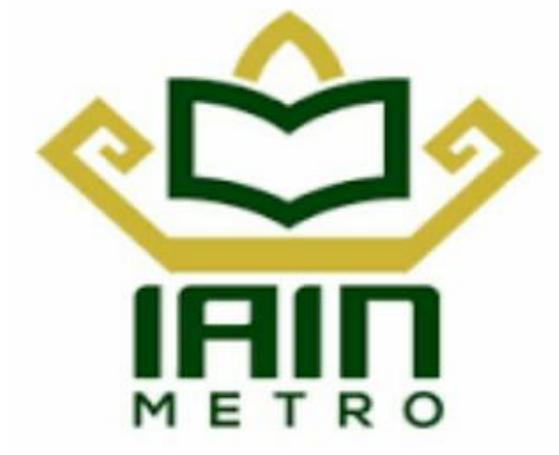


**SKRIPSI**

**AKAD JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DALAM  
PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH  
(STUDI DI KAMPUNG KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH)**

**Oleh**

**MUHAMMAD ZAINUDIN  
NPM. 1602090116**



**HUKUM EKONOMI SYARIAH (HESy)**

**FAKULTAS SYARI'AH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**

**1443 H/2021 M**

**AKAD JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DALAM  
PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH  
(STUDI DI KAMPUNG KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH)**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Hukum (SH)

**Oleh:**

**Muhammad Zainudin  
NPM. 1602090116**

**Pembimbing I : Wahyu Setiawan, M.Ag.**

**Pembimbing II : Fredy Gandhi Midia, S.H.,M.H.**

**HUKUM EKONOMI SYARIAH (HESy)  
FAKULTAS SYARI'AH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1443 H/2021 M**

## PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* Dalam  
Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung  
Kotagajah Lampung Tengah)

Nama : Muhammad Zainudin

NPM : 1602090116

Fakultas : Syari'ah

Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah (HESy)

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Syari'ah IAIN Metro.

Pembimbing I



**Wahyu Setiawan, M.Ag.**  
NIP. 198005162005011008

Pembimbing II



**Fredy Gandia Midia, S.H.,M.H.**

## NOTA DINAS

Nomor :  
Lampiran : 1 (satu) berkas  
Hal : **Pengajuan Permohonan untuk DiMunaqosyahkan**

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Syariah  
Institut Agama Islam Negeri  
(IAIN) Metro  
Di\_  
Tempat

*Assalammu'alaikum Wr. Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan, bimbingan dan perbaikan seperlunya maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Muhammad Zainudin  
NPM : 1602090116  
Fakultas : SYARIAH  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul Skripsi : Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung Kotagajah Lampung Tengah)

Sudah dapat kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro untuk diMunaqosyahkan. Demikianlah harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

*Wassalammu'alaikum Wr. Wb*

Metro, September 2021

Pembimbing I



**Wahyu Setiawan, M.Ag.**  
NIP. 198005162005011008

Pembimbing II



**Fredy Gandas Midia, S.H., M.H.**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS SYARIAH**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296;  
Website: [www.syariah.metrouniv.ac.id](http://www.syariah.metrouniv.ac.id); email: [syariah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:syariah.iain@metrouniv.ac.id)

**PENGESAHAN SKRIPSI**

Nomor: B: 3017/In.28.2.1.0/PP.00.9/12/2021

Skripsi dengan judul: *AKAD JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH (STUDI DI KAMPUNG KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH)*, disusun Oleh: MUHAMMAD ZAINUDIN. NPM 1602090116, Jurusan: Hukum Ekonomi Syariah telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Syariah pada Hari/Tanggal: Selasa/14 Desember 2021.

**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : Wahyu Setiawan, M.Ag

Penguji I : Sainul, SH,MA

Penguji II : Fredy Gandhi Midia, M.H

Sekretaris : Shely Nasya Putri, M.Pd

(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Syariah

Husnul Fatarib, Ph.D  
NIP. 19740104 199903 1 004

**AKAD JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DALAM  
PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH  
(STUDI DI KAMPUNG KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH)**

**Oleh:  
Muhammad Zainudin**

**ABSTRAK**

Akad jual beli *akun game online mobile legends* merupakan model perdagangan baru yang aspek-aspek hukumnya perlu dikaji secara mendalam. Praktik jual beli *akun game online mobile legends* berada di dunia maya sama seperti jual beli *online* lainnya. Secara umum mekanismenya sama dengan jual beli yang nyata namun berbentuk abstrak berupa *Id* dan *Password* untuk *login* atau masuk ke permainannya. Permasalahan yang muncul adalah bagaimana akad jual beli *akun game online mobile legends*? Kemudian, dalam penelitian ini akan dilakukan analisis secara mendalam mengenai akad jual beli *akun game online mobile legends* tersebut dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah, terutama jenis akad yang digunakan, para subjek hukum, objek hukum, dan akad perjanjiannya (ijab dan qabul). Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Sifat penelitian ini adalah deskriptif analisis. Dalam penelitian ini dideskripsikan dan menganalisa untuk menarik kesimpulan dan status hukum tentang akad jual beli *akun game online mobile legends*. Setelah dilakukan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa akad jual beli *akun game online mobile legends* dapat dikategorikan sebagai jual beli *salam*, karena dalam mekanismenya barang diserahkan dikemudian hari, sementara pembayaran dilakukan diawal. Kemudian implikasi hukum atas akad jual beli *akun game online mobile legends* ini adalah sah dan merupakan jual beli yang hukumnya boleh (Mubah), karena memenuhi syarat dalam jual beli. Begitu juga bila dilihat dari segi prinsip muamalah jual beli ini tetap ada manfaatnya namun bersifat fiktif, bahkan bisa mendatangkan mudharat yang dapat merugikan pembeli dan masyarakat umum.

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Zainudin

Npm : 1602090116

Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah

Fakultas : Syari'ah

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 03 Desember 2021



ng menyatakan

**Muhammad Zainudin**  
NPM. 1602090116

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ أُحِلَّتْ لَكُمْ بَهِيمَةُ الْأَنْعَامِ إِلَّا مَا يُنْتَلَى عَلَيْكُمْ غَيْرَ  
مُحَلِّي الصَّيْدِ وَأَنْتُمْ حُرْمٌ إِنَّ اللَّهَ يَحْكُمُ مَا يُرِيدُ

Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, penuhilah aqad-aqad itu. Dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu. (yang demikian itu) dengan tidak menghalalkan berburu ketika kamu sedang mengerjakan haji. Sesungguhnya Allah menetapkan hukum-hukum menurut yang dikehendakinya.*”(Q.S. Al-Maidah : 1)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Bandung: CV Diponegoro, 2005).

## **PERSEMBAHAN**

Syukur Alhamdulillah berkat Rahmat Allah yang Maha Kuasa, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, peneliti mempersembahkan keberhasilan studi ini kepada:

1. Ayahanda Abdul Kalam dan Ibunda Siti Musiyah yang senantiasa berdo'a, dan tak pernah lelah untuk selalu memberikan dorongan, semangat dan dukungan demi keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan program Strata Satu (SI).
2. Adikku Dian Pramana Putra yang selalu mendo'akan, menyemangati dan memberi dukungan dalam penulisan skripsi ini.
3. Pakde, Bude, dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan semangat demi keberhasilan studi peneliti.
4. Sahabat-sahabat terbaikku Septian Nur Angga, Wisnu Guritno, dan rekan-rekan HMS semuanya yang tak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat agar terselesaikannya studi ini dengan baik.
5. Keluarga Besar UKM IMPOR yang selalu memberikan semangat agar terselesaikannya studi ini dengan baik.
6. Teman-teman HESy angkatan 2016 yang telah memberi warna di kampus tercinta ini dan memberikan semangat sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
7. Partnership Rezki Pebriani
8. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

## KATA PENGANTAR

Syukur *Alhamdulillah* kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik, serta IlhamNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul “Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Study Di Kampung Kotagajah Lampung Tengah)” penulisan proposal ini adalah salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Lampung guna memperoleh gelar SH.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena nya peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Hj. Siti Nurjannah, M.Ag, P.I.A selaku Rektor IAIN Metro
2. Husnul Fatarib, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Syariah IAIN Metro Lampung
3. Muhammad Nasrudin, M.H selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah (HESy)
4. Wahyu Setiawan, M.Ag. Selaku Pembimbing I dan Fredy Gandhi Midia, S.H.,M.H. Selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan sangat berharga dalam mengarahkan dan motivasi.

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada dan semoga penelitian yang akan dilakukan berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan.

Metro, September 2021  
Peneliti



**Muhammad Zainudin**  
**NPM. 1602090116**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ORISINALITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pertanyaan Penelitian .....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Penelitian Relevan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. <i>Game Online Mobile Legends</i>	
1. Sejarah dan Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	11
2. Gambaran Umum Permainan <i>Mobile Legends</i> .....	13
3. Faktor-Faktor Yang Membuat <i>Game Online</i> Banyak Diminati	15
B. Akad	
1. Pengetian Akad .....	18
2. Dasar Hukum Akad .....	19
3. Rukun dan Syarat Akad .....	21
4. Macam-Macam Akad .....	23
C. Jual Beli	
1. Pengertian Jual Beli .....	24
2. Landasan Hukum Jual Beli .....	26
3. Rukun dan Syarat Jual Beli.....	31

4. Bentuk-Bentuk Jual Beli .....	36
5. Jual Beli Yang Dilarang.....	37
6. Larangan Dalam Jual Beli Menurut Hukum Ekonomi Syariah..	39

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	45
B. Sifat Penelitian .....	45
C. Sumber Data.....	46
D. Teknik Pengumpulan Data .....	47
E. Teknis Analisis Data .....	48

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Perkembangan <i>Game Online Mobile Legends</i> di Kotagajah .....	49
B. Mekanisme Akad Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legends</i> di Kotagajah.....	53
C. Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Akad Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legends</i> di Kotagajah.....	60

### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	67
B. Saran .....	68

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Harga Akun <i>Game Online Mobile Legends</i> .....	5
Tabel 1.2	Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin.....	50
Table 1.3	Jumlah Penduduk Menurut Agama.....	51
Table 1.4	Jumlah Penduduk Menurut Usia.....	51
Table 1.5	Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian.....	51

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Akun Dalam <i>Mobile Legends</i> .....	14
3.1	Contoh Akun <i>Epic</i> .....	55
3.2	Contoh Akun <i>Legends</i> .....	55
3.4	Contoh Akun <i>Mythic</i> .....	55

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 SK Pembimbing

Lampiran 2 Outline

Lampiran 3 Alat Pengumpul Data (APD)

Lampiran 4 Surat Tugas

Lampiran 5 Surat Izin Research

Lampiran 6 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi

Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka

Lampiran 8 Dokumentasi



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama yang menyeluruh dan komprehensif. Ia memberikan bimbingan dalam segala sendi kehidupan manusia. Hal ini tidak hanya disimpulkan darisegi hukum-hukum Islamnya saja, akan tetapi sumber-sumber agama Islam itu sendiri menekankannya. Syari'at Islam tidak saja memuat aturan-aturan mengenai ibadah (hubungan manusia dengan Allah) tetapi juga mengatur bidang muamalah (kehidupan sosial) umat manusia, bahkan muamalah ini merupakan salah satu aspek yang sangat penting peranannya dalam meningkatkan kesejahteraan hidup manusia.<sup>1</sup>

Perdagangan adalah jual beli dengan tujuan untuk mencari keuntungan (laba). Jual beli barang merupakan transaksi paling kuat dalam dunia perniagaan (bisnis) bahkan secara umum adalah bagian terpenting dalam aktivitas usaha. Asal dari jual beli adalah disyariatkan, namun di antara bentuk jual beli ada juga yang diharamkan dan ada juga yang diperselisihkan hukumnya. Oleh sebab itu, menjadi suatu kewajiban bagi kita sebagai umat muslim untuk mengenal hal-hal yang menentukan sahnya usaha jual beli tersebut, dan mengenal mana yang halal dan mana yang haram dari kegiatan itu.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ida Friatna, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam* (Banda Aceh: PeNA, 2012), 1.

<sup>2</sup> Shalah ash-Shawi dan Abdullah al-Mushlih, *Fikih Ekonomi Islam* (Jakarta: Darul Haq, 2015), 87.

Teknologi internet membawa perubahan cukup besar dalam dunia perdagangan (bisnis). Masyarakat banyak mendapatkan kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan transaksi jual beli. Hanya dengan bermodalkan gadget dan koneksi internet, masyarakat tidak perlu lagi untuk melakukan antrian atau berkeliling di tempat perbelanjaan untuk mendapatkan sesuatu yang ia inginkan.<sup>3</sup>

Selain itu, salah satu manfaat dari teknologi internet yang juga kerap mendengar musik dan juga bermain game. Permainan video game dengan menggunakan koneksi internet dikenal dengan sebutan game online. Bermodalkan koneksi internet, berbagai macam game online dapat dimainkan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. Dalam kehidupan sehari-hari game online ini diminati oleh berbagai macam kalangan, mulai dari pelajar, guru, dokter, artis bahkan pejabat. Sehingga game online ini tidak hanya menjadi sebuah objek untuk mendapatkan hiburan semata akan tetapi juga menjadi sebuah objek untuk diperjualbelikan dan memperoleh keuntungan yang besar.<sup>4</sup>

Harga bisa saja bersifat subjektif sesuai dengan ketertarikan orang. Hal ini berlaku pada jual beli game online ini. Walaupun harganya sangat fantastis nyatanya banyak yang melakukan transaksi jual beli game tersebut. Hal ini di karenakan mudahnya seseorang untuk melakukan transaksi tersebut tanpa harus berpikir atau mengeluarkan ide terlebih dahulu untuk memproduksi objeknya. Penjual dan pembeli cukup membuat kesepakatan tawar menawar dan menjelaskan spesifikasi dari game tersebut melalui aplikasi messenger atau

---

<sup>3</sup> M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi* (Surabaya: Risalah Gusti, 1999), 8.

<sup>4</sup> *ibid.*

chattingan tanpa harus membuat janji atau bertatap muka terlebih dahulu. Setelah harganya di sepakati maka pihak pembeli mentransfer sejumlah uang ke rekening pihak penjual, dan pihak penjual menyerahkan id dan password dari akun game yang akan dijual tersebut dan transaksi pun selesai. Para gamer merasa sangat senang dan menikmati transaksi jual beli ini, menurut mereka ini merupakan suatu pekerjaan yang menyenangkan, selain bisa bermain mereka juga bisa mendapatkan uang yang cukup banyak apalagi mengingat susahnya mencari pekerjaan saat ini.<sup>5</sup>

Problematika yang terjadi adalah apakah secara syara' jual beli game online ini sah untuk dijadikan objek jual beli atau tidak. Dalam hukum Islam jual beli ialah perjanjian tukar-menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak dimana yang satu menjual benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan dan disepakati oleh syara'.<sup>6</sup> Yang dimaksud dengan sesuai ketetapan hukum ialah memenuhi syarat-syarat, rukun-rukun dan hal lain yang ada kaitannya dengan jual beli sehingga bila syarat dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara'. Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu penjual, pembeli, sighat (ijab kabul), dan benda atau barang yang diperjualbelikan<sup>7</sup>.

Sedangkan yang masuk dalam syarat jual beli adalah orang yang bertransaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan harus dapat dimanfaatkan oleh manusia, diserahkan pada saat akad sedang berlangsung

---

<sup>5</sup> *Ibid.*,17

<sup>6</sup> Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah* (Jakarta: PT Raja Grafindo Pers, 2010), 69.

<sup>7</sup> Ida Friatna, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam.*, 69.

atau pada waktu yang telah disepakati bersama, dan harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya, serta adanya unsur kerelaan antara kedua belah pihak.<sup>8</sup>

Sementara itu permainan daring mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online*, sebuah permainan RPG keluaran Boleh Game dengan grafik sederhana berbasis 2D lalu pada tahun 2003-2006 muncul era *Ragnarok*. Para developer game online terus meningkatkan dan mengembangkan berbagai jenis game online sehingga dapat mempertahankan para player-nya agar tetap bermain dan tak pindah ke game lain. Mulai dari fitur tampilan grafis yang di tingkatkan, beragam avatar dengan berbagai karakter serta jalan cerita dari game itu sendiri.<sup>9</sup>

Salah satu jenis game yang sedang berkembang pesat saat ini adalah berjenis MOBA (multiplayer online battle arena). Jenis MOBA merupakan game online yang saat ini sedang berkembang pesat yang dapat di mainkan pada android dan IOS. Salah satu game MOBA yang saat ini sedang diminati oleh kalangan muda saat ini salah satunya adalah game online *Mobile Legends: Bang Bang*. Game yang sudah di download hingga 100 juta orang ini mulai rilis pada pertengahan tahun 2016. Developer game ini adalah sebuah perusahaan bernama Moonton yang merilis game berbasis mobile pada platform Android serta IOS.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, 7

<sup>9</sup> Albima Rama Sudharto, *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa* (Sumatera Utara: Skripsi Universitas Sumatera Utara, 2018), 34.

<sup>10</sup> *Ibid.*

Akun digunakan untuk bisa log in pada game *Mobile Legends : Bang Bang*, akun biasanya terdiri dari ID dan Password sebagai identitas dan penyimpanan data pemain. Akun inilah yang dijadikan objek dalam transaksi jual beli di antara player *Mobile Legends : Bang Bang*.<sup>11</sup>

Peneliti dalam hal ini melakukan survey kepada beberapa orang di wilayah Kotagajah mengenai jual beli akun *game online mobile legends*, salah satunya, Putra sebagai pembeli akun *game online mobile legends* mengatakan alasan membeli akun tersebut karena untuk mendapatkan akun yang tingkat *Ranked* sudah mencapai level tertinggi dan *Skin hero* cukup bagus dengan cepat, cuku jauh berbeda dengan memainkannya sendiri. Karena dengan mendapatkan akun dengan level tertinggi dan *Skin hero* yang bagus akan menambah kepercayaan diri ketika dalam bermain.<sup>12</sup>

Wahyu dalam *account facebook* nya (jual beli akun *mobile legends*) mengatakan harga akun *game online mobile legends* sebagai berikut:<sup>13</sup>

**Tabel 1.1**  
**Harga Akun Game Online Mobile Legends**

No	Jenis Akun	Harga
1	Smurf Epic	Rp. 30.000
2	Legends	Rp. 50.000
3	Legends 2	Rp. 70.000
4	GM KOF Karina	Rp. 70.000
5	Epic + Skin Starlight	Rp. 100.000
6	Legends + Skin Starlight	Rp. 120.000
7	Mythic Hero 51+ Skin 34	Rp. 150.000

<sup>11</sup> *Ibid.*, 35

<sup>12</sup> Putra, Pembeli Akun *Game Mobile Legends*, 15 November 2020

<sup>13</sup> Wahyu, Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 November 2020

Rendi mengatakan proses transaksi pembayaran dilakukan dengan cara via transfer pulsa, transfer bank dan *COD*, dan syarat transaksi hanya memasukkan *link profile/username* pembeli tanpa memberikan *password*.<sup>14</sup>

Dalam jual beli game online ini, yang diperjualbelikan tidaklah berbentuk fisik dimana hanya berbentuk akun yang terdiri dari sebuah *id* dan *password* dari game tersebut, dan akun *game online* ini bukan milik pribadi pihak penjual yang bisa saja hilang sewaktu-waktu apabila pihak perusahaan penyedia game memblokir game tersebut. Sehingga menimbulkan keraguan atas keabsahannya dikalangan masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam.

Pada dasarnya hukum Islam secara khusus mensyaratkan objek yang dapat diperjualbelikan diantaranya adalah, barang tersebut harus berwujud, kemudian barang tersebut harus memiliki manfaat.<sup>15</sup>

Oleh karena itu ketika barang yang diperdagangkan berupa akun *game online mobile legends*, terdapat dua kemungkinan, pertama sangat bermanfaat ketika seseorang itu sangat membutuhkan. menambah kepercayaan diri ketika dalam bermain. Namun menjadi kurang manfaat dan terkesan mubazir ketika yang membeli hanya bertujuan untuk bergaya demi kepuasan semata.

Berdasarkan dari deskripsi di atas, ada yang menarik untuk diteliti yaitu jika dikorelasikan dengan Hukum Ekonomi Syariah, mengenai praktik akad jual beli khususnya memperhatikan objek yang diperjual belikan dan akad

---

<sup>14</sup> Rendi, Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 November 2020

<sup>15</sup> Wati Susiawati, "Jual Beli Dalam Konteks Kekinian," *Jurnal Ekonomi Islam* 8, no. 2 (2017): 176.

perjanjian yang dilakukan para penjual dengan pembeli. Apakah akad jual beli ini mengandung unsur tipuan (gharar) atau tidak, dan apakah sudah sah sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah atau tidak sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk meneliti permasalahan ini dengan judul “Akad Jual Beli Akun Game *Online Mobile Legend* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Pada Komunitas *Game Online* Di Kotagajah Lampung Tengah)”.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian yang muncul dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana keabsahan Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legend* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pandangan hukum ekonomi syariah mengenai akad jual beli akun game *online mobile legend*.

### **2. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi Hukum Ekonomi Syariah, khususnya tentang Akad Jual Beli Akun Game *Online Mobile Legend* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah.

- b. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi semua pihak yang berkaitan, untuk mengetahui dan memahami tentang Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legend* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah.

#### **D. Penelitian Relevan**

Bagian ini memuat uraian secara sistematis mengenai hasil penelitian terdahulu (*prior research*) tentang persoalan yang di kaji dalam skripsi. Penelitian ini mengemukakan dan menunjukkan dengan tegas bahwa masalah yang akan dibahas belum pernah diteliti sebelumnya. Untuk itu, peneliti relevan terhadap hasil kajian terdahulu perlu dilakukan dalam penelitian ini, sehingga dapat ditentukan dimana posisi peneliti yang akan dilakukan berada.

Dari penelitian tersebut, penulis mengutip skripsi yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti sehingga akan terlihat dari sisi mana peneliti dalam membuat karya ilmiah. Disamping itu, akan terlihat suatu perbedaan yang akan dicapai oleh masing-masing pihak. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan antara lain:

1. Skripsi hasil penelitian lapangan tentang “*Jual Beli Follower Sosial Media Instagram Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Di Kota Metro*” oleh Mutiara Devi. Objek yang di teliti adalah berupa “Followers Instagram” penelitian menyimpulkan bahwa di dalamnya menjelaskan tentang jual beli dan mekanisme jual beli *Followers Instagram* yang terjadi

di Kota Metro.<sup>16</sup> Perbedaan dalam penelitian ini adalah objek, objek peneliti yaitu akun dari sebuah game online yang yang diperjual belikan serta tempat terjadinya jual beli yaitu tempat jual beli peneliti di kotagajah. Persamaan dalam peneliti ini adalah objek yang diperjualbelikan yaitu bukan benda yang berwujud tetapi berupa abstrak yaitu jual beli akun dan followers.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yasinta Devi untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “*Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World of Warcraft (WOW)*” meneliti tentang pandangan hukum Islam dalam pelaksanaan jual beli gold pada game online jenis WOW dan dinyatakan tidak sah menurut hukum Islam karena barang yang diperjualbelikan merupakan barang haram yang didapat dari hasil penjudian<sup>17</sup>. Perbedaannya dalam penelitian ini adalah pada kajiannya, peneliti akan mengkaji bagaimana mekanisme dan bagaimana jual beli akun game online tersebut dalam perspektif hukum ekonomi syariah, apakah terdapat unsur *gharar* atau tidak. Persamaan dalam peneliti ini adalah objek yang diperjualbelikan yaitu bukan benda yang berwujud tetapi berupa abstrak yaitu jual beli account.
3. Penelitian Sulistyowati dalam skripsi “*Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online*”. Objek yang di teliti adalah

---

<sup>16</sup> Mutiara Devi, *Jual Beli Follower Sosial Media Instagram Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah* (Metro: IAIN Metro, 2020).

<sup>17</sup> Yasinta Devi, “*Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World of Warcraft (WOW)*.”

berupa jual beli chip dalam game poker online. Hasil dalam penelitian ini dan hukumnya tidak boleh atau haram, karena tidak memenuhi rukun dan syarat yang benar dalam jual beli yang telah ditentukan dalam Al-Quran dan sunnah.<sup>18</sup> Perbedaannya yaitu peneliti sebelumnya jual beli yang menitik beratkan pada chip sebagai objek transaksi, yang dimana chip dalam game online bisa disebut mata uang dalam game online, sedangkan dalam penelitian ini peneliti lebih mengkaji dan membahas tentang jual beli akun game online di tinjau dari perspektif Hukum Ekonomi Syariah yang dimana menitik beratkan sebuah akun game sebagai objek dari transaksi jual beli.

---

<sup>18</sup> Sulistyowati, *“Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online* (Semarang: IAIN Walisongo Semarang, 2011).

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Game Online Mobile Legends*

##### 1. Sejarah dan Jenis-Jenis *Game Online*

*Game online* adalah setiap permainan daring berbasis komputer yang dimainkan melalui jaringan internet termasuk PC (*Personal Computer*), Konsol, dan *game* nirkabel. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>19</sup>

Permainan daring dimulai pada tahun 1969 ketika sebuah permainan untuk dua orang yang dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato diciptakan guna memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan.

Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan dengan banyak pemain (*multiplayer games*).<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Muhammad Iqbal, *Analisis Hukum Jual-Beli Virtual Property pada Permainan DOTA2 yang Diselenggarakan oleh Valve melalui Steam Community Market* (Depok: Skripsi Universitas Indonesia, 2015), 32.

<sup>20</sup> *Ibid.*

Permainan daring mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001 dengan diluncurkannya *Nexia Online*, sebuah permainan bergenre *Role Playing Game (RPG)* atau permainan bernilai peran keluaran *Nexia Online* dengan grafik sederhana berbasis 2 Dimensi (2D).<sup>21</sup>

Salah satu jenis game yang sedang berkembang pesat saat ini bergenre *game multiplayer online* yang bertema pertarungan di dalam arena atau *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Genre *MOBA* di pelopori oleh *Aeon of Strike (AoS)* dalam *custom game* permainan *Starcraft* yang dimainkan melalui komputer.

Setelah itu *custom game DoTA* dalam permainan *Warcraft III: the frozen Throne* menjadi permainan ber-genre *MOBA* pertama yang dikenal secara luas dan juga di jadikan ajang turnamen.<sup>22</sup> Sejalan dengan pesatnya perkembangan *game online*, saat ini banyak sekali jenis-jenis *game online* baru yang muncul. Untuk lebih rinci, jenis *game online* yang populer atau sering dimainkan oleh *gamers*, diantaranya sebagai berikut:

- a. *Massive Multiplayer Online Games First Person Shooter (MMOFPS)* atau permainan tim yang menekankan pada penggunaan senjata.
- b. *Massive Multiplayer Online Games Real-Time Strategy (MMORTS)* atau permainan tim yang menekankan pada penggunaan strategi pada permainannya.
- c. *Cross-Platform Online* atau game online lintas platform.

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, 33

<sup>22</sup> *Ibid.*, 35

d. *Browser Games* atau permainan yang dimainkan di internet menggunakan penjelajah web.

e. *Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game (MMORPG)* atau permainan tim yang menekankan pada peran karakter di dalam game pada permiananya.<sup>23</sup>

## 2. Gambaran Umum Game *Mobile Legends*

Salah satu game *MOBA* (*game multiplayer online* yang bertema pertarungan di dalam arena) yang saat ini sedang diminati oleh kalangan anak muda sekarang adalah *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Permainan ini sudah di unduh hingga 100 juta orang serta menempati *game* gratis teratas kedua dan game terlaris ketiga pada playstore ini mulai rilis pada 24 September 2016. *Developer* game ini adalah sebuah perusahaan yang bernama Moonton dengan merilis permainan berbasis ponsel dengan OS (*Operating system*) Android dan ios.<sup>24</sup>

*Mobile Legends: Bang Bang* memiliki ketentuan yang hampir sama dengan game online keseluruhan, dimana pemain diharuskan membuat akun mereka sendiri yang digunakan untuk *Log in* ke dalam permainan. Pemain diharuskan melakukan registrasi atau pendaftaran dengan membuat nama karakter, kemudian memasukkan alamat *e-mail* yang akan digunakan sebagai alat konfirmasi atas akun yang dibuat membuat Password yang terdiri dari minimal 6 huruf serta di fariasi dengan angka atau huruf kapital.

---

<sup>23</sup> Muh. Fauzun Arifudien, *Jual Beli Account Gane Online Clash of Clans dalam Perfpektif Hukum Islam* (Surakarta: Skripsi IAIN Suratakarta, 2017), 21.

<sup>24</sup> Mela Melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif* (Lampung: Skripsi IAIN Raden Inta, 2017), 24.

Selain sebagai identitas, akun juga digunakan untuk menyimpan informasi, karakter yang dimainkan, *ranked/level* pada permainan, items, mata uang dan sebagainya yang dimiliki pemain.<sup>25</sup>

**Gambar 2.1:**  
**Akun dalam Mobile Legends: Bang Bang**



Sumber: AknScreenshot\_  
2020-12-20-19-51-29-997\_com.mobile.legends

*Mobile Legends: Bang Bang* memberikan empat pilihan akun utama sebagai konfirmasi yang dibuat dalam permainan. Pemain dapat menggunakan salah satu akun dari keempat akun yakni : Akun Moonton, Akun *Google Play*, Akun *Facebook* atau Akun *VK* sebagai akun utama.<sup>26</sup>

*Mobile Legends: Bang Bang* memiliki fitur *Bind account* atau mengaitkan akun utama kepada akun lainnya pada Level 8. *Bind* akun adalah mengaitkan akun utama kepada akun lain yang telah disebutkan, *Bind* akun ini sangat penting demi menjaga keamanan akun ketika hendak mengganti perangkat yang digunakan untuk memainkannya. Manfaat *Bind* akun untuk mencegah atau mengantisipasi ketika pemilik akun mengganti

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> Albima Rama Sudharto, *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa*, 21.

perangkat smartphone atau kehilangannya ponselnya, *Bind* akun ini dapat mencegah akun diretas oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.<sup>27</sup>

*Mobile Legends: Bang Bang* merupakan permainan multiplayer dimana terdiri dari dua tim yang masing-masing terdiri atas 5 orang, gameplay permainan ini kedua tim lawan diminta berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri serta mengendalikan jalan setapak yang terdiri dari tiga “jalur” yang dikenal sebagai “*top lane*”, “*middle lane*” dan “*bottom lane*”.<sup>28</sup>

Di setiap tim terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan sebuah avatar yang dikenal sebagai “*hero*”. Kemudian ada *Minions* atau program karakter terkontrol komputer yang lebih lemah muncul dari base tim kawan dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan untuk membantu melawan musuh dan menghancurkan menara di setiap jalur. Permainan *Mobile Legends: Bang Bang* juga menawarkan beragam karakter hero yang bisa di pilih, meski demikian tak semua *hero* bisa dimiliki secara gratis karena terdapat beberapa hero yang perlu di beli. Meskipun pada awal permainan.<sup>29</sup>

### **3. Faktor-Faktor Yang Membuat *Game Online* Banyak Diminati**

Aktifitas bermain *game online* yang terlalu banyak, sangat mungkin membuat banyak yang berminat permainan yang satu ini. Ada banyak hal

---

<sup>27</sup> *Ibid.*

<sup>28</sup> Melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, 26.

<sup>29</sup> *Ibid.*

yang menjadi penyebab *game online* banyak diminati, beberapa di antaranya seperti berikut ini:

a. Selalu berkembang dan tidak ada habisnya

Jika belasan tahun lalu *game* diprogram dengan menggunakan tingkatan (level) tertentu yang akan habis dan membuat *game* berakhir ketika gamer bisa mencapai level tertinggi, maka saat ini justru berbeda. Kebanyakan *game* terus berkembang dan memiliki banyak fitur di dalamnya, sehingga tidak pernah selesai. Pengembang pada umumnya akan menghadirkan berbagai fitur baru, seperti: karakter, senjata, dan yang lainnya yang akan membuat para gamer terus penasaran untuk bermain dan bermain lagi tanpa ada habisnya.<sup>30</sup>

b. Para gamer bisa leluasa untuk berinteraksi

Tak hanya sekedar bermain *game* saja dan menaklukkan berbagai *game* secara *online*, saat ini para gamer juga bisa berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, sebagaimana layaknya ketika kita menggunakan media sosial saja. Hal ini tentu akan menjadi daya tarik tersendiri, terutama bagi yang menyukai interaksi komunitas yang sama.<sup>31</sup>

c. Kompetisi yang beragam dengan hadiah yang menjanjikan

Tingginya minat akan *game* membuat berbagai komunitas termasuk pengembang begitu antusias untuk menggelar berbagai kompetisi. Tak hanya dalam skala kecil, berbagai kompetisi ini bahkan sering hadir dalam skala yang luas dan mendunia. Bukan hanya itu saja,

---

<sup>30</sup> Muhammad Iqbal, *Analisis Hukum Jual-Beli Virtual Property pada Permainan DOTA2 yang Diselenggarakan oleh Valve melalui Steam Community Market*, 12.

<sup>31</sup> *Ibid.*.

sejumlah hadiah yang besar juga biasanya akan dihadirkan untuk meramaikan kompetisi-kompetisi ini.<sup>32</sup>

d. Tantangan dan *skill* yang selalu bertambah

*Game* tak hanya sekedar menjadi hiburan membosankan semata, permainan ini bahkan bisa menjadi wadah yang begitu menantang bagi para peminatnya. Di dalam *game*, para gamer akan menemukan berbagai level yang beragam dengan tingkat *skill* yang juga beragam, hal ini menjadi daya tarik terbesar di dalam *game*. Setiap orang akan membutuhkan *skill* tertentu untuk bisa menaklukkan level-level di dalam *game*, dan akan mendapatkan kepuasan sesaat setelah menaklukkan level tersebut. Namun tidak hanya sampai di situ saja, sejumlah rasa penasaran juga akan hadir setelahnya, di mana yang bersangkutan akan begitu tertantang untuk mengalahkan level-level berikutnya.<sup>33</sup>

e. Emosi yang beragam

Berbagai tantangan di dalam *game* tentu akan menimbulkan berbagai bentuk emosi bagi para *gamer* yang memainkannya. Rasa tegang, cemas, marah, atau bahkan bahagia bisa saja muncul. Dalam beberapa kondisi berbagai perasaan ini bisa saja mempengaruhi kehidupan para *gamer*, sehingga kondisi emosi justru tidak stabil. Bukan hanya ketika

---

<sup>32</sup> Melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, 45.

<sup>33</sup> *Ibid.*

bermain *game*, seorang gamer yang kecanduan bisa saja merasa gelisah atau bahkan cemas ketika tidak bisa bermain *game* yang diminatinya.<sup>34</sup>

## **B. Akad**

### **1. Pengertian Akad**

Istilah akad berasal dari bahasa Arab, yaitu al-‘aqdu yang berarti perjanjian yang tercatat atau kontrak. Sayyid Sabiq dalam kitabnya fikih sunah memberikan arti bahwa akad adalah suatu ikatan dan kesepakatan. Adapun sumber lain ada yang mengartikan bahwa akad sebagai pertalian ijab dan kabul sesuai dengan kehendak syariat yang berpengaruh pada suatu objek perikatan.

Ijab adalah suatu pernyataan seseorang yang melakukan ikatan, sedangkan kabul diidentikkan sebagai suatu pernyataan penerimaan terhadap ikatan tersebut. Dalam Islam, tentunya seluruh perikatan yang dilakukan oleh dua pihak ataupun lebih, harus sesuai dengan kehendak syariat.<sup>35</sup>

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syari’ah Pasal 20 ayat (1), Akad adalah kesepakatan dalam suatu perjanjian antara dua pihak atau lebih untuk melakukan dan/atau tidak melakukan perbuatan hukum tertentu.<sup>36</sup>

Berdasarkan pengertian akad diatas dapat dipahami bahwa, akad adalah kesepakatan antara kedua belah pihak yang dilakukan dengan ijab dan qabul.

---

<sup>34</sup> Albima Rama Sudharto, *Feneomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa*, 34.

<sup>35</sup> Burhanuddin S, *Hukum Bisnis Syariah* (Yogyakarta: UII Press Yogyakarta, 2011), 79.

<sup>36</sup> Fauzan, *Komplisai Hukum Ekonomi Syariah* (Depok: Kencana, 2017), 14.

## 2. Dasar Hukum Akad

### a. Q.S. Al-Ma'idah ayat 1

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ أُحِلَّتْ لَكُمْ بَهِيمَةُ ٱلْأَنْعَامِ إِلَّا مَا يُنْتَلَىٰ عَلَيْكُمْ غَيْرَ مُحْلَىٰ الصَّيِّدِ وَأَنْتُمْ حُرْمٌ إِنَّ ٱللَّهَ يَحْكُمُ مَا يُرِيدُ

Artinya : *“Hai orang-orang yang beriman, penuhilah aqad-aqad itu. Dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu. (yang demikian itu) dengan tidak menghalalkan berburu ketika kamu sedang mengerjakan haji. Sesungguhnya Allah menetapkan hukum-hukum menurut yang dikehendakiNya.”*<sup>37</sup>

Ayat ini merupakan tuntunan Allah kepada Hambanya yang mukmin, yang dimaksud dengan akad adalah perjanjian. Perjanjian-perjanjian adalah apa yang mereka sepakati, berupa sumpah atau yang lainnya. Dalam melakukan perjanjian diharuskan berpegang dan menepati janji.<sup>38</sup>

### b. Q.S. An-Nisa' ayat 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِٱلْأَبْطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجْرَةً عَن تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ ٱللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: *“Hai prang-orang yang beriman, janganlah kamu slaing memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”*<sup>39</sup>

<sup>37</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Bandung: CV Diponegoro, 2005), 141.

<sup>38</sup> Ibnu Katsir, *Terjemah Singkat Tafsir Ibnu Katsir 3, diterjemahkan oleh Salim Bahreisy dan Said Bahreisy, dari judul asli Mukhtasar Tafsir Ibnu Katsir* (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2005), 2–3.

<sup>39</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, 59.

Ayat diatas menegaskan diantaranya bahwa dalam transaksi jual beli diharuskan adanya kerelaan kedua belah pihak, atau yang disitilahkan dengan *'an taradin minkum*. Walau kerelaan adalah sesuatu yang berbunyi di lubuk hati, tetapi indikator dan tanda-tandanya dapat terlihat dari *ijab* dan *qabul*.<sup>40</sup>

Dalam ayat tersebut, Allah SWT. memerintahkan agar setiap muamalah (mengadakan transaksi) dan setiap muawadhah (perjanjian) haruslah dibuat surat keterangan atau perjanjian serta adanya saksi, hal tersebut dilakukan apabila seseorang melakukan transaksi tidak boleh sewenang-wenang dalam masalah yang berkaitan dengan harta. Adanya saksi dalam suatu perjanjian berfungsi menegakan keadilan dan memelihara hak (kebenaran).

c. Menurut pasal 21 Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah terdapat 11 asas-asas akad yaitu :

- 1) Ikhtiyari/sukarela; setiap akad dilakukan atas kehendak para pihak, terhindar dari keterpaksaan karena tekanan salah satu pihak atau pihak lain.
- 2) Amanah/ menepati janji; setiap akad wajib dilaksanakan oleh para pihak sesuai dengan kesepakatan yang ditetapkan oleh yang bersangkutan dan pada saat yang sama terhindar dari cidera janji.
- 3) Ikhtiyati/ kehati-hatian; setiap akad dilakukan dengan pertimbangan yang matang dan dilaksanakan secara tepat dan cermat.
- 4) Luzum/ tidak berubah; setiap akad dilakukan dengan tujuan yang jelas dan perhitungan yang cermat, sehingga terhindar dari praktik spekulasi atau maisir.
- 5) Saling menguntungkan; setiap akad dilakukan untuk memenuhi kepentingan para pihak sehingga tercegah dari praktik manipulasi dan merugikan salah satu pihak.

---

<sup>40</sup> Ibnu Katsir, *Terjemah Singkat Tafsir Ibnu Katsir 3, diterjemahkan oleh Salim Bahreisy dan Said Bahreisy, dari judul asli Mukhtasar Tafsir Ibnu Katsir, 567.*

- 6) Taswiyah/ kesetaraan; para pihak dalam setiap akad memiliki kedudukan yang setara, dan mempunyai hak dan kewajiban yang seimbang.
- 7) Transparansi; setiap akad dilakukan dengan pertanggungjawaban para pihak secara terbuka.
- 8) Kemampuan; setiap akad dilakukan sesuai dengan kemampuan para pihak, sehingga tidak menjadi beban yang berlebihan bagi yang bersangkutan.
- 9) Taisir/ kemudahan; setiap akad dilakukan dengan cara saling memberi kemudahan kepada masing-masing pihak untuk dapat melaksanakannya sesuai dengan kesepakatan.
- 10) Itikad baik; akad dilakukan dalam rangka menegakkan kemaslahatan, tidak mengandung unsur jebakan dan perbuatan buruk lainnya.
- 11) Sebab yang halal; tidak bertentangan dengan hukum, tidak dilarang oleh hukum dan tidak haram.<sup>41</sup>

Seperti yang sudah disebutkan diatas bahwa dalam konsep hukum ekonomi syari'ah ada 11 macam asas perjanjian yang dapat digunakan sebagai landasan berpikir dan bertransaksi untuk menegakan hukum akad dalam ekonomi syari'ah.

### **3. Rukun dan Syarat Akad**

Sahnya akad dapat ditentukan apabila sudah memenuhi syarat dan rukun, berikut:

#### **a. Rukun Akad**

Ulama Hanafiyah berpendapat bahwa rukun akad adalah ijab dan Qabul. Ulama selain Hanafiyah berpendapat bahwa akad memiliki tiga rukun yaitu :

- 1) Orang yang akad (aqid) contoh: penjual dan pembeli.

---

<sup>41</sup> Fauzan, *Komplisai Hukum Ekonomi Syariah*, 18.

2) Sesuatu yang diadakan (maqud alaih) contoh : harga atau barang yang dihargakan

3) Sighat yaitu ijab dan qabul<sup>42</sup>

Jika salah satu dari rukun tersebut tidak terpenuhi, maka akad yang dilakukan dianggap batal atau tidak sah. Hal ini dikarenakan rukun merupakan syarat utama yang harus dipenuhi dalam akad.

#### b. Syarat-Syarat Akad

Syarat-syarat yang bersifat khusus, yaitu syarat-syarat yang wujudnya wajib ada dalam sebagian akad. Syarat khusus ini juga disebut dengan idhofi (tambahan) yang harus ada disamping syarat-syarat yang umum, seperti syarat adanya saksi dalam pernikahan.

Syarat-syarat yang bersifat umum, yaitu syarat-syarat wajib sempurna wujudnya dalam berbagai akad, yaitu :

- 1) Kedua orang yang melakukan akad cakap bertindak (ahli).
- 2) Yang dijadikan objek akad dapat menerima hukumnya. Ada lima syarat yang harus dipenuhi agar benda bisa menjadi objek akad yaitu:
  - a) Benda tersebut harus ada pada saat dilakukannya akad.
  - b) Barang yang dijadikan objek akad harus sesuai dengan ketentuan syara'.
  - c) Barang yang dijadikan objek akad harus bisa diserahkan pada waktu akad.
  - d) Barang yang dijadikan objek akad harus jelas diketahui oleh kedua belah pihak sehingga tidak terjadi perselisihan diantara keduanya.
  - e) Barang yang dijadikan objek akad harus suci, tidak najis dan mutanajis.
- 3) Akad itu diizinkan oleh syara'
- 4) Janganlah akad itu yang dilarang oleh syara'

---

<sup>42</sup> Imam Mustofa, *Fiqih Muamalah Kontemporer* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 65.

- 5) Akad dapat memberi faedah,
- 6) Ijab itu berjalan terus, tidak dicabut sebelum terjadinya Kabul.
- 7) Ijab dan qabul harus bersambung, jika seseorang berijab sudah berpisah sebelum adanya Kabul, maka ijab tersebut menjadi batal.<sup>43</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa, syarat-syarat akad dapat dibedakan menjadi dua yaitu syarat umum dan syarat khusus, syarat khusus adalah syarat yang wujudnya wajib ada dalam berbagai jenis akad seperti saksi saat terjadinya akad sedangkan syarat umum adalah syarat yang wajib sempurna dan terpenuhi dalam setiap akad.

#### 4. Macam-Macam Akad

Kontrak jual beli menjadi sempurna (tamn) dengan terjadinya penyerahan barang (taqabud). Pengakuan untung atau rugi dari salah satu pihak yang tidak berkenan dengan tujuan kontrak (misalkan bahwa pembeli harus membebaskan budak yang dia beli) adalah tidak sah dan itu berarti membuat kontrak menjadi cacat.<sup>44</sup>

Suatu akad dalam Islam dibagi menjadi beberapa macam, yaitu dari segi keabsahannya menurut syariat dan dari segi penamaannya. Dari segi keabsahannya menurut syariat, dibagi menjadi dua:

- a. Akad shahih, yaitu yang telah memenuhi rukun dan syaratnya.
- b. Akad yang tidak shahih, yang terdapat kekurangan pada rukun dan syaratnya.

Adapun dari segi penamaannya, dibagi menjadi dua:

---

<sup>43</sup> Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, 50.

<sup>44</sup> Joseph Schacht, *Pengantar Hukum Islam* (Yogyakarta: Islamika, t.t.), 11.

- a. Akad-akad yang namanya telah ditentukan sesuai syariat dan telah dijelaskan hukum-hukumnya, seperti jual beli, sewa menyewa, perserikatan, hibah, al-wakalah, wakaf, hiwalah, ji'alah, wasiat, dan perkawinan.
- b. Akad-akad yang penamaannya ditentukan oleh masyarakat, sesuai dengan kebutuhan sepanjang zaman dan tempat, seperti istisna dan bai alwafa'.<sup>45</sup>

## C. Jual Beli

### 1. Pengertian Jual Beli

Jual beli adalah menukar suatu barang dengan barang yang lain dengan cara yang tertentu (akad).<sup>46</sup> Menurut etimologi, jual beli diartikan sebagai “pertukaran sesuatu dengan sesuatu (yang lain).<sup>47</sup>

Sedangkan menurut istilah (terminologi), para ulama berbeda pendapat dalam mendefinisikan jual beli adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Imam Hanafi jual beli adalah saling tukar menukar sesuatu yang disenangi dengan yang semisalnya. Kepemilikan harta dengan cara tukar menukar dengan harta lainnya pada jalan yang telah ditentukan.
- b. Menurut Imam Malikiyah jual beli adalah akad saling tukar menukar terhadap selain manfaat. Akad saling tukar menukar terhadap bukan manfaat, bukan termasuk senang-senang, adanya saling tawar menawar,

---

<sup>45</sup> Abdul Aziz Dahlan dkk, *Ensiklopedi Hukum Islam* (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 2001), 67–68.

<sup>46</sup> Sulaiman, *Fiqh Islam*, 278.

<sup>47</sup> Hidayat Enang, *Fiqh Jual Beli* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 73.

salah satu yang dipertukarkan itu bukan emas dan perak, bendanya tertentu dan bukan dalam bentuk zat benda.

- c. Menurut Imam Syafi'i jual beli adalah akad saling tukar menukar yang bertujuan memindahkan kepemilikan barang atau manfaatnya yang bersifat abadi.
- d. Menurut Imam Hanabilah jual beli adalah saling tukar menukar harta dengan tujuan memindahkan kepemilikan.<sup>48</sup>

Namun demikian, adanya perbedaan terletak dalam jual beli manfaat. Hanafiyah tidak memandang manfaat sebagai harta, karenanya tidak sah memperjual belikannya. Malikiyah memandang manfaat harta. Kendatipun mereka tidak memandang tukar-menukar sebagai manfaat jual beli. Sedangkan menurut Syafi'iyah memandang tukar-menukar manfaat dengan harta adalah jual beli apabila kepemilikan manfaat tersebut dengan jalan abadi.<sup>49</sup>

Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) Pasal 20 Ayat (2) menjelaskan bahawa Bai' adalah jual beli antara benda dengan benda, atau pertukaran benda dengan uang.<sup>50</sup>

Berdasarkan hasil pemaparan berbagai definisi di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa jual beli merupakan "Tukar menukar harta dengan harta dengan cara-cara tertentu yang bertujuan untuk memindahkan kepemilikan".

## 2. Landasan Hukum Akad Jual Beli

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, 70

<sup>49</sup> *Ibid.*, 71

<sup>50</sup> Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, 15.

Jual beli sebagai bagian dari mu'amalah mempunyai dasar hukum yang jelas, baik dari Al-Quran, Al-Sunnah, dan telah menjadi ijma' ulama.<sup>51</sup>

a. Dasar dalam Al-Qur'an

1) Surat Al-Baqarah ayat 282:

وَأَشْهِدُوا إِذَا تَبَايَعْتُمْ

Artinya: *“Dan persaksikanlah apabila kamu berjual beli”* (QS. Al Baqarah : 282).<sup>52</sup>

Asbabun-Nuzul (Sebab-sebab Turunnya Ayat) Pada saat Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam datang ke Madinah untuk yang pertama kali, orang-orang penduduk asli biasa menyewakan kebunnya dalam waktu satu, dua atau tiga tahun. Oleh sebab itu Rasulullah SAW bersabda: *“Barangsiapa menyewakan (mengutangkan) sesuatu hendaklah dengan timbangan atau ukuran yang tertentu dan dalam jangka waktu yang tertentu pula”*. Sehubungan dengan itu Allah SWT menurunkan ayat ke 282 sebagai bentuk perintah apabila mereka utang-piutang ataupun muamalah dalam jangka waktu tertentu hendaklah ditulis perjanjian dan mendatangkan saksi. Hal ini untuk menjaga supaya tidak terjadi sengketa di masa yang akan datang.(HR. Bukhari dari Sofyan bin

<sup>51</sup> Syafei Rahmat, *Fiqh Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), 74–75.

<sup>52</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, 37.

Uyainah dari Ibnu Abi Najih dari Abdillah bin Katsir dari Abi Minhal dari Ibnu Abbas).<sup>53</sup>

Ayat Al-Qur'an di atas memberikan pengertian bahwa dalam jual beli haruslah dilakukan dengan cara disaksikan oleh beberapa saksi. Selain itu, jual beli harus dilakukan dengan suka sama suka atau terdapat unsur rela sama rela baik sekarang/pada saat transaksi maupun di kemudian hari.

2). Firman Allah surat Al-Baqarah ayat 198:

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ

Artinya: “Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu” QS. Al-Baqarah : 198).<sup>54</sup>

Asbabun-Nuzul (Sebab-sebab Turunnya Ayat) Bahwa pada zaman Jahiliyyah terkenal pasar-pasar yang bernama Ukadh, Mijnah dan Dzul-Majaz. Orang-orang Islam merasa berdosa apabila berdagang di musim haji di pasar itu. Mereka bertanya kepada Rasulullah Saw tentang hal itu. Ketika itu Rasulullah SAW belum bisa memberikan jawaban secara pasti, sehingga Allah menurunkan ayat ke-198 sebagai ketegasan terhadap pertanyaan mereka, bahwa tidak ada dosa bagi orang-orang Islam mengadakan perdagangan di pasar-pasar

---

<sup>53</sup> A.Mudjab Mahali, *Asbabun Nuzul : Studi Pendalaman Al-Quran* (Jakarta: Rajawali Pers, 1998), 136.

<sup>54</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, 24.

tersebut atau di tempat lain pada musim haji. (HR. Bukhari dari Ibnu Abbas).<sup>55</sup>

Ayat Al-Qur'an di atas memberikan pengertian bahwa bahwa tidak ada dosa bagi orang-orang Islam mengadakan perdagangan jual beli yang sesuai dengan perintah Allah SWT.

3). Firman Allah dalam surat An-Nissa ayat 29:

أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبِطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجْرَةً عَن تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”(QS. AnNisa: 29).<sup>56</sup>

Asbabun-Nuzul (Sebab-sebab Turunnya Ayat) Menurut riwayat Ibnu Jarir ayat ini turun dikarenakan masyarakat muslim Arab pada saat itu memakan harta sesamanya dengan cara yang bathil, mencari keuntungan dengan cara yang tidak sah dan melakukan bermacam-macam tipu daya yang seakan-akan sesuai dengan hukum syari'at. Misalnya sebagaimana digambarkan oleh Ibnu Abbas. menurut riwayat Ibnu Jarir seorang membeli dari kawannya sehelai baju dengan syarat bila ia tidak menyukainya dapat mengembalikannya dengan tambahan satu dirham di atas harga pembeliannya. Padahal seharusnya jual beli hendaklah dilakukan

<sup>55</sup> A.Mudjab Mahali, *Asbabun Nuzul : Studi Pendalaman Al-Quran*, 80.

<sup>56</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, 65.

dengan rela dan suka sama suka tanpa harus menipu sesama muslimnya.<sup>57</sup>

Ayat Al-Qur'an di atas memberikan pengertian bahwa dalam jual beli dilarang dengan cara yang bathil, mencari keuntungan dengan cara yang tidak sah dan haruslah dilakukan dengan suka sama suka.

#### b. Dasar dalam Al-Sunnah

Dasar hukum yang berasal dari Al-Sunnah antara lain adalah sebagai berikut:

Dari sunnah nabawiyah, Rasulullah SAW bersabda:

عَنْ أَبِي مَسْعُودٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنَّهُ نَهَى عَنْ ثَمَنِ الْكَلْبِ وَمَهْرِ  
الْبَغِيِّ وَحُلُوانِ الْكَاهِنِ<sup>58</sup>

Artinya: *Dari Abu Mas'ud al-Anshary r.a. bahwa Rasulullah saw. melarang mengambil uang penjualan anjing, uang pelacuran dan upah pertunjukan.* (HR. Bukhari-Muslim No 259).<sup>59</sup>

Rasulullah sangat menganjurkan untuk mencari rezeki banyak dengan cara yang mulia, baik, dan terhormat yang dijadikan Allah sebagai pengganti dari cara-cara yang hina dan menjijikan. Sebenarnya cara-cara yang pertama sudah cukup, sehingga tidak diperlukan lagi cara-cara yang kedua. Karena kerusakan pada cara yang kedua amat besar, yang tidak seimbang dengan keuntungan dan manfaat yang diperoleh, maka syariat melarang cara-cara yang hina secara keseluruhannya

<sup>57</sup> A. Mudjab Mahali, *Asbabun Nuzul : Studi Pendalaman Al-Quran*, 145.

<sup>58</sup> Abdullah bin Abdurrahman Ali Bassam, *Taisur Allam Syarh Umdatul Ahkam*, (Riyadh: Daarul Mughni, 142H-2007M), 698.

<sup>59</sup> Kathur Suhardi, *Syarah Hadits Pilihan Bukhari Muslim* (Jakarta: Daarul Falah, 2002), 698.

seperti, menjual anjing, upah yang diterima wanita pezina, dan upah atau imbalan yang diterima orang-orang yang mengikuti dajjal dan tersesat.<sup>60</sup>

Selanjutnya, adapula hadis Rasulullah SAW yang diriwayatkan Rifa'ah bin Rafi' al-Bazar dan Hakim:

سُئِلَ رَسُولُ اللَّهِ -صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ- أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ قَالَ :  
عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

Artinya: *Rasulullah SAW bersabda ketika ditanya salah seorang sahabat mengenai pekerjaan yang paling baik: Rasulullah ketika itu menjawab: pekerjaan yang dilakukan dengan tangan seseorang sendiri dan setiap jual beli yang diberkahi (jual beli yang jujur tanpa diiringi kecurangan).*" (H.R. Bukhari).<sup>61</sup>

Berdasarkan hadis di atas, dapat dipahami bahwa pekerjaan yang paling baik ialah jual beli. Jual beli harus jujur tanpa diiringi kecurangan. Jual beli harus disertai dasar saling merelakan.

#### c. Dasar dalam ijma'

Sementara legitimasi dari ijma' adalah ijma' ulama dari berbagai kalangan mazhab telah bersepakat akan diisyaratkan dua di halalkannya jual beli. Jual beli sebagai muamalah melalui sistem barter telah ada sejak zaman dahulu. Islam datang memberi legitimasi dan memberi batasan dan aturan agar dalam pelaksanaannya tidak terjadi kezaliman atau tindakan yang dapat merugikan salah satu pihak.<sup>62</sup>

<sup>60</sup> *Ibid.*, 699

<sup>61</sup> Al Imam Zainuddin Ahmad bin Abdul Lathif az-Zabidi, *Mukhtashar Shahih AlBukhari*, Terj. Abdurrahman Nuryaman (Jakarta: Darul Haq, 2001), 407.

<sup>62</sup> Imam Mustofa, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, 25.

Berdasarkan dasar hukum sebagaimana tersebut di atas, maka jual beli itu hukumnya adalah mubah. Artinya jual beli itu diperbolehkan hanya saja di dalam jual beli harus berdasarkan dengan syarat-syarat yang sesuai dengan Hukum Islam.

### 3. Rukun dan Syarat Jual Beli

#### a. Rukun Jual Beli

Dalam rukun jual beli ada perbedaan pendapat dalam menetapkannya. Menurut Ulama hanafiyah, rukun jual beli adalah adanya Ijab dan Qabul dalam pertukaran barang secara ridha, baik ucapan maupun perbuatan.<sup>63</sup>

Sementara menurut Ulama Malikiyah, rukun jual beli ada tiga, yaitu aqidain (dua orang yang berakad yaitu penjual dan pembeli), ma'qud 'alaih (barang yang diperjualbelikan dan nilai tukar pengganti barang), shigat (ijab dan qabul).<sup>64</sup>

Ulama Syafi'iyah juga berpendapat sama dengan Ulama Malikiyah di atas, sementara Ulama Hanbaliyah berpendapat sama dengan Ulama Hanafiyah.

Sedangkan menurut Jumhur Ulama Rukun Jual Beli adalah:

- 1) Ba'i (Penjual)
- 2) Mustari (Pembeli)
- 3) Sighat (Ijab dan Qabul)

---

25. <sup>63</sup> Idris, *Hadis Ekonomi Ekonomi Dalam Perspektif Hadis Nabi* (Jakarta: Kencana, 2015),

<sup>64</sup> Enang, *Fiqh Jual Beli*, 17.

#### 4) Ma'qud 'alaih (Benda atau barang).<sup>65</sup>

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) rukun jual beli ada tiga, yaitu :

- 1) Pihak-pihak
- 2) Objek
- 3) Kesepakatan.<sup>66</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, maka secara ringkas rukun jual beli yang ideal yaitu adanya kedua belah pihak yang melakukan transaksi jual beli, adanya barang yang menjadi objek jual beli, adanya lafadz dalam transaksi jual beli tersebut dan hendaklah dipenuhi, sebab jika salah satu rukun tidak dipenuhi, maka perbuatan tersebut tidak dikategorikan sebagai perbuatan jual beli.

#### **b. Syarat Jual Beli**

Dalam Jual Beli terdapat empat macam syarat, yaitu syarat terpenuhinya akad (in'iqad), syarat terlaksananya jual beli (lafadz), syarat sahnya akad, dan syarat mengikat (luzum). Adanya syarat-syarat ini dimaksud untuk menjamin bahwa jual beli yang dilakukan akan membawa kebaikan bagi kedua belah pihak dan tidak ada yang dirugikan.<sup>67</sup>

- 1) Syarat terpenuhinya akad (in'iqad).

---

<sup>65</sup> Ikit, Artiyanto, and Muhammad Saleh, *Jual Beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam* (Yogyakarta: Gava Media, 2018), 82.

<sup>66</sup> Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, 30.

<sup>67</sup> Imam Mustofa, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, 25.

Syarat ini merupakan syarat yang harus dipenuhi masing-masing akad jual beli. Syarat ini ada empat, yaitu para pihak yang melakukan transaksi, akad, lokasi atau tempat terjadinya akad, dan objek transaksi. Syarat yang terkait dengan pihak yang melakukan transaksi atau akad ada dua :

a) Pihak yang melakukan transaksi harus berakal dan mumayyiz.

Dengan adanya syarat ini maka transaksi yang dilakukan oleh orang gila maka tidak sah. Menurut ulama Hanafiyah dalam hal ini tidak disyariatkan harus baligh, transaksi yang dilakukan anak kecil yang sudah mumayyiz (berumur tujuh tahun, tetapi belum baligh) adalah sah.

b) Pihak yang melakukan transaksi harus lebih dari satu pihak, karena tidak mungkin akad hanya dilakukan oleh satu pihak, di mana dia menjadi orang yang menyerahkan dan yang menerima.<sup>68</sup>

Syarat yang terkait dengan akad hanya satu, yaitu kesesuaian antara ijab dan qabul. Sementara mengenai syarat tempat akad, akad harus dilakukan dalam satu majelis. Sedangkan syarat yang berkaitan dengan barang yang dijadikan objek transaksi ada empat, yaitu

a) Barang yang dijadikan objek transaksi harus ada, tidak boleh akad atas barang-barang yang tidak ada atau dikhawatirkan tidak ada, seperti jual beli buah yang belum tampak, atau jual beli anak hewan yang masih dalam kandungan.

---

<sup>68</sup> Nizaruddin, *Fiqih Muamalah* (Yogyakarta: Idea Press, 2017), 97.

- b) Objek transaksi berupa barang yang bernilai, halal, dapat dimiliki, dan benda yang dapat dimanfaatkan dan disimpan.
  - c) Benda yang dijadikan objek tersebut merupakan milik sendiri.
  - d) Objek harus dapat diserahkan saat transaksi.<sup>69</sup>
- 2) Syarat terlaksananya jual beli (nafadz) ada dua, yaitu :
- a) Kepemilikan dan otoritasnya. Artinya masing-masing pihak yang terlibat dalam transaksi harus cakap hukum dan merupakan pemilik otoritas atau kewenangan untuk melakukan penjualan atau pembelian suatu barang. Otoritas ini dapat diwakilkan kepada orang lain yang juga harus cakap hukum.
  - b) Barang yang menjadi objek transaksi jual beli benar-benar milik sah penjual, artinya tidak tersangkut dengan kepemilikan orang lain.<sup>70</sup>
- 3) Syarat sahnya akad ada dua macam, yaitu syarat umum dan syarat khusus. Adapaun syarat umum adalah syarat-syarat yang telah disebutkan di atas dan ditambah empat syarat, yaitu :
- a) Barang dan harganya diketahui (nyata)
  - b) Jual beli tidak boleh bersifat sementara (muaqqat)
  - c) Transaksi jual beli harus membawa manfaat
  - d) Tidak adanya syarat yang dapat merusak transaksi, seperti syarat yang menguntungkan salah satu pihak.
- Sementara syarat khusus ada lima, yaitu :

---

<sup>69</sup> Rahmat, *Fiqh Muamalah*, 78–79.

<sup>70</sup> Imam Mustofa, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, 26.

- a) Barang dan harga penggantinya sama nilainya
  - b) Salah satu dari barang yang ditukar bukan utang piutang
  - c) Pernyataan kehendak harus dilakukan secara bebas, tanpa paksaan orang lain
  - d) Bebas dari gharar
  - e) Bebas dari riba.<sup>71</sup>
- 4) Syarat mengikat (luzum) yaitu :
- a) Terbebas dari sifat atau syarat yang dasarnya tidak mengikat para pihak
  - b) Terbebas dari khiyar, akad yang masih tergantung dengan hak khiyar baru mengikat ketika hak khiyar telah berakhir, selama hak khiyar belum berakhir, maka akad tersebut belum mengikat.<sup>72</sup>

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) syarat objek yang diperjualbelikan adalah sebagai berikut :

- a. Barang yang dijualbelikan harus sudah ada
- b. Barang yang dijualbelikan harus dapat di serahkan
- c. Barang yang dijualbelikan harus berupa barang yang memiliki nilai/harga tertentu
- d. Barang yang dijualbelikan harus halal
- e. Barang yang dijualbelikan harus diketahui oleh pembeli
- f. Kekhususan barang yang diperjualbelikan harus diketahui
- g. Penunjukan dianggap memenuhi syarat kekhususan barang yang dijualbelikan, apabila barang itu ada di tempat jual beli
- h. Sifat barang yang dapat diketahui secara langsung oleh pembeli tidak memerlukan penjelasan lebih lanjut
- i. Barang yang dijual harus ditentukan secara pasti pada waktu akad.<sup>73</sup>

---

<sup>71</sup> *Ibid.*, 28

<sup>72</sup> Imam Mustofa, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, 30.

<sup>73</sup> Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, 34.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik suatu kesimpulan secara umum tujuan adanya semua syarat tersebut adalah untuk menghindari pertentangan diantara manusia, menjaga kemaslahatan orang yang sedang akad, dan untuk menghindari jual beli gharar (unsur penipuan). Apabila syarat tersebut dilaksanakan dengan baik, maka jual beli yang dilaksanakan sesuai dengan Hukum Islam yang berlaku.

#### 4. Bentuk-Bentuk Jual Beli

Jual beli dapat ditinjau dari beberapa segi. Ditinjau dari segi hukumnya, jual beli ada dua macam, jual beli yang sah menurut hukum dan batal menurut hukum, dari segi objek jual beli dan segi pelaku jual beli.<sup>74</sup> Ditinjau dari segi benda yang dijadikan objek barang yang dijualbelikan dapat dibagi menjadi empat macam:

- a. Bai' al-mutlak, yaitu tukar-menukar suatu benda dengan mata uang.
- b. Bai' al-salam atau salaf, yaitu tukar-menukar utang dengan barang atau menjual suatu barang yang penyerahannya ditunda dengan pembayaran modal lebih dahulu.
- c. Bai' al-sharf, yaitu tukar menukar mata uang dengan mata uang lainnya baik sama jenisnya atau tidak. Atau tukar-menukar emas dengan emas atau perak dengan perak.
- d. Bai' al-muqayadhah (barter), yaitu tukar menukar harta dengan harta selain emas dan perak. Jual beli ini disyaratkan harus sama dalam jumlah kadarnya. Misalnya tukar-menukar kurma dengan gandum.<sup>75</sup>

Ditinjau dari segi pelaku akad (subjek), jual beli terbagi menjadi tiga bagian, dengan lisan, dengan perantara, dan dengan perbuatan.

- a. Akad jual beli yang dilakukan dengan lisan adalah akad yang dilakukan oleh banyak orang. Bagi orang bisu diganti dengan isyarat karena isyarat merupakan pembawaan alami dalam menampakkan kehendak. Hal yang

---

<sup>74</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 75.

<sup>75</sup> Enang, *Fiqh Jual Beli*, 48.

dipandang dalam akad maksud atau kehendak dan pengertian, bukan pembicaraan dan pernyataan.

- b. Penyampaian akad jual beli melalui utusan, perantara, tulisan, atau surat-menyurat sama halnya dengan ijab kabul dengan ucapan, misalnya via pos dan Giro. Jual beli ini dilakukan antara penjual dan pembeli tidak berhadapan dan satu mejelis akad, tetapi melalui Pos dan Giro, jual beli seperti ini diperbolehkan menurut syara'.
- c. Jual beli dengan perbuatan (saling memberikan) atau deikenal dengan istilah mu'athah yaitu mengambil dan memberikan barang tanpa ijab dan qabul, seperti seseorang mengambil barang yang sudah bertuliskan label harganya, dibandrol oleh penjual dan kemudian diberikan uang pembayarannya kepada penjual. Jual beli dengan cara demikian dilakukan tanpa sighthat ijab qabul antara penjual dan pembeli, menurut sebagian ulama tentu hal ini dilarang sebab ijab qabul sebagai rukun jual beli. Tetapi sebagian ulama lainnya seperti Imam Nawawi membolehkan jual beli barang kebutuhan sehari-hari dengan cara yang demikian, yaitu tanpa ijab dan qabul terlebih dahulu.<sup>76</sup>

## 5. Jual Beli Yang Dilarang

Jual beli yang dilarang juga ada yang batal ada pula yang terlarang tetapi sah. Jual beli yang di larang dan batal hukumnya dalah sebagai berikut:

- a. Barang yang hukumnya najis oleh agama, seperti anjing, benda berhala, bangkai, dan khamar.
- b. Jual beli sperma (mani) hewan, seperti mengawinkan seekor domba jantan dengan betina agar dapat memperoleh turunan, jual beli ini haram hukumnya
- c. Jual beli anak binatang yang masih berada dalam perut induknya. Jual beli seperti ini dilarang, karena barangnya belum ada dan tidak tampak.
- d. Jual beli dengan muhaqallah. Baqalah berarti tanah, sawah, dan kebun, maksud muhaqallah disini adalah menjual tanam-tanaman yang masih di ladang atau sawah. Hal ini dilarang agama sebab ada persangkaan riba di dalamnya.
- e. Jual beli dengan mukhadharah, yaitu menjual buah-buahan yang belum pantas untuk dipanen, seperti menjual rambutan yang masih hijau,

---

<sup>76</sup> Ahmad Mukhlisin, "Sistem Jual Beli Pupuk Kandang Perspektif Imam Syafi'i Dan Imam Hanafi" (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 341.

mangga yang masih kecil-kecil, dan yang lainnya. Hal ini dilarang karena barang tersebut masih samar, dalam artian mungkin saja buah tersebut jatuh tertiuip angin kencang atau yang lainnya sebelum diambil oleh pemiliknya.

- f. Jual beli dengan muammassah, yaitu jual beli secara sentuh menyentuh, misalkan seseorang menyentuh sehelai kain dengan tangannya di waktu malam atau siang hari, maka orang yang menyentuh berarti telah membeli kain tersebut. Hal ini dilarang karena mengandung tipuan dan kemungkinan akan menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak.
- g. Jual beli dengan munabadzah, yaitu jual beli secara lempar-melempar, seperti seseorang berkata, “lemparkan kepadaku apa yang ada padamu, nanti kulemparkan pula kepadamu apa yang ada padaku”. Setelah terjadi lempar-melempar, terjadilah jual beli. Hal ini dilarang karena mengandung tipuan dan tidak ada ijab dan kabul.
- h. Jual beli muzabahanah, yaitu menjual buah yang basah dengan buah yang kering, seperti menjual padi kering dengan bayaran padi basah, sedangkan ukurannya dengan dikilo sehingga akan merugikan pemilik padi kering. Hal ini dilarang oleh Rasulullah SAW.
- i. Jual beli gharar, yaitu jual beli yang samar sehingga ada kemungkinan terjadi penipuan, seperti penjualan ikan yang masih di kolam atau menjual kacang tanah yang atasnya kelihatan bagus tetapi dibawahnya jelek. Penjualan seperti ini dilarang.<sup>77</sup>

Berdasarkan uraian tersebut di atas dipahami bahwa terdapat beberapa bentuk jual beli, di antaranya dapat dilihat dari objek barang yang dijualbelikan, dilihat dari segi pelaku akad (subjek), dan dilihat dari segi dilarang dan batal hukumnya. Jual beli itu diperbolehkan dalam Islam. Hal ini dikarenakan jual beli adalah sarana manusia dalam mencukupi kebutuhan mereka, dan menjalin silaturahmi antara mereka. Namun demikian, tidak semua jual beli diperbolehkan. Ada juga jual beli yang dilarang karena tidak memenuhi rukun atau syarat jual beli yang sudah disyariatkan.

---

<sup>77</sup> Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, 78–81.

## 6. Larangan Jual Beli Menurut Hukum Ekonomi Syariah

Rasullullah sangat melarang sikap dan perilaku negatif dalam jual beli, diantaranya adalah:

### a. Jual beli dengan penipuan

Penipuan dapat merugikan orang lain dan melanggar hak asasi jual beli yaitu suka sama suka. Orang yang tertipu jelas tidak suka karena haknya dikurangi atau dilanggar. Jual beli yang mengandung penipuan adalah jual beli sesuatu yang tidak diketahui hasilnya, atau tidak bisa diserahterimakan, atau tidak diketahui hakikat dan kadarnya, misalnya jual beli burung yang masih terbang diangkasa, jual beli binatang yang masih dalam kandungan induknya, dan sebagainya.

### b. Jual beli hashah

Yaitu jual beli dengan menggunakan undian atau dengan adu ketangkasan, agar mendapatkan barang yang dibeli sesuai dengan undian yang didapat.

### c. Jual beli dengan menyembunyikan cacat barang yang dijual.

Yaitu menjual barang yang sebenarnya cacat dan tidak layak untuk dijual, tetapi penjual menjualnya dengan memanipulasi seakanakan barang tersebut sangat berharga dan berkualitas. Jual beli seperti ini tidak boleh karena mengandung unsur penipuan dan pemalsuan, maka seharusnya penjual harus memberitahu pembeli apabila ada cacat, apabila tidak maka ada ancaman

### d. Jual beli yang menjual barang yang sudah dibeli orang lain (bay' rajul 'ala bay' akhah)

Barang yang sudah dibeli orang lain tidak boleh dijual kembali kepada orang lain lagi, karena barang yang sudah dijual itu menjadi milik pembeli sehingga penjual tidak boleh menjualnya kembali

### e. Jual beli dengan cara mencegat barang dagangan sebelum sampai dipasar (bay' al-hadhir li al-badi)

Yaitu mencegat pedagang dalam perjalanannya sebelum sampai di pasar sehingga orang yang mencegatnya dapat membeli barang lebih murah dari harga di pasar sehingga mendapatkan keuntungan yang lebih banyak.

### f. Jual beli secara curang (najsyi') supaya harga barang lebih tinggi.

Yaitu menawar harga tinggi untuk menipu pengunjung lainnya. Misalnya, dalam suatu transaksi atau pelelangan, ada penawaran atas suatu barang tertentu, kemudian ada seseorang yang menaikkan harga tawarannya, padahal ia tidak berniat untuk membelinya. Dia hanya ingin

menaikkan harganya untuk memancing pengunjung lainnya dan untuk menipu para pembeli, baik orang ini bekerja sama dengan penjual ataupun tidak.

g. Jual beli dengan cara paksaan ( bay' al- ikhrah)

Jika seseorang dipaksa untuk melakukan jual beli, maka jual beli itu tidak sah. Hanya saja, jika ada kerelaan setelah terjadinya paksaan, maka jual beli tersebut sah. Jual beli kategori ini tidak mengikat pembeli dan penjual sehingga keduanya mempunyai kebebasan memilih untuk meneruskan jual beli atau membatalkannya setelah paksaan terjadi.<sup>78</sup>

Berdasarkan uraian tersebut di atas dipahami bahwa Rasullullah sangat melarang sikap dan perilaku negatif dalam jual beli yang di dalamnya mengandung unsur penipuan. Faktor yang menyebabkan jula beli dilarang dalam Islam adalah adanya unsur kezhaliman (Al-Zhulum) yang meliputi masalah Jual beli Najsy, Ihtikar, Ghisysy, merampas hak cipta, menjual barang yang masih dalam proses transaksi dengan orang atau menawarkan barang yang masih di-tawar orang lain, menjual barang yang digunakan untuk maksiat.

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah Pasal 1 ayat (9) *amwal* (harta) adalah benda yang dapat dimiliki, dikuasai, diusahakan, dan dialihkan, baik benda berwujud maupun tidak berwujud, baik benda terdaftar maupun yang tidak terdaftar, baik benda bergerak maupun yang tidak bergerak dan hak yang mempunyai nilai ekonomis.<sup>79</sup>

Mengikuti definisi harta yang dikemukakan oleh Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, maka *game online* juga termasuk kategori harta. Karena *game online* merupakan benda yang tak kasat mata atau tidak

---

<sup>78</sup> Idris, *Hadis Ekonomi Ekonomi Dalam Perspektif Hadis Nabi*, 71.

<sup>79</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Mualamah*, Jakarta: Kencana, 2012. 23

berwujud, dan ia bisa dimiliki, dikuasai, dan dialihkan untuk kepentingan pemilik pribadinya.

Para ulama berijtihad dalam mengklasifikasi bentuk-bentuk harta. Pada klasifikasi kebolehan memanfaatkannya oleh syara' *game online* termasuk dalam kategori harta *ghairu mutaqawim*, karena *game online* pada realitanya cenderung menggiring para pemainnya untuk melampaui batas, baik dalam waktu, kesehatan dan uang. Lalu melalaikan dari dzikrullah yang merupakan esensi utama hidup manusia.

Lalu pada segi jenisnya, ia tergolong pada harta *ghairu manqul*, yang maknanya ia tidak bisa dibawa kemana-mana. Walaupun seseorang bisa mengaksesnya dimanapun ia berada, *game online* tidak mungkin dipindahkan dari dunia maya menuju dunia nyata. Karena bentuk *game online* tersebut pada dasarnya adalah tidak berwujud.<sup>80</sup>

Dalam pembagian segi pemanfaatannya, *game online* masuk dalam kategori harta *isti'mali*, yaitu bentuk harta yang tidak habis walaupun telah dimanfaatkan berulang-ulang. Ini berkaitan erat dengan bentuk abstrak *game online* yang berada di dunia internet, sehingga tidak heran jika manfaatnya tidak habis-habis walau telah digunakan berkali-kali.

Kemudian pada dari segi ada atau tidak adanya harta sejenis di pasaran, *game online* termasuk harta *qimi*, yaitu harta yang tidak ada jenisnya di pasaran serta tidak bisa ditakar dan ditimbang. Ini juga berkaitan dengan bentuk *game online* yang abstrak dan berada di dunia lain, sehingga

---

<sup>80</sup> Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007. 12

tidak memungkinkan untuk ditakar dan ditimbang menurut adat kebiasaan yang berlaku pada umat manusia. Hal ini juga mengindikasikan bahwa sangat besar kemungkinan di masa yang akan datang, pasar nyata akan berpindah pada pasar dunia maya seutuhnya.

Selanjutnya berpijak pada status harta, *game online* tergolong pada kategori harta *mamluk* yang berarti ia bisa dimiliki dan dialih tangankan dari satu pihak ke pihak yang lainnya. Akan tetapi karena banyaknya para pemain yang mengakses game ini, sebagian pihak menjadikannya sebagai objek jual beli yang kemudian menjadi masalah serius dalam pandangan hukum Islam.<sup>81</sup>

Klasifikasi dari segi boleh dibagi atau tidaknya menunjukkan bahwa *game online* termasuk dalam *mal qabil li al-qismah*, yaitu harta yang tidak menimbulkan suatu kerugian atau kerusakan apabila harta itu dibagi-bagi dan manfaatnya tidak hilang. Harta ini tidak rusak dan manfaatnya tidak hilang. *Game online* membagi-bagikan manfaat kepada individu lainnya dengan mengharuskan pengaksesnya untuk mendownload terlebih dahulu lalu kemudian mendaftar untuk mendapatkan *id* dan *password*.

Merujuk pada klasifikasi dari segi pemiliknya yang telah dirumuskan oleh para ulama, *game online* termasuk ke dalam kategori harta *khas*, yaitu harta pribadi yang tidak boleh diambil manfaatnya tanpa izin dari pemiliknya. Dalam hal ini, *game online* telah diberikan lisensi oleh

---

<sup>81</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*. Cet. 2. Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2004. 22

pemiliknya untuk digunakan oleh khalayak ramai dengan menggunakan akses internet dan perangkat komputer/*smartphone* yang ada. Sehingga para *gamers* tidak berdosa karena telah mendapatkan izin dari pemiliknya untuk mengakses *game* tersebut.

Akan tetapi para ulama sepakat, bahwa disyaratkan bagi harta untuk memiliki manfaat yang bersifat *ibahah* atau mubah. Maka sesuatu yang tidak memiliki manfaat yang dibolehkan oleh *syara'*, tidak termasuk dalam kategori harta secara orisinal.<sup>82</sup> Sehingga apabila ditinjau dari aspek-aspek di atas, *game online* tidak memenuhi kualifikasi fungsi harta yang sesuai dengan spirit Islam, yang kemudian berimbas pada kurangnya syarat barang yang dijadikan objek akad. Karena ke empat ulama sepakat bahwa barang yang menjadi objek akad haruslah bermanfaat secara *syara'*.

Sebagai sebuah fenomena sosial baru yang muncul di dalam masyarakat modern belakangan ini, *game online* masih tabu atau kabur status hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi. Hal ini dikarenakan perubahan zaman yang sangat dinamis. Perubahan ini menuntut Fiqh untuk tidak statis, akan tetapi ikut terus bergerak secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Kultur sosial merupakan salah satu pemeran utama dalam berubahnya Fiqh, ini selaras dengan sebuah 'ibarat atau teori sosial yang cukup masyhur di kalangan ulama, yaitu "hukum berubah sesuai dengan konteks dan waktu."

---

<sup>82</sup> Abu Umar Dubyani bin Muhammad ad-Dubyan, *Al-Mu'amalah al-Maaliyah Ashalah wa Mu'asharah*,..., hlm. 121.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) dapat juga dianggap sebagai pendekatan luas dalam penelitian kualitatif atau sebagai metode untuk mengumpulkan data kualitatif. Tujuan Penelitian lapangan ini adalah untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi lingkungan sesuatu unit sosial, individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat.<sup>83</sup> Dalam hal ini peneliti akan langsung mengamati praktik akad jual beli akun *game online mobile legends* media sosial instagram di Kotagajah.

#### **B. Sifat Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi.<sup>84</sup>

Penelitian dalam skripsi ini adalah deskriptif yaitu penelitian lapangan yang memberikan gambaran bagaimana praktik akad jual beli akun *game online mobile legends* kemudian akan di analisis dari sudut pandang Hukum Islam, baik praktek jual beli maupun objek yang diperjual belikan apakah sudah sejalan dan sesuai dengan hukum atau tidak.

---

<sup>83</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 26.

<sup>84</sup> Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 46.

### C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data tersebut, kemudian peneliti klarifikasikan pada:

#### 1. Sumber Data Primer

Sumber Data Primer yaitu sumber data yang langsung memberikan informasi kepada pengumpul data.<sup>85</sup> Dalam hal ini data primer yang diperoleh penelitian bersumber dari Wahyu, Rendi, dan Dino sebagai penjual akun *game online mobile legends* yang dilakukan melalui internet sosial *facebook dan instagram* dan Putra, Geo, dan Asep sebagai pembeli akun *game online mobile legends* yang dilakukan wawancara langsung di Kotagajah. Dengan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur. Teknik semi terstruktur adalah proses wawancara yang menggunakan panduan wawancara yang berasal dari pengembangan topik dan mengajukan pertanyaan dengan penggunaan lebih fleksibel daripada wawancara struktur.<sup>82</sup>

#### 2. Sumber Data Sekunder

Sumber Data Sekunder yaitu sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.

Dalam penelitian ini sumber data sekunder yang digunakan adalah bahan yang di dapati dari buku-buku, surat kabar berupa karya ilmiah seperti

---

<sup>85</sup> Nasution, *Metode Research (penelitian Ilmiah)* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 143.

<sup>82</sup> *Ibid.*

bahan pustaka, jurnal dan lain sebagainya serta bahan lainnya yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Peneliti mengumpulkan data dengan cara wawancara dan dokumentasi:

##### **1. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>86</sup> Tujuan wawancara ialah untuk mengumpulkan informasi dan bukannya untuk merubah atau mempengaruhi pendapat responden.<sup>87</sup>

Dalam penelitian skripsi ini peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur yang dilakukan kepada pembeli akun *game online mobile legends* dan penjual akun *game online mobile legends*.

##### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan benda-benda yang menjadi dokumentasi notulen, catatan harian, dan sebagainya. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data berupa data-data tertulis yang mengandung keterangan dan penjelasan.<sup>88</sup>

Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini mengumpulkan data-data berupa gambar-gambar yang berkaitan dengan jual beli akun *game online mobile legends*.

---

<sup>86</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 186.

<sup>87</sup> Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, 86.

<sup>88</sup> *Ibid.*, 216

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data ke bentuk yang lebih mudah dibaca dan interpretasikan. Untuk memahami dokumen, teknik yang digunakan adalah kajian isi atau yang sering disebut dengan content analysis, yaitu metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku atau dokumen.<sup>89</sup> Sehingga data yang didapat adalah data yang mampu menerangkan tema penelitian yang bertujuan untuk melihat content-content yang ada di *mobile legends*.

Setelah data yang terkumpul lengkap, maka peneliti menganalisa data ini dengan menggunakan metode kualitatif yaitu digunakan untuk menggambarkan dan memaparkan tentang praktik jual beli akun *game online mobile legends*, kemudian dianalisis menggunakan Hukum Ekonomi Syariah. Kemudian dalam cara pengambilan kesimpulan atas data kualitatif, peneliti menggunakan metode deduktif, yaitu metode yang berangkat pada pengetahuan yang bersifat umum mengenai suatu fenomena (teori) dan bertitik tolak pada pengetahuan umum itu hendak menilai hal-hal yang bersifat khusus. Dalam hal ini adalah praktek jual-beli akun *game online mobile legends*.

---

<sup>89</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 220.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Perkembangan *Game Online Mobile Legends* di Kotagajah

Sebelum masuk ke perkembangan *game online mobile legends* di Kampung Kotagajah, peneliti akan memaparkan profil kampung tersebut karena peneliti melakukan *research* di Kampung tersebut

Asal mula kampung Kotagajah di dapatkan dari tiga kategori pembukaan yang dilakukan oleh para sesepuh desa, diman pembukaan desa tersebut antara lain pembukaan oleh warga, pembukaan oleh transmigrasi, dan pembukaan oleh yayasan pembuka tanah (YAPETA).<sup>90</sup>

Sedangkan asal mula nama Kotagajah didasarkan pada temuan kerangka gajah mati yang masih utuh. Dari sinilah Desa ini dinamakan Kotagajah sampai sekarang. Pada mulanya kampong Kotagajah merupakan wilayah bagian Kecamatan Punggur. Kemudian pada tahun 1994 Desa Kotagajah diresmikan sebagai kecamatan pembantu yang dimekarkan ada 6 (enam) Desa. Kotagajah menjadi kecamatan difinitif berdasarkan Perda no.10/2001 tentang pembentukan 13 Kecamatan Wilayah Kabupaten Lampung Tengah, sejak tanggal 14 Agustus 2001 sampai sekarang.<sup>91</sup>

Kampung Kotagajah memiliki luas wilayah 659 Km<sup>2</sup> terdiri dari 9 dusun dan 24 RT dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :<sup>92</sup>

---

<sup>90</sup> "Profil Kampung Kotagajah," diakses 2 Februari 2021, <https://web.lampungengahkab.go.id/post/berita/read-kampung-kotagajah-kecamatan-kotagajah.html>.

<sup>91</sup> *Ibid.*

<sup>92</sup> *Ibid.*

1. Sebelah Utara : Berbatasan Dengan Desa Rejo Asri.
2. Sebelah Timur : Berbatasan dengan Desa Purwosari
3. Sebalah Barat : Dengan Desa Bangun Rejo Kec. Gunung Sugih
4. Sebelah Selatan : Dengan Desa Purworejo

Secara Geografis Kampung Kotagajah merupakan daerah daratan dengan ketinggian 2700 M dari permukaan laut memiliki curah hujan 247. 858. 833 mm/th dengan rendah suhu udara rata-rata 36 derajat. Jarak dari Kampung Kotagajah kepusat Pemerintahan Kecamatan 3 Km, Ibu Kota Kabupaten 17 Km, Ibu Kota Propinsi 76 Km, dan Ibu Kota Negara 27000 Km.<sup>93</sup>

Penduduk Kampung Kotagajah Terdiri atas Berbagai suku bangsa (Heterogen), tidak hanya masyarakat berlaku bersuku Lampung tapi terdapat banyak suku lainnya seperti Jawa, Bali, Palembang, Sunda bahkan Tiong Hoa yang berdomisili di kampung Kotagajah. Menurut data sampai Oktober 2019 Jumlah penduduk yang ada di Kampung Kotagajah yaitu sebanyak 2.948 jiwa yang terdiri dari 1.386 laki-laki dan 1.562 perempuan.

**Tabel 2**  
**Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin**

No.	Jumlah Penduduk	Jumlah	
		Laki-laki	Perempuan
1.	Jenis Kelamin	2.374	2.436
2.	Kepala Keluarga	1.247	-
3.	Kwarganegaraan	2.374	2.436
4.	Warga Negara Asing	-	-

Sumber: Dokumentasi Desa Kota Gajah Tahun 2019

---

<sup>93</sup> *Ibid.*,

Kemudian mengenai agama yang di anut oleh masyarakat Kampung Kotagajah yaitu Islam, Keristen, Budha, dan Hindu. Dari jumlah jiwa yang tinggal di Kampung Kotagajah agama Islam menjadi agama yang banyak dianut.

94

**Tabel 3**  
**Jumlah Penduduk Menurut Agama**

No.	Jumlah Penduduk Menurut Agama	Jumlah
1.	Islam	4419 Orang
2.	Kristen	150 Orang
3.	Katholik	250 Orang
4.	Hindu	3 Orang
5.	Buddha	4 Orang
6.	Penganut Kepercayaan	-

Sumber: Dokumentasi Desa Kota Gajah Tahun 2019

**Tabel 4**  
**Jumlah Penduduk Menurut Usia**

No.	Jumlah Penduduk Menurut Usia	Jumlah
1.	00-03 tahun	315 orang
2.	04-06 tahun	229 orang
3.	07-12 tahun	652 orang
4.	13-15 tahun	284 orang
5.	16-18 tahun	300 orang
6.	19 tahun ke atas	3040 orang

Sumber: Dokumentasi Desa Kota Gajah Tahun 2019

**Tabel 5**  
**Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian**

No.	Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian	Jumlah
1.	PNS	45 orang
2.	TNI dan POLRI	10 orang
3.	Swasta	10 orang
4.	Tani	1037 orang
5.	Pertukangan	45 orang
6.	Buruh Tani	300 orang

---

<sup>94</sup> *Ibid.*,

Sumber: Dokumentasi Desa Kota Gajah Tahun 2019

Berkaitan dengan uraian di atas, perkembangan era globalisasi di Desa Kotagajah telah menciptakan permainan online. Salah satunya yaitu *game online mobile legends*. Karena *mobile legends* merupakan salah satu permainan yang sering bahkan digemari oleh banyak orang dari berbagai kalangan di Kotagajah, mulai dari anak kecil, remaja, hingga usia dewasa dengan beragam jenis profesi memainkannya. Akibatnya, tidak jarang *game online mobile legends* menjadi ajang bersosialisasi antar pemainnya.

*Game online mobile legends* menjadi banyak peminatnya saat ini, bukan hanya untuk permainan saja, melainkan juga untuk dapat mengikuti kompetisi atau tournament yang kadang diselenggarakan di Kampung Kotagajah, selain itu *game online mobile legends* di Indonesia masuk dalam salah satu cabang olahraga elektronik atau *e-sports*. Pengaruh besar dalam permainan *mobile legends* adalah *ranked* atau tingkatan permainan. Dalam setiap akun *mobile legends*, semakin tinggi tingkatannya, maka popularitas dikalangan pemain tersebut akan semakin meningkat.<sup>95</sup>

Namun, tidak mudah untuk sebuah akun agar mencapai tingkatan tertinggi (*mythic*), dibutuhkan waktu dan konsistensi yang tinggi dalam bermain. Tidak semua orang bisa melakukannya, sehingga banyak yang memilih jalan pintas dengan membeli akun *mobile legends* di media sosial *facebook*.<sup>96</sup>

---

<sup>95</sup> Wawancara dengan Wahyu sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

<sup>96</sup> Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

Di sisi lain, *game online mobile legends* dijadikan sebagai tempat beradu gengsi bagi generasi milenial masa kini, hingga menarik minat bagi sebagian orang untuk dijadikan sebagai ajang bisnis, salah satunya yakni jual beli akun *game online mobile legends*. Hal ini memberikan dampak yang signifikan dalam perkembangan *game online mobile legends*.<sup>97</sup>

Ada tiga macam tingkatan akun yang dijual oleh penjual akun *game online mobile legends*, yaitu akun *epic*, akun *legend*, dan akun *myhtic*. Masing-masing akun tersebut ada peminatnya sendiri sesuai dengan yang dibutuhkan pembeli.<sup>98</sup>

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, banyak pemain *game online mobile legends* di Kampung Kotagajah yang lebih memilih untuk membeli akun *mhytic* karena itu lebih menguntungkan bagi pihak pembeli.

## **B. Mekanisme Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* di Kotagajah.**

Praktik jual beli akun *game online mobile legends* sudah lama dilakukan dan ini dapat ditemukan keberadaanya di berbagai situs *online*, di antaranya *google*. Jadi yang di maksud dengan praktik disini adalah pelaksanaan jual beli akun *game online mobile legends* di sosial media *facebook*. Pelaksanaan jual beli akun tersebut, peneliti akan

---

<sup>97</sup> Wawancara dengan Dino sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

<sup>98</sup> Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

mendesripsikannya berdasarkan data dari informan serta dari beebagai sumber data yang dimiliki keterkaitan dengan tema pembahasan Skripsi ini.

Jual beli akun *game mobile legends* sudah lama terjadi di Kampung Kotagajah semenjak *game mobile legends* keluar. Banyaknya minat pembeli maka bisnis tersebut terus berkembang sampai sekarang. Sedangkan akun yang diperjualbelikan tersebut berasal dari akun pribadi penjual masing-masing. Berikut adalah beberapa hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap penjual mengenai mekanisme akad jual beli akun *game online mobile legends*:

#### 1. Transaksi Subjek Hukum *Game Online Mobile Legends*

Para penjual dan pembeli dalam bertransaksi menggunakan media elektronik, di antaranya melalui *WhatsApp* dan *Direct Message Facebook*. Kemudian, pembeli memberi tahu mengenai tingkatan akun *game online mobile legends* yang akan dibeli dan selanjutnya akan diproses penjual.<sup>99</sup>

#### 2. Penetapan Harga Akun *Game Online Mobile Legends*

Harga akun *game online mobile legends* yang dijual bersifat beragam, baik jenis akun *epic*, akun *legend*, dan akun *myhtic*, intinya akun yang di jual berupa akun *epic*, akun *legend*, dan akun *myhtic*.

---

<sup>99</sup> Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

Gambar 3.1 Contoh Akun *Epic*



Gambar 3.2 Contoh Akun *Legend*



Gambar 3.3 Contoh Akun *Mythic*



Dalam penjualannya, penjual menjual ketiga jenis tingkatan akun *game online mobile legends*. Untuk harganya sendiri bervariasi, mulai dari

Rp. 30.000,- dan seterusnya, tergantung dengan tingkatan akun yang dibeli.<sup>100</sup>

### 3. Cara Pembayaran Akun *Game Online Mobile Legends*

Setelah para pihak telah bersepakat, baik dengan jumlah maupun harga produknya, pihak pembeli memberikan sejumlah uang yang telah disepakatinya. Cara pembayarannya sendiri dengan beberapa cara, dengan melalui transfer pulsa atau melalui transfer bank. Setelah pihak pembeli membayar sejumlah uang yang telah disepakatinya, maka pihak penjual memproses sesuai dengan permintaan pembeli.<sup>101</sup>

### 4. Penyerahan Produk atau Objek Hukum *Game Online Mobile Legends*

Tahap dimana penjual akan menyerahkan objek yang dibeli oleh pembeli dengan cara penjual mengirim *Id* dan *Password* game sesuai permintaan pembeli melalui *Whatsapp* atau langsung di *login*kan oleh penjual. Jadi, objek hukum atau benda yang diperjualbelikan tidak dapat diserahkan secara nyata hanya berupa *id* dan *password*, karena memang benda tersebut tidak berwujud, namun dapat dilihat dengan cara melihat dari tampilan akun *game* yang dibeli.<sup>102</sup>

### 5. Pertanggung Jawaban Penjual Ketika Akun Yang Dibeli *Error*

Akun *game online mobile legends* merupakan sebuah sistem yang kapan saja bisa terjadi kerusakan atau *error*. Maka dari itu masing-masing

---

<sup>100</sup> Wawancara dengan Dino sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

<sup>101</sup> Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

<sup>102</sup> Wawancara dengan Dino sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

penjual akun mempunyai kebijakan masing-masing jika terjadi kerusakan atau *error* pada akun *game online mobile legends*. Wahyu sebagai penjual akun mempunyai kebijakan tidak mau tahu kalau akun ada kerusakan atau *error*, menurutnya kalau akun sudah dibeli itu bukan tanggung jawab penjual lagi kalau suatu saat ada kerusakan atau *error*.<sup>103</sup> Berbeda dengan Rendi, jika terjadi kerusakan akun atau *error* dia dari awal kesepakatan pada akad jual belinya akan bersedia mengembalikan setengah uang pembeli dari harga akun tersebut.<sup>104</sup> Sedangkan Dino dari awal membuat kesepakatan dengan pembeli jika akun yang dibeli darinya mengalami kerusakan atau *error*, dia memberikan jaminan akan mengembalikannya seluruh uang pembeli jika akun mengalami kerusakan atau *error*.<sup>105</sup>

Berdasarkan uraian tersebut di atas, di mana objek pada akad ini selain tidak dapat diserahkan terimakan secara nyata. Objek akad ini sewaktu-waktu dapat menghilang dengan sendirinya atau dihapus oleh pihak pembuat *game* tersebut, karena pihak pembuat *game* tidak menginginkan akun yang menggunakan *cheat* (curang) atau akun tidak aktif. Lain halnya dengan akun normal, di mana akun normal ini sebelumnya dimainkan dengan tanpa *cheat*. Oleh sebab itu, pihak pembeli tidak merasa dirugikan, karena memang kemanfaatannya dapat dirasakan oleh dirinya, misalnya karena akunnya normal

---

<sup>103</sup> Wawancara dengan Wahyu sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

<sup>104</sup> Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

<sup>105</sup> Wawancara dengan Dino sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

dan tingkatan *gamenya* tinggi, kemungkinan besar akan dapat atau bisa mengikuti kompetisi atau tournament *mobile legends*.

Setiap pemain *game* seperti *mobile legends* yang berhasil menampilkan sisi menarik dan membuat penasaran pemain lain, pada akhirnya memiliki beberapa keuntungan dan posisi daya tawar tinggi dalam status sosial di kalangan para pemain. Salah satunya adalah potensi untuk menjadi seorang yang dapat memberikan pengaruh kepada orang lain. Dengan pemanfaatan yang tepat, pemain *game* memiliki posisi atau derajat tinggi di mata pemain lain.

Salah satu yang menjadi gengsi dalam memainkan *game mobile legends* adalah tingkatan akun *game* tersebut dan juga *skin hero*. Bagi generasi masa kini, keseimbangan tingkatan akun dan *skin* (kostum pemanis tampilan *hero*) itu yang sangat diinginkan. Oleh Karena itu, banyak pemain *game* tersebut yang mencari cara agar mendapatkannya secara instan.

Kemudian, peneliti juga mewawancarai pembeli akun *game mobile legends* terkait manfaat dan tujuan mereka membeli akun *game mobile legends*. Berikut beberapa hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap pembeli akun *game mobile legends*:

Menurut Putra alasannya dirinya membeli akun *game mobile legends* adalah untuk dijual kembali, dia membeli akun yang tingkatannya yang masih rendah, kemudian dimainkan sehingga mencapai level tinggi. Kemudian, akun tersebut di perjual belikan kembali olehnya. Kerugiannya adalah akun yang sudah dibeli mengalami *error*, itu menurutnya dikarenakan pemain sebelumnya

terlalu banyak menggunakan *cheat* atau curang dalam bermain, sehingga terdeteksi oleh pihak pembuat *game* dan kemudian pihak pembuat *game* menangguhkan akun tersebut sehingga akun tersebut *error*.<sup>106</sup>

Menurut Geo alasan dirinya membeli akun *game online mobile legends* adalah karena iseng saja serta untuk memenuhi gengsi dalam antar pemain, manfaatnya tidak ada, hanya sekedar untuk memenuhi gengsi saja. Menurutnya memiliki akun *game online mobile legends* dengan tingkat yang tinggi lebih mudah dibandingkan dengan memainkannya sendiri, proses pembelian yang mudah, sehingga tidak sulit untuk mendapatkan akun yang lebih tinggi agar dapat memenuhi gengsi di antara para pemain. Akun yang dirinya beli mengalami kekurangan point yang sangat drastic, point tersebut seperti tiket yang digunakan untuk memainkan permainan, itu terjadi karena pemilik akun sebelumnya dalam memainkan permainan tidak bagus atau *feeder*, sehingga mengakibatkan dirinya tidak bisa bergabung untuk memainkan *game* hal tersebut menurutnya sebuah kerugian bagi dirinya.<sup>107</sup>

Menurut Asep alasan dirinya membeli akun *game online mobile legends* adalah Karen ingin mendapatkan pengakuan dari para pemain lainnya dan agar dapat dikatakan dirinya terampil dalam bermain *mobile legends*. Adapun manfaatnya, hanya agar tenar dan diperhatikan oleh pemain lainnya bahwa dirinya mampu memainkan hingga level tertinggi. Kerugiannya sendiri adalah pada akun tertinggi kadang dalam memainkannya banyak pemain yang

---

<sup>106</sup> Wawancara dengan Putra sebagai Pembeli Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021..

<sup>107</sup> Wawancara dengan Geo sebagai Pembeli Akun *Game Mobile Legends*, 15 April 2021.

meggunakan *cheat* atau curang, sehingga dengan dapat menurunkan tingkatan akun yang sudah dibeli.<sup>108</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut diatas, maka dapat diketahui, bahwa jual beli akun *game online mobile legends* adalah sutau modal perdangan yang baru di zaman ini dan baru terjadi di kalangan pemain *game online mobile legends*. Jenis akad jual beli ini tidak jauh berbeda dengan jual beli *online* lainnya, yaitu dengan memesan barang terlebih dahulu, pesenan ini dapat diperoleh dengan menghubungi akun *facebook* dan *instagram* penjual akun *game online mobile legends*. Setelah melakukan pemesanan dan sudah terkonfirmasi dengan pihak penjual akun *game online mobile legends*, maka setelahnya akan memasuki metode pembayaran pembayaran terlebih dahulu, kemudian transaksi baru akan diproses oleh penjual. Dalam prosesnya sendiri, membutuhkan waktu pemrosesan yakni satu atau dua jam, sesuai dengan tingkatan akun yangmg dibeli atau dipesan oleh pembeli.

### C. Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* di Kotagajah

Jual-beli merupakan akad yang diperbolehkan berdasarkan Al-Qur'an, Sunnah, dan Ijma' Para 'Ulama. Seperti yang dijelaskan pada Firman Allah SWT. pada surat An-Nisa' ayat 29 sebagai berikut:

أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan

---

<sup>108</sup> Wawancara dengan Asep sebagai Pembeli Akun *Game Mobile Legends*, 17 November 2020.

*yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.” (QS. An-Nisa (4): 29)<sup>109</sup>*

Asbabun nuzul (sebab-sebab turunnya ayat) menurut riwayat Ibnu Jarir, ayat tersebut di atas turun dikarenakan masyarakat Muslim Arab pada saat itu memakan harta sesamanya dengan cara yang batil, mencari keuntungan dengan cara yang tidak sah dan melakukan bermacam-macam tipu daya yang seakan-akan sesuai dengan hukum syari’at. Misalnya ,sebagaimana digambarkan oleh Ibnu Abbas, menurut riwayat Ibnu Jarir ,bahwa seorang membeli dari kawannya sehelai baju dengan syarat bila ia tidak menyukainya dapat mengembalikannya dengan tambahan satu dirham di atas harga pembeliannya. Padahal, seharusnya jual-beli hendaklah dilakukan dengan rela dan suka sama suka tanpa harus menipu sesama Muslimnya.<sup>110</sup>

Berdasarkan data yang terdapat di lapangan, maka dapat diketahui bahwa rukun dalam akad jual-beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah adalah sebagai berikut:

#### 1. Pihak-Pihak

Pihak-pihak dalam jual beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah yaitu penjual akun *game online mobile legends* dan pembeli akun *game online mobile legends*.<sup>111</sup>

#### 2. Objek

---

<sup>109</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Bandung: CV Diponegoro, 2005).

<sup>110</sup> A.Mudjab Mahali, *Asbabun Nuzul : Studi Pendalaman Al-Quran* (Jakarta: Rajawali Pers, 1998), 145.

<sup>111</sup> Wawancara dengan Wahyu sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 November 2020.

Objek dalam jual beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah yaitu akun yang terdiri *id* dan *password*.<sup>112</sup>

### 3. Kesepakatan

Kesepakatan dalam jual beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah yaitu penjual dan pembeli bertransaksi menggunakan media elektronik, diantaranya melalui *facebook* dan *instagram*. Kemudian, pembeli memberi tahu mengenai tingkatan akun yang akan dibeli dan selanjutnya akan diproses oleh penjual. Setelah para pihak bersepakat, baik dengan jumlah maupun harga produknya, pihak pembeli memberikan sejumlah uang yang telah disepakatinya. Cara pembayarannya sendiri dengan beberapa cara, dengan melalui transfer pulsa dan atau transfer bank. Setelah pihak pembeli membayar sejumlah uang yang telah disepakatinya, maka pihak penjual akan mengirim *id* dan *password* sesuai akun yang dibeli.<sup>113</sup>

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dapat diketahui, bahwa rukum dalam akad jual beli akun *game online mobile legends* sudah terpenuhi.

Adapun syarat jual-beli terdapat empat macam syarat, yaitu syarat terpenuhinya akad (*in'iqad*), syarat terlaksananya jual-beli (*nafadz*), syarat sahnya akad, dan syarat mengikat (*luzum*). Adanya syarat-syarat tersebut

---

<sup>112</sup> Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 November 2020.

<sup>113</sup> Wawancara dengan Wahyu sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 November 2020..

dimaksudkan untuk menjamin bahwa jual-beli yang dilakukan akan membawa kebaikan bagi kedua belah pihak dan tidak ada yang dirugikan.

Syarat yang terkait dengan pihak yang melakukan transaksi atau akad ada dua, yaitu:

- a. Pihak yang melakukan transaksi harus berakal dan mumayyiz. Dengan adanya syarat ini, maka transaksi yang dilakukan oleh orang gila adalah tidak sah.
- b. Pihak yang melakukan transaksi harus lebih dari satu pihak, karena tidak mungkin akad hanya dilakukan oleh satu pihak, di manadia menjadi orang yang menyerahkan dan yang menerima.<sup>114</sup>

Syarat yang terkait dengan akad hanya satu, yaitu kesesuaian antara ijab dan kabul. Sementara mengenai syarat tempat akad, akad harus dilakukan dalam satu majelis. Sedangkan syarat yang berkaitan dengan barang yang dijadikan sebagai objek transaksi ada empat, yaitu:

- a. Barang yang dijadikan sebagai objek transaksi harus ada, tidak boleh akad atas barang-barang yang tidak ada atau dikhawatirkan tidak ada, seperti jual-beli buah yang belum tampak atau jual-beli anak hewan yang masih dalam kandungan.
- b. Objek transaksi berupa barang yang bernilai, halal, dapat dimiliki, dan benda yang dapat dimanfaatkan dan disimpan.
- c. Benda yang dijadikan sebagai objek tersebut merupakan milik sendiri.
- d. Objek harus dapat diserahkan saat transaksi.<sup>115</sup>

---

<sup>114</sup> Nizaruddin, *Fiqih Muamalah* (Yogyakarta: Idea Press, 2017), 97.

Berdasarkan data yang terdapat di lapangan, maka dapat diketahui bahwa syarat-syarat dalam akad jual-beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah telah terpenuhi.<sup>116</sup> Oleh karena itu, akad jual-beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah tersebut sah.

Apabila dilihat dari segi kemanfaatannya, jual-beli seperti ini tidak mengandung manfaat, justru sebaliknya, lebih banyak mengandung kemudharatan di dalamnya, di antaranya:

1. Diperuntukkan untuk hal-hal yang tidak mendatangkan manfaat, lebih menekankan terhadap nafsu duniawi.
2. Kemungkinan akun *game online mobile legends* tersebut sudah kena *hack*.
3. Reputasi bisnis bisa tercoreng.
4. Bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
5. Cara penjual mendapatkan akun *game online mobile legends* tidaklah dengan jalan yang halal.
6. Terdapat unsur-unsur yang dilarang.
7. Waktu penyerahan dan manfaat yang didapat bersifat tidak jelas.
8. Tidak dapat diserahterimakan secara nyata.<sup>117</sup>

Adapun kriteria akad jual beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah telah memenuhi tiga kriteria yang telah ditetapkan dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, diantaranya :

a. Peruntutannya Halal dan Legal

Akad Jual beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah ini diperkenankan apabila untuk tujuan yang halal atau tidak bertentangan dengan peraturan yang berlaku contohnya untuk kepentingan bisnis online.

---

<sup>115</sup> Syafei Rahmat, *Fiqh Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), 78–79.

<sup>116</sup> Wawancara dengan Wahyu sebagai Penjual Akun *Game Mobile Legends*, 15 November 2020.

<sup>117</sup> Ikit, Artiyanto, dan Muhammad Saleh, *Jual Beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam* (Yogyakarta: Gaya Media, 2018), 70

- b. Akun dijual dan didapatkan dengan cara yang halal dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Penjual akun *game online mobile legends* mendapatkan akun *game online mobile legends* dengan cara halal dan legal apabila menjual.

- a. Jelas Manfaat, Kualitas dan Kuantitasnya

Jual beli akun *game online mobile legends* ini menggunakan akad jual beli salam yang dimana manfaatnya didapatkan apabila akun *game online mobile legends* dibeli dan dipergunakan oleh pemain pro, maka manfaatnya yaitu meningkatkan reputasi sebuah akun tersebut dan membuat orang menjadi lebih tertarik dan lebih percaya dengan akun miliknya.

Di dalam konteks akad jual-beli akun *game online mobile legends*, pembeli melakukan pemesanan terlebih dahulu kepada penjual, dalam transaksi ini biasanya terjadi tawar-menawar harga, karena biasanya penjual mencantumkan daftar harga dalam iklan atau promosinya di *instagram* dan *facebook*, sehingga pembeli tahu daftar harga dan pembeli secara otomatis telah menyepakati harga yang telah ditentukan. Setelah melakukan transaksi pembayaran, barulah penjual memproses apa yang telah diinginkan oleh pembeli.

Di dalam jual-beli akun *game online mobile legends*, ketika orang memanfaatkan umtk tournament atau kompetisi *e-sport* adalah sebuah kebolehan kalau ada kemanfaatan di dalamnya dan tidak melanggar syari'at

Islam, serta sesuai dengan syarat-syarat objek yang diperjual-belikan (*ma'qud alaih*), yaitu barang yang dapat diambil manfaatnya.<sup>118</sup>

Selain melihat dari manfaat akad jual-beli akun *game online mobile legends* tersebut di atas, maka terdapat beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam akad jual-beli akun *game online mobile legends* tersebut, yakni ketika seseorang membeli akun *game online mobile legends* untuk kepentingan *e-sport* atau olahraga elektronik, maka tujuan tersebut tidak akan tercapai.

Maka, misal ketika *pro-player* yang membeli akun *game online mobile legends* yang murah tetapi bermasalah dikemudian hari, maka dapat berdampak terhadap hilangnya reputasi *pro-player* tersebut dan dampak lainnya adalah *pro-player* tersebut akan sulit mengikuti kompetisi *e-sport*.

Dampak kerugian lainnya adalah apabila seseorang membeli akun *game online mobile legends* yang bermasalah, maka konsekuensi yang harus ditanggung olehnya adalah akun *game online mobile legends* bisa di *banned* atau di blokir oleh pihak pembuat *game*.

Berdasarkan permasalahan akad jual-beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah, maka dapat diketahui, bahwa kegiatan pembelian akun *game online mobile legends* bukan suatu hal yang terlarang apabila dimanfaatkan untuk hal yang bermanfaat, namun dalam jual beli ini bisa menjadi hal yang tidak baik karena bila pembeli memiliki niat yang tidak baik seperti hanya menaikkan ego untuk mencari popularitas dan gengsi.

---

<sup>118</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam* (Jakarta: PT Raja Grafinda Persada, 2003), 143.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh uraian yang ada dalam skripsi ini penulis dapat beberapa kesimpulan mengenai akad Jual beli akun *game online Mobile Legends* dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah:

Mekanisme transaksi jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* yang umum terjadi dikalangan penjual dan pembeli. Transaksi dilakukan secara privat atau oleh kedua belah pihak tanpa adanya pihak lain yang bersangkutan, namun transaksi ini memiliki resiko terhadap penipuan ketika akun yang menjadi objek jual beli memiliki kecacatan atau resiko tidak diserahkannya akun kepada pembeli setelah memberikan pembayaran. Kemudian mengikutsertakan pihak ketiga sebagai penjamin kewanitaan yang disebut dengan metode transaksi Rekber dan/atau Pulber yang mana lebih menjamin atas keamanan transaksi elektronik jual beli akun *Mobile Legends : Bang Bang*. Menurut perspektif Hukum Ekonomi Syariah Jual Beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* dikategorikan sebagai ba'I, Jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* berdasarkan analisis peneliti telah memenuhi Rukun jual beli sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah Buku ke II pasal 22 serta Syarat sahnya. Hukum Ekonomi Syariah terdapat beberapa rukun dan syarat yang wajib dipenuhi agar jual beli bisa dikatakan sebagai jual beli yang sah dan dikategorikan sebagai *Bai' as shahih* menurut hukumnya.

**B. Saran**

Kepada penjual agar melakukan transaksi elektronik berdasarkan ketentuan yang sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah, memenuhi setiap syarat dan berlaku jujur. Diharapkan agar penjual dan pembeli lebih mengetahui bahwa islam telah menentukan cara-cara yang baik lagi di ridhoi oleh Allah SWT. Setiap pelaksanaan transaksi elektronik penjual diharapkan memberikan informasi secara lebih detail, rinci dan transparan

## DAFTAR ISI

- Abdul Aziz Dahlan dkk. *Ensiklopedi Hukum Islam*. Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 2001.
- Abdullah bin Abdurrahman Ali Bassam. *Taisur Allam Syarh Umdatul Ahkam*,. Riyadh: Daarul Mughni, 142H-2007M.
- Ahmad Mukhlisin. "*Sistem Jual Beli Pupuk Kandang Perspektif Imam Syafi'i Dan Imam Hanafi*". Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Al Imam Zainuddin Ahmad bin Abdul Lathif az-Zabidi. *Mukhtashar Shahih AlBukhari, Terj. Abdurrahman Nuryaman*. Jakarta: Darul Haq, 2001.
- Albima Rama Sudharto. *Feneomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa*. Sumatera Utara: Skripsi Universitas Sumatera Utara, 2018.
- A.Mudjab Mahali. *Asbabun Nuzul : Studi Pendalaman Al-Quran*. Jakarta: Rajawali Pers, 1998.
- Burhanuddin S. *Hukum Bisnis Syariah*. Yogyakarta: UII Press Yogyakarta, 2011.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Bandung: CV Diponegoro, 2005.
- Enang, Hidayat. *Fiqh Jual Beli*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Fauzan. *Komplisai Hukum Ekonomi Syariah*. Depok: Kencana, 2017.
- Hendi Suhendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pers, 2010.
- Ibnu Katsir. *Terjemah Singkat Tafsir Ibnu Katsir 3, diterjemahkan oleh Salim Bahreisy dan Said Bahreisy, dari judul asli Mukhtasar Tafsir Ibnu Katsir*. Jakarta: PT Bina Ilmu, 2005.
- Ida Friatna. *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam*. Banda Aceh: PeNA, 2012.
- Idris. *Hadis Ekonomi Ekonomi Dalam Perspektif Hadis Nabi*. Jakarta: Kencana, 2015.

- Ikit, Artiyanto, and Muhammad Saleh. *Jual Beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam*. Yogyakarta: Gava Media, 2018.
- Imam Mustofa. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Joseph Schacht. *Pengantar Hukum Islam*. Yogyakarta: Islamika, t.t.
- Kathur Suhardi. *Syarah Hadits Pilihan Bukhari Muslim*. Jakarta: Daarul Falah, 2002.
- Lexy J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- M. Umer Chapra. *Islam dan Tantangan Ekonomi*. Surabaya: Risalah Gusti, 1999.
- Melani, Mela. *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*. Lampung: Skripsi IAIN Raden Inta, 2017.
- Muh. Fauzun Arifudien. *Jual Beli Account Gane Online Clash of Clans dalam Perfpektiv Hukum Islam*. Surakarta: Skripsi IAIN Suratakarta, 2017.
- Muhammad Iqbal. *Analisis Hukum Jual-Beli Virtual Property pada Permainan DOTA2 yang Diselenggarakan oleh Valve melalui Steam Comunnity Market*. Depok: Skripsi Universitas Indonesia, 2015.
- Mutiara Devi. *Jual Beli Follower Sosial Media Instagram Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah*. Metro: IAIN Metro, 2020.
- Nasution. *Metode Research (penelitian Ilmiah)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Nizaruddin. *Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Idea Press, 2017.
- “Profil Kampung Kotagajah.” Diakses 2 Februari 2021. <https://web.lampungengahkab.go.id/post/berita/read-kampung-kotagajah-kecamatan-kota-gajah.html>.
- Rahmat, Syafei. *Fiqh Muamalah*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2001.
- Shalah ash-Shawi dan Abdullah al-Mushlih. *Fikih Ekonomi Islam*. Jakarta: Darul Haq, 2015.
- Sulaiman, Rasjid. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015.
- Sulistyowati. *“Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online*. Semarang: IAIN Walisongo Semarang, 2011.

Wikipedia. “*Mobile Legends: Bang Bang.*” Diakses 10 November 2020.  
[http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang,.](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang,.)

Yasinta Devi. “*Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World of Warcraft (WOW).*” Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015.

T.t.

#### **KARYA ILMIAH:**

Mutiara Devi. *Jual Beli Follower Sosial Media Instagram Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah.* Metro: IAIN Metro, 2020.

Sulistyowati. “*Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online.* Semarang: IAIN Walisongo Semarang, 2011.

Yasinta Devi. “*Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World of Warcraft (WOW).*” Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015.

Albima Rama Sudharto. *Feneomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa.* Sumatera Utara: Skripsi Universitas Sumatera Utara, 2018.

Melani, Mela. *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif.* Lampung: Skripsi IAIN Raden Inta, 2017.

Muh. Fauzun Arifudien. *Jual Beli Account Gane Online Clash of Clans dalam Perfpktif Hukum Islam.* Surakarta: Skripsi IAIN Suratakarta, 2017.

Muhammad Iqbal. *Analisis Hukum Jual-Beli Virtual Property pada Permainan DOTA2 yang Diselenggarakan oleh Valve melalui Steam Comunnity Market.* Depok: Skripsi Universitas Indonesia, 2015.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS SYARIAH

Jalan W. Hajar Dewantara Komplek 10 A Inongrayu Metro, Lampung Metro 34111  
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.iaimetro.ac.id, Email: Layanan@iaimetro.ac.id

Nomor : B-445/In.28.2/D.1/PP.00.9/04/2020  
 Lampiran : -  
 Perihal : Pembimbing Skripsi

09 April 2020

Kepada Yth

1. Wahyu Setiawan, M.Ag.
  2. Fredy Gandhi Midia, S.H., M.H.
- di -  
 Metro

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dalam rangka membantu mahasiswa dalam penyusunan Proposal dan Skripsi, maka Bapak/Ibu tersebut diatas, ditunjuk masing-masing sebagai Pembimbing I dan II Skripsi mahasiswa :

Nama : MUHAMMAD ZAINUDIN  
 NPM : 1602090116  
 Fakultas : SYARIAH  
 Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah  
 Judul : TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PENGELOLAAN GAME ONLINE WARUNG INTERNET. (STUDY KASUS WARNET ARAY DI KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH)

Dengan ketentuan :

1. Pembimbing, membimbing mahasiswa sejak penyusunan Proposal sampai selesai Skripsi
  - a. Pembimbing I, mengoreksi out line, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi Skripsi setelah pembimbing II mengoreksi.
  - b. Pembimbing II, mengoreksi proposal, out line, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi Skripsi, sebelum ke Pembimbing I.
2. Waktu penyelesaian Skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK bimbingan dikeluarkan.
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah yang dikeluarkan oleh LP2M Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
4. Banyaknya halaman Skripsi antara 40 s/d 70 halaman dengan ketentuan :
  - a. Pendahuluan ± 2/6 bagian.
  - b. Isi ± 3/6 bagian.
  - c. Penutup ± 1/6 bagian.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Saudara diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Wakil Dekan  
 Bidang Akademik dan Kelembagaan,

  
 Siti Zulailha

## **OUTLINE**

### **AKAD JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH (STUDI DI KAMPUNG KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH)**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**NOTA DINAS**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**ORISINALITAS PENELITIAN**

**MOTTO**

**PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

B. Pertanyaan Penelitian

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

D. Penelitian Relevan

## **BAB II LANDASAN TEORI**

A. *Game Online Mobile Legends*

1. Sejarah dan Jenis-Jenis *Game Online*
2. Gambaran Umum Permainan *Mobile Legends*
3. Faktor-Faktor Yang Membuat *Game Online* Banyak Diminati

B. Akad

1. Pengetian Akad
2. Dasar Hukum Akad
3. Rukun dan Syarat Akad
4. Macam-Macam Akad

C. Jual Beli

1. Pengertian Jual Beli
2. Landasan Hukum Jual Beli
3. Rukun dan Syarat Jual Beli
4. Bentuk-Bentuk Jual Beli
5. Jual Beli Yang Dilarang
6. Larangan Dalam Jual Beli Menurut Hukum Ekonomi Syariah

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian

B. Sifat Penelitian

C. Sumber Data

D. Teknik Pengumpulan Data

E. Teknis Analisis Data

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Perkembangan *Game Online Mobile Legends* di Kotagajah.

B. Mekanisme Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* di Kotagajah.

C. Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* di Kotagajah.

#### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan

B. Saran

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

#### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Metro, Januari 2021

Peneliti,



**Muhammad Zainudin**  
**NPM. 1602090116**

Disetujui oleh,

Pembimbing I



Pembimbing II



Wahyu Setiawan, M.Ag.  
NIP. 198005162005011008

Fredy Gandhi Midia, S.H.,M.H.

### ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

## AKAD JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH

### A. Wawancara Kepada Penjual Akun *Game Online Mobile Legends*

1. Berapa lama anda melakukan bisnis jual beli akun *mobile legends*?
2. Darimana anda mendapatkan akun tersebut?
3. Bagaimana cara transaksi penjualan akun *mobile legends* yang anda lakukan?
4. Selain akunya apa yang ada jual?
5. Apakah akun tersebut ada masa kadaluarsannya?
6. Apakah ketika akun akan kadaluarsa akan tetap di jual?
7. Tingkatan atau *Rank* akun apa saja yang anda jual?
8. Berapa harga akun *mobile legends* yang anda jual?
9. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk melakukan menyerahkan akun yang anda jual?
10. Apakah selama saudara berjualan akun tersebut mendapatkan komplain dari pembeli?
11. Bagaimana komplain yang sering saudara dapatkan dari pembeli terkait penjualan akun?
12. Bagaimana solusi terhadap komplain tersebut?

**B. Wawancara Kepada Pembeli Akun *Game Online Mobile Legends***

1. Apa alasan anda membeli akun *mobile legends*?
2. Berapa tempat anda membeli akun tersebut?
3. Tingkatan akun apa yang anda beli?
4. Berapa harga akun yang sering dibeli?
5. Bagaimana proses pembelian akun tersebut?
6. Bagaimana pertanggung jawaban penjual ketika akun yang dibeli *error*?
7. Adakah keuntungan yang anda dapat pada saat anda membeli akun *mobile legends*?
8. Keuntungan seperti apa yang anda dapatkan?
9. Adakah kerugian yang anda dapat pada saat anda membeli akun *mobile legends*?
10. Kerugian seperti apa yang anda terima?

**C. Dokumentasi**

1. Dokumentasi dengan penjual dan Pembeli Akun *Mobile Legends*.
2. *Screenshot chatting via whatsapp* bukti pengiriman dan tanda terima akun dari pembeli dan penjual Akun *Mobile Legends*.
3. Gambar yang berhubungan dengan jual beli Akun *Mobile Legends* (daftar harga).

Metro, Februari 2021

Peneliti,



**Muhammad Zainudin**  
NPM. 1602090116

Disetujui oleh,

Pembimbing I



**Wahyu Setiawan, M.Ag.**  
NIP. 198005162005011008

Pembimbing II



**Fredy Gandhi Midia, S.H.,M.H.**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS SYARIAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.syariah.metrouniv.ac.id; e-mail: syariah.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: 433/In.28/D.1/TL.01/03/2021

Wakil Dekan I Fakultas Syaria`ah Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

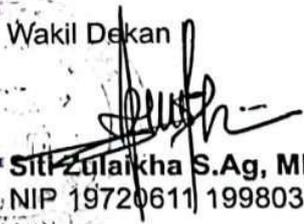
Nama : **MUHAMMAD ZAINUDIN**  
NPM : 1602090116  
Semester : 10 (Sepuluh)  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syaria`ah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di Kampung Kotagajah, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka meyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "AKAD JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH ( STUDI DI KAMPUNG KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH)".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 04 Maret 2021

Mengetahui,  
Pejabat Setempat  
Kepala Kampung Kotagajah  
  
AGUSRIYANTO

Wakil Dekan  
  
Siti Zulaikha S. Ag, MH  
NIP 197206111998032001



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**  
**KECAMATAN KOTAGAJAH**  
**KAMPUNG KOTAGAJAH**

Jalan Pesanggrahan No. 1 Kotagajah  
 Kecamatan Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah Kode Pos 34153

Kotagajah, 01 Desember 2021

Nomor : 471.1/1043/Kc.a.VIII.18.06 / XII / 2021

Lampiran :

Perihal : Pemberian Izin Riset / Penelitian

Kepala Yth,

Sdr. Wakil Dekan I Fakultas Syariah,  
 Institut Agama Islam Negeri Metro

Di-

Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat saudara Nomor : 433/In.28/D.1/TL.01/03/2021 tentang Izin Riset / Penelitian mahasiswa/i atas nama : MUHAMMAD ZAINUDIN, Fakultas Syariah

Berkenaan hal tersebut kami tidak keberatan untuk memberi izin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan Riset/Penelitian sesuai yang saudara maksud di Kampung Kotagajah. Kec. Kotagajah, Kab. Lampung Tengah.

Demikian mohon untuk untuk dimaklum adanya, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Kepala Kampung Kotagajah



Tembusan :

- Arsip



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS SYARIAH**

Jln. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Website: www.stainmetro.ac.id Email: stainjusi@stainmetro.ac.id

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Muhammad Zainudin  
NPM : 1602090116

Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESY  
Semester/TA : IX/ 2020

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	18/21 /11		Perbaiki outline sesuai petunjuk yang sudah dibagikan.	
	20/21 /11		ACC outline.	

Diketahui,  
Dosen Pembimbing II

**Fredy Gandhi Midia, S.H., M.H.**  
NIP.

Mahasiswa Ybs

**Muhammad Zainudin**  
NPM. 1602090116



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS SYARIAH**

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: iainmetro@metrouniv.ac.id Website: www.metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Muhammad Zainudin  
NPM : 1602090116

Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESY  
Semester/TA : X/2021

NO	Hari/Tanggal	Pembimbing I	Hal-Hal yang Dikonsultasikan	Paraf
	Rabu, 20.1.2021	✓	ACC Outline  Lanjutkan bimbingan dengan Pembimbing 2	

Diketahui,  
Pembimbing I

Mahasiswa Ybs,

**Wahyu Setiawan, M.Ag.**  
NIP. 198005162005011008

**Muhammad Zainudin**  
NPM. 1602090116





**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS SYARIAH**

Jln. Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringgulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0725)-41507, Fax (0725)-47296 Website: www.stainmetro.ac.id Email: stainjusta@stainmetro.ac.id

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Muhammad Zainudin  
NPM : 1602090116

Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESY  
Semester/TA : IX/ 2020

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	1/21 /3		perbaiki pertanyaan APD untuk dapat menjawab soal jud belt dalam deskripsi game.	
	2/21 /3		ACC APD konsultasi ke pembimbing I.	

Diketahui,  
Dosen Pembimbing II

**Fredy Gandhi Midia, S.H., M.H.**  
NIP.

Mahasiswa Ybs

**Muhammad Zainudin**  
NPM. 1602090116



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS SYARIAH**

Jln. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Website: www.stainmetro.ac.id Email: stainjusi@stainmetro.ac.id

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Muhammad Zainudin  
NPM : 1602090116

Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESY  
Semester/TA : X/ 2021

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing I	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Kamis, 09 Maret 2021	✓	- acc APP	

Diketahui,  
Dosen Pembimbing I

**Wahyu Setiawan, M.Ag.**  
NIP. 198005162005011008

Mahasiswa Ybs

**Muhammad Zainudin**  
NPM. 1602090116



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS SYARIAH**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Lingsivolo Kota Metro Lampung 34114  
Telp (0725) 41507, Fax (0725) 47290 Website www.stainmetro.ac.id email: stainmetro@stainmetro.ac.id

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Muhammad Zainudin  
NPM : 1602090116

Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESY  
Semester/TA : N/ 2021

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	4/2021 1/4		<p>Perbaiki</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Landasan teori sesuai petunjuk.</li> <li>2. Teknik penulisan footnote lebih dari 4 baris</li> <li>3. penulisan nomor halaman</li> <li>4. Hasil dari wawancara yang di dapat di bodoh. Perbaiki landasan teori yang sudah ada. (BAB IV).</li> </ol>	

Diketahui,  
Dosen Pembimbing II

**Fredy Gandhi Midia, S.H.,M.H.**

Mahasiswa Ybs

**Muhammad Zainudin**  
NPM. 1602090116



KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS SYARIAH

Jln. Ki Hajar Dewantara Kartasura 35 A Jember 60132 Kota Metro Lampung 34111  
 Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47200 Website: www.stainmetro.ac.id Email: stainmetro@stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Zainudin  
 NPM : 1602090116

Fakultas Jurusan : SYARIAH HESY  
 Semester TA : X 2021

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	27/2021 /4		Pembahasan BAB IV penggunaan APD dan landasan teori	

Diketahui,  
 Dosen Pembimbing II

Fredy Gandhi Midia, S.H., M.H.

Mahasiswa Ybs

Muhammad Zainudin  
 NPM. 1602090116



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS SYARIAH**

Jln. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Website: www.stainmetro.ac.id Email: stainjusi@stainmetro.ac.id

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Muhammad Zainudin  
NPM : 1602090116

Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESY  
Semester/TA : X/ 2021

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
		2/2021 7	- Perbaiki BAB IV 1. Teknik penulisan 640 2. BAB IV untuk membahas hasil dari wawancara. 3. Teori-teori tidak lg dimasukkan di BAB IV 4. Teknik penulisan footnote Hasil wawancara, Dokumen, dll.	

Diketahui,  
Dosen Pembimbing II

Fredy Gandhi Midia, S.H., M.H.

Mahasiswa Ybs

Muhammad Zainudin  
NPM. 1602090116



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS SYARIAH**

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Website: www.stainmetro.ac.id Email: stainjusi@stainmetro.ac.id

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Muhammad Zainudin  
NPM : 1602090116

Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESY  
Semester/TA : X/ 2021

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
		5/2021 7	ACC BAB IV-V	

Diketahui,  
Dosen Pembimbing II

Fredy Gandhi Midia, S.H.,M.H.

Mahasiswa Ybs

Muhammad Zainudin  
NPM. 1602090116



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS SYARIAH**

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: iainmetro@metrouniv.ac.id Website: www.metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Muhammad Zainudin  
NPM : 1602090116

Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESY  
Semester/TA : X/2021

NO	Hari/Tanggal	Pembimbing I	Hal-Hal yang Dikonsultasikan	Paraf
	Jumat. 5 Februari 2021	✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tambahkan teori tentang laranya = dll soal beli</li> <li>- Tambahkan <del>pena</del> survey awal pada LBM untuk membawa pada permasalahan yg dikaji.</li> <li>- Tidak diperkenankan sumber rujukan dari blogspot.ca atau wikipedia.</li> </ul>	

Diketahui,  
Pembimbing I

**Wahyu Setiawan, M.Ag.**  
NIP. 198005162005011008

Mahasiswa Ybs,

**Muhammad Zainudin**  
NPM. 1602090116




**IAIN**
**M E T R O** Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: [digilib.metrouniv.ac.id](http://digilib.metrouniv.ac.id); [pustaka.iain@metrouniv.ac.id](mailto:pustaka.iain@metrouniv.ac.id)

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: [digilib.metrouniv.ac.id](http://digilib.metrouniv.ac.id); [pustaka.iain@metrouniv.ac.id](mailto:pustaka.iain@metrouniv.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-1299/In.28/S/U.1/OT.01/12/2021**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Zainudin  
NPM : 1602090116  
Fakultas / Jurusan : Syari'ah/ Hukum Ekonomi Syariah

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1602090116

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 02 Desember 2021  
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.  
NIP:19750505 200112 1 002



**Gambar 1. Foto Peneliti Dengan Wahyu (Penjual Akun Game Online Mobile Legends)**



**Gambar 2. Foto Peneliti Dengan Dino (Penjual Akun Game Online Mobile Legends)**



**Gambar 3. Foto Peneliti Dengan Putra (Pembeli Akun Game Online Mobile Legends)**

ACID STORE MOBILE LEGENDS OWN YOUR GAME ENJOY THE GAME

Epic Claude Ft Stun Chou + 9 Spesial Mewah (Rare Fragment 256)

**Rp165.000**

ACID STORE MOBILE LEGENDS OWN YOUR GAME ENJOY THE GAME

3 Skin Epic (Claude, Roger, Estes) + 4 Starlight Meta + 5 Spesial Mewah

**Rp120.000**

Buyer Iyos online

Ss ya kak 12:26 ✓✓

Udh msk kak? 12:32 ✓✓

Udah kaka 12:33

Beli di sini emang terpercaya 12:33

Gak nipu nipu 12:33

Ditunggu orderan selanjut nya kak 12:34 ✓✓

Semoga banyak yang beli ya kak 12:34

Anda  
Ditunggu orderan selanjut nya kak 🙏

Siap ka 12:34

@samendehoy\_official

Mode Data Buka Gratis

Mas Tengges Sedang aktif

Pesan terdahulu

Ok tunggu ke konter dulu

Ya

Sudah masuk blom?

Ok Sudah

Wait 2-3 menit

Ok

Done?

Ok done, makasih bang

Ok done  
Transaksi 50k.  
Next order lagi ya :)

Ok

Ketikkan pesan



### **Daftar Riwayat Hidup**

Kampung Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah, dari pasangan Bapak Abdul Kalam dan Siti Musiyah, Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara.

Peneliti menyelesaikan pendidikan formal di SD Negeri 03 Kotagajah, lulus pada tahun 2006, kemudian melanjutkan ke SMP Muhammadiyah Kotagajah, lulus pada tahun 2009, kemudian melanjutkan ke MA Ma'arif 09 Kotagajah, lulus pada tahun 2012, selanjutnya Peneliti melanjutkan pendidikan pada program studi S1 Hukum Ekonomi Syariah di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro dimulai pada ajaran 2016/2017, yang kemudian pada tahun itu juga STAIN Jurai Siwo Metro beralih menjadi Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung



