, kecuali yang tidak dilarang. Misalkan patung, alat musik, rokok, dan benda asusila lainnya yang tidak ditujukan untuk maksiat.

Pada saat dikaitkan dengan adanya jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup Discord ditemukan bahwa akun game yang menjadi objek jual beli tersebut secara aturan fiqih dapat diklasifikasikan sebagai objek jual beli yang diperbolehkan. Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan responden yang menyampaikan bahwa: Akun game rise of kingdoms disebut sebagai

¹³⁴ Ammi Nur Baits. *Halal Haram Bisnis Online*, (Yogyakarta:Muamalah Publishing.), 201.

objek jual beli yang boleh dalam Islam mengingat ada manfaatnya. Walaupun hanya kebutuhan tersier, selain itu game ini memenuhi syarat kesuciannya karena game Rise of Kingdoms ini tidak mengandung unsur porno dan judi serta barang juga milik sendiri dengan adanya id dan password.

Selain itu, jual beli dibagi menjadi tiga bagian beberapa diantaranya yaitu:¹³⁵

1) Jual beli sesuatu yang dapat dilihat

Artinya, barang dagangan yang diperdagangkan ditampilkan selama proses jual beli, yang menjadi objek dalam jual beli dapat dilihat oleh kedua belah pihak dan berada di satu tempat yang sama. Sehingga, pembeli dapat melihat serta menilai barang itu sendiri apakah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Jual beli semacam ini hukumnya sah.

2) Jual beli yang ciri-ciri dan sifat barang disebutkan

Saat barang tidak dapat dilihat, pembeli memberikan ciri-ciri dan sifat pada barang yang akan ia beli sehingga penjual dapat menyiapkan barang yang di pesan. Jual beli semacam ini disebut jual beli salam dan dihukumi boleh. Salam, sebagaimana Imam Hanabilah dan Imam Syafi'iyah memberikan penjelasan bahwa salam adalah suatu akad jual beli dimana pembayaran secara tunai dalam satu majelis serta barang pesanan disebutkan spesifikasinya

¹³⁵Abduroman, D., Putra, H. M., & Nurdin, I. (2020). Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online. *1*(2), 35-48.

yang kemudian penyerahannya saat waktu yang disepakati bersama atau waktu tertentu.

3) Jual beli barang yang wujudnya tidak dapat dilihat oleh para pihak (penjual dan pembeli)

Artinya barang yang diperjual-belikan tidak ada diantara penjual dan pembeli. Oleh karena penjual tidak menghadirkan barang terhadap pembeli maka hukumnya adalah tidak sah.¹³⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa objek yang diperjualbelikan dalam hal ini akun game Rise of Kingdoms adalah sah atau diperbolehkan karena akun game telah memenuhi syarat objek yang dapat diperjualbelikan dalam Islam, mengingat kesucian barang yang ditunjukkan dari sifat game yang tidak mengandung unsur porno, narkoba, maupun judi, akun ini milik pribadi ditunjukkan dengan adanya id dan password, barangnya jelas dan dapat dikuasai, serta barang ini memiliki manfaat meskipun hanya kebutuhan tersier. Selain itu akun game termasuk bagian dari al maal atau harta yang disebabkan memiliki manfaat pada akun game Rise of Kingdoms. Serta keberadaannya yang diakui oleh masyarakat sebagai suatu benda yang bermanfaat.

b. Hak dan Kewajiban Penjual dan Pembeli Akun Game Rise of Kingdoms Perspektif Fiqih Muamalah

¹³⁶ Abduroman, D., Putra, H. M., & Nurdin, I. (2020). Tinjauan Fiqih Muamalah. 48

Berdasarkan hasil penelitian menurut responden bahwa hak dan kewajiban seorang penjual dan pembeli akun game Rise of Kingdoms di grup discord ialah para pihak harus mengutamakan etika yang baik seperti ramah dan sopan pada saat bertransaksi, mengutamakan kejujuran dan kewajiban pembeli ialah membayar harga sesuai kesepakatan dan kewajiban penjual menyerahkan akun game dengan benar.

Dalam fiqih muamalah terdapat pembahasan yang berbicara tentang hak dan kewajiban seorang penjual dan pembeli pada saat melakukan transaksi jual beli secara online. Dimana dalam jual beli online terdapat tata cara yang dibenarkan yakni *pertama*, para pihak penjual dan pembeli memiliki etika yang baik seperti kesopanan. *Kedua*, agar tidak ada kejadian yang tidak diinginkan maka jalan penghubung komunikasi haruslah lancar tidak mendapati gangguan. *Ketiga*, supaya barang atau objek jual beli tidak terjadi masalah maka diperlukan pihak lain dalam hal ini ialah pihak ketiga atau orang lain yang menyaksikan kegiatan jual beli secara langsung, hal ini juga bermanfaat mengantisipasi terjadinya penipuan berikut caranya:¹³⁷

1) Cara yang baik khusus penjual

- a) Barang yang diperjual-belikan adalah barang milik sendiri bukan kepunyaan orang lain. Bilamana barang orang yang

¹³⁷ Hasan, A. F. *Fiqh muammalah dari klasik hingga kontemporer: teori dan praktek*. (Malang: UIN Maliki Press, 2018). 133-134.

dijual dan tanpa ada persetujuan pemiliknya maka akibatnya buntung bukan untung.

- b) Memberikan informasi yang sangat jelas dan lengkap terhadap barang yang dijual hal ini supaya calon pembeli tidak kebingungan barang apa yang ia sedang cari.
- c) Menetapkan harga barang dengan jelas seperti harga pas, harga barter dan harga nego. Hal tersebut memberikan ketertarikan kepada calon pembeli sebab variasinya harga yang tersedia.
- d) Dalam jual beli online maka sangat penting adanya pihak ketiga dalam melakukan transaksi supaya terhindar dari penipuan. Seperti rekening bersama yang dapat dijadikan pihak ketiga bilamana pembeli transaksi tidak dilakukan secara COD (*Cash on Delivery*).

2) Cara yang baik khusus pembeli

- a) Mencari barang yang diharapkan seperti kualitas yang menjamin kemudian harga sesuai dengan budget yang kita miliki. Tidak mudah percaya pada gambar yang ditayangkan penjual sebab belum tentu benar gambar yang ditayangkan.
- b) Memanfaatkan alat komunikasi yang memberikan kemudahan dan kenyamanan saat menggunkannya terlebih saat melakukan transaksi jual beli online. Hal ini supaya terhindar dari perlakuan yang salah.

- c) Memanfaatkan jasa rekening bersama untuk mencegah penipuan saat akan melakukan pembayaran yang tidak dilakukan secara pertemuan yang langsung.
- d) Melayangkan pertanyaan terlebih dulu mengenai adanya barang dan kelengkapan barang yang di jual bila dirasa lengkap dan aman maka bisa melanjutkan jual beli.¹³⁸

Diperoleh kesimpulan terhadap hak dan kewajiban penjual dan pembeli akun game Rise of Kingdoms di grup Discord sesuai dengan kajian sebelumnya bahwa kedua belah pihak mengutamakan etika yang baik seperti ramah dan sopan pada saat melakukan transaksi. Kedua, alat komunikasi yang digunakan saat transaksi berjalan dengan lancar seperti di grup Discord dan terakhir supaya barang atau objek jual beli tidak terjadi masalah maka diperlukan pihak lain dalam hal ini ialah pihak ketiga atau orang lain yang menyaksikan kegiatan jual beli secara langsung, hal ini juga bermanfaat mengantisipasi terjadinya penipuan.

c. Peralihan Hak dan Penyerahan Akun Game Rise of Kingdoms Perspektif Fiqih Muamalah

Jual beli sebagaimana Al-Majmu' Syarah Al-Muhadzdzab oleh Al-Imam An-Nawawi bahwa jual beli diartikan sebagai tukar menukar harta dengan harta dalam rangka kepemilikan. Al-Mughni sebagaimana oleh Ibnu Qudamah menyebutkan bahwa jual beli

¹³⁸ Hasan, A. F. *Fiqh muammalah dari klasik hingga kontemporer: teori dan praktek*, 134

sebagai pertukaran harta terhadap harta dengan kepemilikan dan penguasaan.¹³⁹ Pelaksanaan jual beli yang dilakukan secara online dengan melalui media sosial hukumnya adalah boleh dan sah apabila telah memenuhi syarat dan rukun akad seperti dalam jual beli salam atau *istishna'*. Berikut adalah syarat yang dimaksud antara lain:¹⁴⁰

1) Pembayaran Jelas dan Tunai

Hanya saja dalam akad *istishna'* seperti yang telah disebutkan, ada sebagian ulama yang memberikan toleransi, boleh pembayarannya dicicil. Namun menurut Syafi'iyah, hendaklah pembayarannya dilakukan secara tunai.

2) Barang ditangguhkan (tidak langsung diberikan ketika akad) dan harus jelas sifatnya

3) Akadnya berupa jual beli sifat

Artinya, produk barang yang diperjual belikan tidak ada secara langsung ketika akad, melainkan berupa penyebutan sifat dan spesifikasi produk atau jasa. Sedangkan produknya akan diberikan setelah akadnya terlaksana

4) Waktu Penyerahan Jelas

Artinya, ketika akad pesanan dilakukan, penjual dan pembeli harus memastikan penyerahan barang sebagai bentuk kepastian jual beli. Akad yang tidak boleh adalah ketika pembeli sudah mentranfer tunai dan lunas barang yang dipesan, lalu

¹³⁹ Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-beli*, 5-6.

¹⁴⁰ Holilur Rohman, M. H. I. *Hukum Jual Beli Online*, 44-46

penjual menunda-nunda pengiriman barang dan tidak ada kejelasan kapan barang akan diberikan, semisal akan dikirim ketika musim hujan selesai.

5) Barang Harus Tersedia di Waktu yang Ditentukan

Produk barang tidak harus ada (*ready*) ketika pertama kali diiklankan di media sosial. Akan tetapi penjual harus memastikan bahwa di waktu yang telah ditentukan, barang harus ada dan ready dikirim ke pemesan.

6) Jelas Tempat Penyerahannya

Ketika telah ada kesepakatan antara pembeli dan penjual, si pembeli mentransfer uang sejumlah harga yang telah ditentukan, lalu pembeli memberikan alamat yang jelas sehingga memberi kemudahan barang untuk diantar.

Seperti yang sudah terlaksana jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup Discord dimana peralihan hak dan penyerahan akun game sudah jelas sesuai dengan syarat yang sudah dituliskan sebelumnya. Hal tersebut selaras dengan pernyataan responden yang mengatakan: bahwa peralihan hak dan penyerahan atas akun game Rise of Kingdoms yang diperjual-belikan terjadi pada saat si penjual menerima uang seharga yang telah disepakati dan si pembeli akan mendapatkan barangnya berupa akun gmail yang terhubung dengan game onlinenya. Di sisi lain juga ada yang memakai jasa admin grup

sebagai pihak ketiga yang menengahi transaksi sehingga transaksi aman untuk dilakukan tanpa takut akan penipuan.

Dapat ditarik kesimpulan secara tegas dalam aturan fiqih muamalah bahwa peralihan hak dan penyerahan akun game Rise of Kingdoms di grup Discord harus memenuhi syarat dan rukun dalam jual beli dimana sebelumnya telah disebutkan syarat-syaratnya dengan jelas dikatakan waktu dan tempat penyerahan haruslah jelas. Jika dilihat pada proses peralihan hak dan penyerahan yang dilakukan oleh penjual dan pembeli akun game Rise of Kingdoms di grup Discord maka sudah jelas tidak menyalahi aturan tersebut sehingga dapat dikatakan sah bilamana syarat tersebut telah terpenuhi.

d. Praktik jual beli Akun Game Rise of Kingdoms di Grup Discord Perspektif Fiqih Muamalah

Berdasarkan hasil penelitian oleh responden bahwa praktik jual beli akun game rise of kingdoms di grup discord dilakukan pada saat penjual menayangkan spesifikasi gamenya yang kemudian menunggu ada pembeli yang minat lalu melakukan negosiasi pada percakapan serta kejelasan objek jual beli adalah benar adanya yang ditandai dengan akun yang terhubung dengan gamenya sehingga pada saat jual beli bisa dipindah tangankan.

Fiqhus Sunnah (3/46) telah menyebutkan bahwa al-bay'u adalah transaksi pertukaran harta/aset secara sukarela atau proses pemindahan hak milik dengan imbalan tertentu kepada orang lain dan

berlangsung dalam koridor syariat.¹⁴¹ Al-Mughni, sebagaimana oleh Ibnu Qudamah menyebutkan bahwa jual beli sebagai pertukaran harta terhadap harta dengan kepemilikan dan penguasaan.¹⁴²

harta dalam konsep Islam adalah "Segala sesuatu yang bernilai baik berupa benda materi ataupun manfaatnya". Sehingga segala sesuatu yang di dalamnya terdapat nilai kebendaan (*qimah al-madiyah*) yang bermanfaat bagi pemiliknya adalah harta.

Diperoleh kesimpulan bahwa praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms yang pelaksanaannya di grup Discord maka jika ditinjau menurut aturan dalam fiqih muamalah adalah diperbolehkan berdasarkan hukum wadh'inya yang terdapat pada sebab atau yang menjadi syarat dalam jual beli telah sesuai sebagai mana rukun yang telah disebutkan sebelumnya. Dengan akun yang menjadi objek dalam jual beli dianggap sebagai harta yang dapat diperjual belikan serta bermanfaat untuk masyarakat.

¹⁴¹ Wismanto Abu Hasan, *Fiqih Muamala*, 12.

¹⁴² Ahmad Sarwat, *Fiqih Jual-beli*. 5-6.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian hasil penelitian terhadap praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup Discord perspektif fiqih muamalah maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Akun game Rise of Kingdoms termasuk objek yang dapat diperjual-belikan karena tidak termasuk sebagai objek yang dilarang dan dianggap sebagai harta yang bermanfaat. Jual beli di grup aplikasi Discord sebagai opsi dari sekian media yang dimanfaatkan sebagai tempat melakukan transaksi. Pada praktiknya, jual beli akun game sama dengan jual beli pada umumnya hanya media atau tempat saja yang membedakannya yakni di aplikasi Discord dengan pembayaran melalui transfer ke rekening penjual.
2. Dalam Perspektif fiqih muamalah, jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup aplikasi Discord diperbolehkan sebagaimana barang yang menjadi objek jual beli benar nyata adanya dan termasuk sebagai harta yang bernilai manfaat dan dibuktikan dengan akun game itu sendiri pada saat transaksi, kemudian uang sebagai pengganti nilai pertukaran barang yang dibayarkan oleh pembeli melalui transfer kepada rekening penjual sebagai bentuk menjalankan hak dan kewajiban para pihak.

B. Saran-saran

Adapun saran peneliti yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Terhadap para pihak agar saling menjaga etika dalam bermuamalah khususnya terhadap gamer yang suka melakukan transaksi jual beli akun game terlebih dilakukan secara online melalui grup Discord;
2. Dalam melakukan jual beli akun game secara online maka sepatutnya pembeli mencari seorang penjual dengan informasi yang jelas agar supaya terhindar dari tindakan penipuan. Khusus penjual agar supaya mudah dipercaya oleh calon pembeli maka kejujuran dalam menyangkan spesifikasi game online yang dijual benar-benar miliknya sehingga tidak menimbulkan keraguan terhadap pembeli.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- A. Nugraha, Pengaruh Persepsi Nilai Dan Harga Terhadap Kepuasan Pembeli Bundle: Studi Pada Games Rise Of Kingdoms Oleh Anggota Aliansi Rumah Nusantara Kerajaan Ucciani 2170 Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022
- Abdul kadir, Muhammad, *Hukum Perikatan* Bandung: Citra Aditya Bakti, 1992
- Abduroman, D., Putra, H. M., & Nurdin, I. (2020). Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online. *Ecopreneur: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 1(2)
- Ahmad Dakhoir, *Proceeding international islamic research forum: kebijakan hukum pengembangan ekonomi dan industri keuangan syariah* Palangara Raya:IAIN Palangka Raya, 2017
- Ahmad Sarwat, *Fiqih Jual-beli*. Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018
- Wardi Muslich, Ahmad. *Fiqih Muamalah*, Jakarta: Amzah, 2010
- Amiruddin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006
- Andi Hamzah, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 170. Dalam Jurnal Soeikromo D. (2013). Pengalihan Hak Milik Atas Benda Melalui Perjanjian Jual Beli Menurut Kuh Perdata. *Jurnal Hukum Unsrat* , 1(3)
- Anggraini, Y. D., Sudarman, S., Mudjiyono, M., & Aniqotunnafiah, A. (2020). Penentuan Harga Layanan A. Sitompul., 2001. *Hukum internet (pengenalan mengenai masalah hukum di cyberspace*. Citra Aditya Bakti
- Ariyadi, *Jual Beli Online Ibnu Taimiyah Sebuah Metode Istimbath Hukum Ibnu Taimiyah Tentang Menemukan Hukum Jual Beli Online*. Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2018
- Aryani, Y., Andari, W., & Suhindarto, S. Pengaruh Teknologi Informasi dan E-Commerce Terhadap Perdagangan Indonesia Ke Negara ASEAN. *Jurnal Ekonomi Indonesia*, 9(1),(2020),

- Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019
- Baits, Ammi Nur. *Halal Haram Bisnis Online*, Yogyakarta: Muamalah Publishing,
- Badruzaman, M. D., & SH, F. *Sistem Hukum Benda Nasional*. Bandung: PT. Alumni, 2022.
- Daniel Ginting. Fahmi et.al., *Literasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Abad ke-21*. Malang: Media Nusa Creative MNC Publishing, 2021,
- Dimyauddin, Djuwaini. *Pengantar Fiqh Muamalah*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010),
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran online. *Jurnal teknologi informasi dan pendidikan*, Vol.13 No. 1 (2020),
- Fatarib, H., & Hayati, S. *Praktik Jual Beli Pada Marketplace Shopee Dan Perlindungan Hukum Bagi Konsumen*.
- Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah* Jakarta: PPHIMM, cetakan ke-3 2017,
- Fauzan, M. L. *Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend*. Xviii, 2020,
- Fitria, Tira Nur. "Bisnis jual beli online (online shop) dalam Hukum Islam dan Hukum Negara." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 3.01 (2017):
- Wardi Muslich, Ahmad. *Fiqih Muamalah*. (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2010).
- Hadi, A. (2021). *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)* (Doctoral Dissertation, IAIN Bengkulu).
- Hadi, R. (2019). Analisis Praktek Jual Beli Dropshipping Dalam Perspektif Ekonomi Islam Latar Belakang Masalah. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 4(2),

- Hariman Surya Siregar, Koko Khoerudin. *Fikih Muamalah: Teori dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019,
- Harun. *Fiqh Muamalah*. Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017.
- Hasan, A. F. *Fiqh muammalah dari klasik hingga kontemporer: teori dan praktek*. Malang: UIN Maliki Press, 2018,
- Holilur Rohman, M. H. I. *Hukum Jual Beli Online*. Pamekasan: Duta Media Publishing. 2020,
- Jaidan Jauhari, "Upaya Pengembangan Usaha Kecil Dan Menengah (UKM) Dengan Memanfaatkan E-Commerce," *Jurnal Sistem Informasi (JSI)* Vol. 2, No. 1 (April 2010):
- Jamil, N.K., & Rumawi, R. (2020). Implikasi Asas Pacta Sunt Servanda Pada Keadaan Memaksa (Force Majeure) Dalam Hukum Perjanjian Indonesia. *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* , 8(7),
- Kalbuadi, P. (2016). *Jual beli online dengan menggunakan sistem dropshipping menurut sudut pandang akad jual beli Islam (studi kasus pada Forum Kaskus)*. UIN Syarif Hidayatullah.
- KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (kbbi)*. [Online] Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/praktik>
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Cet.Ke-2, Jakarta: Indonesia Legal Center Publishing, 2013,
- Kustiawan, Andri Arif, et al. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019).
- M. Fadly, Setiawan, Andi Sudarmin Azis, and Rahmah Muin. "Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Higs Domino Menurut Fiqh Muamalah." *Journal Pegguruang* 3.2 (2021):
- M. Mutmainnah, *Analisis hukum Islam terhadap jual beli akun transportasi online: studi di grup Facebook Gojek Jual Beli Akun Surabaya* (Doctoral dissertation: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019).

- M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi*, (Surabaya: Risalah Gusti, 1999),
- Meimaharani, Rizkysari dan Tri Listyorini, "Purwarupa Game Edukasi Pengenalan Warna Berbasis Android", *Systemic*. 1 No. 2, 2015.
- Meliala, D. S., *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda dan Hukum Perikatan* (Bandung: Nuansa Aulia, 2015).
- Miru, Ahmadi dan Sutarman Yodo, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Pustaka Nasional, 2010,
- Nasution Bahder, Johan *Metode Penelitian Ilmu Hukum* (Bandung: CV Mandar Maju, 2008),
- Norman, Efrita, and Idha Aisyah. "Bisnis Online Di Era Revolusi Industri 4.0 (Tinjauan Fiqih Muamalah)." *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah* 1.1 (2019):
- Oviliani Yanty, Penggunaan Teknologi Internet Dalam Bisnis. *Jurnal Akuntansi & Keuangan* Vol. 2, No. 1, Mei 2000:
- Pasal 4 Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (selanjutnya disebut dengan UU PK)
- Pekerti, R. D., & Herwiyanti, E. (2018). Transaksi Jual Beli Online dalam Perspektif Syariah Madzhab Asy-Syafi'i. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Akuntansi*, 20(2).
- Pengertian game Rise of Kingdoms <https://g.co/kgs/EfmZTB>
- Pitriani, E, & Purnama, D. (2015). Dropshipping Dalam Perspektif Konsep Jual Beli Islam. *Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 3(2),
- PUSPASARI, D. (2021). *Kedudukan Hukum Perjanjian Jual Beli Melalui Online Dalam Sistem Hukum Positif Di Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).
- Puspita, M.I. (2014). Hak dan kewajiban para pihak dalam transaksi jual beli online. Kertha Semaya: *Journal Ilmu Hukum*.

- Raihan, J. P., & Putri, Y. R. (2018). Pola Komunikasi Group Discord PUBG. INDO. FUN Melalui Aplikasi Discord. *eProceedings of Management*, 5(3).
- Rohmaniyah. W. *Fiqih Muamalah Kontemporer* (Vol. 129). (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019),.
- Rosadi, S. D., & Pratama, G. G. (2018). Urgensi Perlindungan data Privasi dalam Era Ekonomi Digital Di Indonesia. *Veritas et Justitia*, 4(1),
- Rozalinda. *Fikih EKonomi Syariah*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016),
- Siregar, Richardy Affan Sojuangon, et.al. “Analisis transaksi jual-beli online (peer to peer) pada e-commerce berdasarkan hukum syariah.” *Journal of Islamic Economics Lariba 3.1* (2017):
- Sitompul A, *Hukum internet pengenalan mengenai masalah hukum di cyberspace*. Citra Aditya Bakti, 2001.
- Soeikromo D. (2013). Pengalihan Hak Milik Atas Benda Melalui Perjanjian Jual Beli Menurut Kuh Perdata. *Jurnal Hukum Unsrat* , 1(3),
- Soekanto, Soerjono, *Pengantar Penelitian Hukum* Jakarta: UI Press, 1981,
- Subekti, *Hukum Perjanjian*, (Jakarta: Intermasa, 2005),
- Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002,
- Sumardi S., Rahmat, R., & Bakar, A. (2021). Studi Komparasi Jual Beli Dengan Hak Membeli Kembali Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. *AL-AQAD*, 1(2),
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Sutopo, A. H. *Pengembangan Educational Game*. Banten: Topazart, 2020.
- Penyusun, Tim. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Press, 2021,

- Ulum, Misbahul. "Prinsip-Prinsip Jual Beli Online Dalam Islam Dan Penerapannya Pada E-Commerce Islam Di Indonesia." *Jurnal Dinamika Ekonomi Dan Bisnis* 17 (2020):
- Wahyuningsih, E., & Baidi, B. (2021). Scrutinizing the potential use of Discord application as a digital platform amidst emergency remote learning. *Journal of Educational Management and Instruction*, 1(1),
- Waluyo Bambang, *Penelitian Hukum Dalam Praktik*, Jakarta: Sinar Grafika, 2002,
- Widhi Kurniawan, Agung dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016
- Wismanto Abu Hasan, *Fiqh Muamalah*. (Pekanbaru: Cahaya Firdaus. 2019).
- Wulanjani, A. N. (2018, July). Discord application: Turning a voice chat application for gamers into a virtual listening class. In *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings* (Vol. 2, pp).
- Yasinta, D Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World Of Warcraft (Wow). 2010,
- Yuliana, S. A., Tarmizi, N., & Panorama, M. *Transaksi Ekonomi Dan Bisnis Dalam Tinjauan Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2017.
- Yaqin, Ainul. *Fiqh Muamalah Kajian Komprehensif Ekonomi Islam*. Pamekasan: Duta Media Publishing, 2020.
- Zurohman, Achmad, and Eka Rahayu. "Jual Beli Online Dalam Perspektif Islam." *Iqtishodiyah: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam* 5.1. 2019.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arif Hidayatullah

NIM : S20182046

Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Fakultas : Syariah

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya peneliti atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika kemudian hari hasil penelitian terbukti terdapat unsur penjiplakan dan ada klaim pihak lain maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan oleh siapapun.

Jember, 12 Desember 2022
Saya yang menyatakan,



Arif Hidayatullah
NIM. S20182046

JURNAL PENELITIAN

NAMA : Arif Hidayatullah
NIM : S20182046
JUDUL : Praktik Jual Beli Akun Game Rise of Kingdoms Di Grup Aplikasi
Discord Dalam Perspektif Fiqih Muamalah

No	HARI/TANGGAL	KEGIATAN	Tanda Tangan
1.	25 April 2022	Observasi di Grup Aplikasi Discord	Online
2.	09 November 2022	Wawancara dengan Dhoni, Lukman, Rudi, Anam dan Imron sebagai penjual	Online
3.	10 November 2022	Wawancara dengan Ridwan, Irfani, Felix sebagai pembeli	Online
4.	11 November 2022	Wawancara dengan Hilman Sebagai pembeli	Online
5.	11 November 2022	Wawancara dengan Luthfi sebagai penjual	Online

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan pembeli





Wawancara dengan pembeli



Tampilan Game yang Menjadi Objek Jual Beli

IODATA PENULIS



BIODATA DIRI

Nama : Arif Hidayatullah

NIM : S20182046

Tempat,Tanggal Lahir : Probolinggo, 02 Juni 2000

Alamat : Dusun Kapasan-RT.006/RW.004-Desa-Pajarakan-
Kulon-Kecamatan-Pajarakan-Kabupaten-Probolinggo

Jurusan/Prodi : Syariah/Hukum ekonomi syariah

RIWAYAT PENDIDIKAN

2006-2012 : SD Zainul Hasan 1 Genggong

2012-2015 : MTs. Zainul Hasan 1 Genggong

2015-2018 : MA Zainul Hasan 1 Genggong

2018-2022 : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember