

**ANALISIS TRANSAKSI JUAL BELI AKUN GAME
ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM
(Studi Pada Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN KUDUS)**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Dalam Bidang Hukum Ekonomi Syariah**

**Oleh:
ZAKIYATUSSALWA
NIM: 1720710020**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KUDUS
FAKULTAS SYARIAH
PROGAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
TAHUN 2021**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KUDUS
FAKULTAS SYARIAH

Jl Conge Ngembalrejo Kudus 59322 Tlp. (0291) 432677, Faks 44161

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Skripsi saudara:

Nama : Zakiyatussalwa
NIM : 1720710020
Fakultas : Syariah
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Judul : **"Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Dalam Persepektif Hukum Islam (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus)"**

Benar-benar telah melalui proses pembimbingan dengan pembimbing sejak 05 November 2020 Sampai dengan 31 Agustus 2021 dan disetujui untuk dapat dilanjutkan ke proses munaqosyah.

Kudus, 31 Agustus 2021

Pembimbing,


Junaidi Abdullah, S.Ag., Hum.
NIP. 197801302006041002



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

Jl. Conge Ngembalrejo Kotak Pos 51 Kudus 59322 Telp. (0291) 432677
Faks 441613 Email: Febi@iainkudus.ac.id website: www.iainkudus.ac.id

PENGESAHAN MUNAQOSAH

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi saudara :

Nama : Zakiyatussalwa
 NIM : 1720710020
 Fakultas : Fakultas Syariah
 Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah (HES)
 Judul : **Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Dalam Persepektif Hukum Islam (Studi pada Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus)**

Telah diajukan pada tanggal **20 September 2021** dan dinyatakan **LULUS** dalam ujian majelis munaqasyah skripsi, sehingga dapat dilakukan yudisium sarjana.

NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
<u>Dr. Taufiqurrahman Kurniawan, S.H.I., M.A.</u> NIP. 197307272003121001 Ketua sidang/ penguji I	24 / 09 / 21	
<u>Lina Kushidayati, S.H.I., M.A.</u> NIP. 198007032009122002 Penguji II	29 / 09 / 21	
<u>Nabila Luthvita Rahma, M.H.</u> NIP. 199206072019032019 Sekertaris sidang	27 / 09 / 21	
<u>Junaidi Abdullah, S.Ag., M.Hum.</u> NIP. 197801302006041002 Dosen Pembimbing	28 / 09 / 21	
<u>Dr. Any Ismayawati, SH, M.Hum.</u> NIP. 196505112000032001 Dekan Fakultas Syariah	28 / 09 / 21	



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, saya **Zakiyatussalwa (1720710020)** menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini :

- 1) Seluruhnya merupakan karya saya sendiri dan belum pernah diterbitkan dalam bentuk dan untuk keperluan apapun dan
- 2) Tidak berisi material yang pernah ditulis orang lain kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan rujukan dalam penulisan skripsi ini.

Saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan ketidakbenaran pernyataan saya ini.

Kudus, 12 Agustus 2021

Yang menyatakan,



Zakiyatussalwa

NIM. 1720710020

MOTTO

Perhatikanlah orang yang memberi nasihat kepadamu, seandainya jika dia memulai dari sisi yang merugikan orang banyak, maka janganlah engkau menerima nasihatnya dan berhati-hatilah darinya. Akan tetapi, jika dia memulainya dari sisi keadilan dan kebaikanmu, maka terimalah nasihatnya itu.



ABSTRAK

Zakiyatussalwa, 1720710020, Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Dalam Persepektif Hukum Islam (Studi Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus).

Seiring berkembangnya zaman yang semakin maju, sangat mungkin seseorang bertransaksi secara langsung dan cepat dengan didukung teknologi sekarang yang kian canggih. Terbukanya jaringan informasi yang serba transparan, memungkinkan manusia untuk berinteraksi dan bertransaksi secara langsung dan cepat. Begitu juga Jual beli akun game online, yang kini telah banyak dilakukan oleh kalangan anak muda dan mahasiswa khususnya. Alasan utama dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan dalam mekanisme jual beli akun game online yang kian kini telah menyebar begitu banyak dilakukan oleh Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus. Oleh sebab itu, dalam pembahasan jual beli akun *game online* diperlukan adanya mekanisme transaksi jual beli, dengan menekankan aspek akad serta keabsahan hukumnya dalam pandangan hukum islam.

penelitian ini berfokus pada bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun game online yang dilakukan oleh mahasiswa fakultas syariah IAIN Kudus, dan bagaimana pandangan hukum islam terhadap jual beli akun *game online*. Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui akad dan mekanisme transaksi jual beli akun *game online* serta untuk mengetahui pandangan hukum islam tentang jual beli akun *game online*. Jenis penelitian ini, adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung terjun ke lapangan atau dalam kehidupan sebenarnya. Dengan teknik pengumpulan data observasi (pengamatan), interview (wawancara), dan dokumentasi. penelitian ini adalah penelitian kualitatif sertadalam menganalisa data menggunakan metode analisis deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan permasalahan yang ada kemudian menganalisa dengan hukum yang ada.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah bahwa mekanisme transaksi jual beli akun game online yang dilakukan oleh mahasiswa fakultas syariah IAIN Kudus berawal dari beberapa faktor yaitu, sengaja ternak akun untuk dijual, sudah bosan memainkan game, dan ingin mengakhiri bermain game. Adapun mekanisme penjualan melalui beberapa cara, yaitu melalui aplikasi media sosial seperti *instagram*, *facebook*, dan aplikasi *chatting* lainnya. Sedangkan mekanisme pembayaran dalam transaksi jual belinya, dapat melalui transfer bank, melalui rakber, dan bertemu secara langsung antara penjual dan pembeli (COD). Dan hukum jual beli yang dilakukan oleh mahasiswa fakultas syariah IAIN Kudus menurut pandangan islam adalah sah karena sesuai dengan rukun dan syarat jual beli yang telah ditetapkan.

Kata Kunci : Game Online, Hukum Islam.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah* Kepada Allah yang telah memberi nikmat iman, islam serta kesehatan sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir kuliah yaitu skripsi dengan lancar. Ikhtiar, doa, serta tawakkal selalu mengiringi dalam upaya penyusunan skripsi ini. Tidak lupa pula dukungan moral yang selalu hadir sekama penyusunan, baik dari orang tua, sahabat maupun teman yang silih berganti. Dengan begitu, Skripsi ini tentunya saya persembahkan kepada orang-orang tercinta saya yaitu:

1. Yang pertama dan utama dari segalanya kepada Allah SAW. Taburan telah memberikan nikmat, kekuatan, kemudahan serta keajaiban-keajaiban yang tak terduga selama proses penulisan skripsi.
2. Diriku Sendiri
Terimakasih untuk diriku sendiri yang telah berusaha sangat keras, tak kenal lelah dan letih, yang berjuang sendiri meski seringkali tak tau arah dan tujuan, hingga sampai titik ini sungguh luar biasa. Aku beri apresiasi untuk diriku sendiri.
3. Kedua orang tua
Ibu dan bapak tercinta yang selalu memberikan dukungan moral maupun material kepada anak-anaknya. Yang senantiasa menyebut nama anak-anaknya disetiap doa dalam sholatnya dengan harapan anak-anaknya sukses hidup didunia maupun akhirat. Semoga keringat dan peluh dalam setiap doa dan langkahmu dapat mengantarkan anakmu kepada kesuksesan, dan menjadi anak yang shalihah.
4. Ahmad Khirun Niam
Yang telah berjuang di jalan Allah, semoga Allah memudahkan serta melapangkan segala urusanmu. *Syukron katsir* atas segala perjuanganmu untukku, yang selalu memberikanku doa, serta dorongan dan motivasi agar aku segera menyelesaikan tugas skripsi ini.
5. Sahabat-sahabatku
Dewi, Silma, Salma, Roy yang selalu menemaniku dikala aku sedang bingung, rasa ingin putus asa dan butuh dukungan seorang teman, terimakasih selalu membantuku.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Fonem konsonan Bahasa Arab yang ada dalam sistem tulisan Arab dapat dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dikembangkan dengan tanda, dan sebagian lain dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini adalah daftar huruf Arab itu dan transliterasinya dengan huruf lain:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Z	Zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	Sh	es dan ha
ض	Dhad	Dh	de dan ha
ط	Tha	Th	te dan ha
ظ	Zhaa	Zh	zet dan ha

ع	‘Ain	‘	koma terbalik di atas
غ	Ghain	Gh	ge dan ha
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan ini peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul “**Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Dalam Persepektif Hukum Islam (Studi Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus)**” yang disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (satu) pada ilmu Hukum Ekonomi Syariah di Institut Agama Islam Negeri Kudus.

Dalam Penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terealisasikan sesuai harapan. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Mundzakir, M.Ag. selaku Rektor IAIN Kudus yang merestui pembahasan skripsi ini.
2. Junaidi Abdullah, S.Ag., M.Hum. selaku dosen pembimbing proposal dan skripsi yang telah banyak memberikan waktunya, ilmunya dan arahnya kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
3. Para Dosen atau Staf Pengajar di lingkungan Institut Agama Islam Negeri Kudus yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Anisa Listiana, M.Ag. selaku Kepala Perpustakaan IAIN Kudus yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu serta keluarga yang selama ini memberi dukungan (moril dan materil) dan segala yang terbaik untukku, serta memberikan semangat belajar hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Seluruh sahabat dan teman –teman yang telah menemani, memberikan perhatian dan semangat kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
7. Segenap teman-teman sekelas HES angkatan 2017 yang telah menemani dan membantuku dari awal perkuliahan sampai saat ini.

8. yang belum tercantum dan tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan berbagai bentuk dukungan kepada penulis.

Pada akhirnya, penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Karena itu, kritik dan saran selalu peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang berkesempatan membacanya.

Kudus, 08 September 2021
Penulis

Zakiyatussalwa
NIM.1720710020



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI
MOTTO
ABSTRAK
PERSEMBAHAN
PEDOMAN TRANSLITERASI
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah
B. Fokus Penelitian
C. Rumusan Masalah
D. Tujuan Penelitian
E. Manfaat Penelitian
F. Sistematika Penulisan
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori
1. Game Online
a. Pengertian Game Online
b. Jenis-jenis Game Online
c. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online
2. Jual Beli
a. Pengertian Jual Beli
b. Rukun dan Syarat Jual Beli
c. Dasar Hukum Jual Beli
d. Hukum dan Sifat Jual Beli
B. Penelitian Terdahulu
C. Kerangka Berfikir
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian
B. <i>Setting</i> Penelitian
C. Sumber Data
D. Teknik Pengumpulan Data
E. Pengujian Keabsahan Data
F. Teknik Analisis Data

BAB IV: PEMBAHASAN

- A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian
 - 1. Sejarah IAIN Kudus
 - 2. Visi, Misi dan Tujuan Fakultas Syariah
 - 3. Letak dan Batas Wilayah IAIN Kudus
 - 4. Struktur Organisasi Fakultas Syariah IAIN Kudus
 - 5. Jumlah Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus
- B. Deskripsi Data Penelitian.....
 - 1. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online Dalam Persepektif Hukum Islam (Studi Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus)
 - 2. Pemahaman Terhadap Jual Beli Akun Game Online
- C. Analisis Data Penelitian
 - 1. Mekanisme Jual Beli Menurut Islam
 - 2. Pandangan Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online

BAB V: PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran-saran

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN-LAMPIRAN****DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama yang menyeluruh, ia memberikan bimbingan dalam setiap sendi kehidupan manusia. hal ini dapat dilihat dari sumber-sumber agama Islam itu sendiri. Syariat Islam tidak hanya mengatur mengenai ibadah (hubungan manusia dengan Allah) akan tetapi mengatur juga dalam muamalah (kehidupan sosial) umat manusia.¹

Setiap manusia membutuhkan harta untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Allah telah menjadikan harta sebagai salah satu penyebab tegaknya kemaslahatan umat manusia. kegiatan perdagangan dalam Islam sangat mengutamakan keadilan dan keseimbangan sehingga tidak ada yang mendzalimi atau didzalimi. Maka dari itu Islam melarang aktivitas ekonomi yang mengandung unsur gharar, dan melarang riba. Selain itu Islam juga sangat mengutamakan kejelasan dalam status transaksi, timbangan, kualitas, ukuran, harga dan manfaat bagi para pelaku ekonomi.²

Dalam perdagangan secara Islam dijelaskan bahwa transaksi ada yang bersifat fisik, yaitu dengan menghadirkan benda atau objek ketika terjadi transaksi atau tanap menghadirkan benda dengan cara memesan, baik diserahkan secara langsung atau dikemudian hari dengan batas waktu tertentu. Menurut fiqih muamalah, transaksi jual beli terjadi karena adanya kehendak antara kedua belah pihak dengan cara tukar menukar, yaitu menyerahkan barang atau objek yang diperjualbelikan dan menerima imbalan sebagai bayaran sesuai dengan rukun dan syarat yang ditentukan dalam fiqih muamalah.³

¹ Ida Friatma, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam*, (Banda Aceh:PeNa,2012),1.

² Umer Caphra, *Islam dan Tantangan Ekonomi*, (Surabaya: Risalah Gusti),8.

³ Husain sararah, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, (Jakarta: Visis Insani Publisng, 2005),14.

Jumhur ulama mengatakan bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu: penjual dan pembeli, *shighat* (ijab dan qabul), ada barang atau objek yang dibeli, serta nilai tukar pengganti uang. Sedangkan yang masuk dalam syarat jual beli adalah orang yang bertransaksi harus belakal, diserahkan pada saat akad berlangsung dan dalam waktu yang telah disepakati bersama, barang yang diperjualbelikan dapat dimanfaatkan, serta yang lebih utama ada unsur kerelaan antara kedua belah pihak.

Seiring berkembangnya zaman yang kian hari semakin maju, sangat mungkin seseorang bertransaksi secara langsung dan sangat cepat karena telah didukung oleh teknologi sekarang yang kian canggih. Terbukanya jaringan informasi yang seerba transparan memungkinkan manusia untuk berinteraksi dan bertransaksi secara langsung dan cepat hingga kebelahan dunia. Berbagai keperluan juga dapat diakses dengan menggunakan teknologi yang canggih serta dengan jaringan internet. Dengan memakai internet, seluruh jaringan akan terhubung dan bisa berkomunikasi ke seluruh dunia tanpa mengenal batas geografis dan waktu.

Teknologi internet memberikan perubahan yang cukup besar dalam dunia perdagangan (bisnis). Masyarakat dapat melakukan transaksi dengan mudah tanpa harus berkeliling ditempat perbelanjaan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan mereka hanya bermodalkan *gadget* dan koneksi internet, bisa mendapatkan apa yang diinginkan.

Selain itu, manfaat dari teknologi internet yang juga kerap digunakan oleh masyarakat adalah untuk hiburan seperti, mendengarkan musik, bermain game, juga menonton. Permainan video game dengan menggunakan internet dikenal dengan game online. Bermodalkan koneksi internet, berbagai macam game online dimainkan oleh siapapun dimanapun dan kapanpun. Dalam kehidupan sehari-hari game online ini banyak diminati, mulai dari kalangan guru, pelajar, artis, dokter, bahkan pejabat. Sehingga game online ini tidak hanya menjadi hiburan semata akan tetapi bisa menjadi objek untuk

diperjualbelikan dengan memperoleh keuntungan yang besar.

Seharusnya yang diperjualbelikan adalah benda berharga, atau benda yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sebagaimana yang telah dimaksud oleh Juhur Ulama. Jual beli dilaksanakan atas objek atau benda yang terlihat fisiknya dan dapat dimanfaatkan dalam kebutuhan sehari-hari. Namun di jaman sekarang banyak yang melakukan jual beli atas objek yang hanya memberikan hiburan semata tanpa memikirkan manfaatnya, bahkan objek tersebut dilalaikan manusia dari kewajibannya.

Harga bisa saja bersifat subjektif sesuai dengan ketertarikan orang. Hal ini berlaku pada jual beli game online. Meskipun harganya sangat fantastis kenyataannya banyak yang melakukan transaksi jual beli game online tersebut. Karena mudahnya untuk melakukan transaksi tersebut tanpa harus berpikir terlebih dahulu untuk memproduksi objeknya. Penjual dan pembeli cukup membuat kesepakatan tawar menawar dan menjelaskan spesifikasi games tersebut dengan *chattingan* tanpa harus tatap muka terlebih dahulu. Setelah harga disepakati maka pembeli mentransfer sejumlah yang telah disepakati ke pihak penjual, dan pihak penjual menyerahkan *id* dan *password* dari akun game yang dijual tersebut dan transaksi sudah selesai. Para gamer sangat senang dengan pekerjaan ini, selain bisa bermain mereka juga mendapatkan cukup banyak uang apalagi mengingat sekarang susahya mencari pekerjaan.

Problematika yang terjadi adalah apakah secara syara' jual beli game online tersebut sah untuk dijadikan objek jual beli atau tidak. Karena, dalam Islam jual beli adalah tukar menukar benda atau barang dengan perjanjian yang telah disepakati oleh syara'.⁴ Dalam jual beli game online yang diperjualbelikan tidak berbentuk fisik dimana hanya berbentuk akun yang terdiri dari sebuah *id* dan *password* dari game tersebut, dan akun game online ini bukan milik pribadi sehingga bisa saja hilang sewaktu-

⁴ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah, Cet. 9*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),69.

waktu apabila perusahaan penyedia game memblokir game tersebut. Sehingga menimbulkan keraguan dikalangan masyarakat yang mayoritas beragama Islam, karena tidak adanya kepastian dari hukum yang mengatur jual beli game online maupun mengenai hala atau tidaknya transaksi jual beli akun game online.

Pembahasan jual beli akun game online ini sangat menarik untuk dikaji, karena sedang menjadi trend di kalangan sebagian besar mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus, karena disamping hobi bisa menghasilkan pendapatan tambahan berupa uang dengan cara jual beli akun game online tersebut. Selain itu, dengan berkembangnya game online banyak dikalangan mahasiswa yang tergiur dengan penghasilannya atau hasil jual beli akun, sehingga dilapangan juga ditemukan terkait penipuan jual beli akun game online, karena barang-barang yang dijual hanya bersifat dunia maya yang bisa terblokir seawaktu-waktu karena menyalahi aturan dan dijadikan ladang untuk berbisnis.

Berdasarkan Dari Latar Belakang diatas maka Penulis ingin Membahas tentang “ Jual Beli Akun Game Online Dalam Persepektif Hukum Islam (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN KUDUS)

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah transaksi jual beli game online dalam persepektif hukum islam studi pada mahasiswa fakultas syariah IAIN KUDUS. Karena ada beberapa aspek yang perlu diteliti. Maka untuk memperdalam penelitian difokuskan pada:

1. Mekanisme transaksi pada jual beli game online
2. Pandangan hukum islam terhadap jual beli game online

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun game online (studi pada mahasiswa Fakultas Syariah IAIN KUDUS)?
2. Bagaimana pandangan hukum islam terhadap jual beli akun game online?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana transaksi jual beli game online yang terjadi di kalangan mahasiswa fakultas syariah IAIN Kudus.
2. Untuk mengetahui lebih dalam tentang pandangan hukum islam terhadap jual beli game online.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan baik secara teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dapat menanamkan wawasan dan pengetahuan penulis dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama di bangku kuliah, serta dapat memberikan informasi dan masukan, serta pengetahuan bagi Mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

Dapat memberikan kontribusi tentang pemahaman yang baik, tentang praktik jual beli game online dalam persepektif hukum islam terutama bagi mahasiswa fakultas syariah IAIN KUDUS.

F. Sistematika Penulisan**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisikan teori-teori yang terkait dengan judul, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan pertanyaan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan jenis dan pendekatan, *setting* penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisikan deskripsi data.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran-saran, Daftar Pustakan dan Lampiran-lampiran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori Terkait Judul

1. Game Online

a. Pengertian Game online

Game Online merupakan paduan dari kata game dan online. *Game* merupakan serapan dari Bahasa Inggris yang artinya permainan atau pertandingan. Sedangkan *online* diartikan terhubung, biasanya istilah online digunakan untuk menjelaskan jaringan internet pada satu perangkat. Jadi game online bermakna permainan yang terhubung antara satu server dengan server yang lain melalui jaringan internet. Antonim Tri Setio menyimpulkan game online adalah game atau permainan yang berhubungan dengan koneksi internet sehingga permainannya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama.⁵ Game atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalam terdapat beberapa aturan yang harus dipahami oleh pengguna. Seperti *setting map*, level, alur cerita, bahkan efek yang ada didalam game.

Perkembangan game dimulai ketika tahun 1952, A.S. Douglas pembuat OXO, permainan ini bekerja pada komputer besar yang menggunakan CRT display, bahkan perangkat portable genggam yang pertama dibuat adalah *Tic Tac Toe* ditahun 1972 oleh Waco Company. Sampai sekarang game jadul yang masih populer di internet. Meski baru dipertengahan sampai akhir 1980-an game yang muncul dipasaran hadir dengan fungsi *scrolling* atau *virtual paging*, hadirnya produk monitor warna dari awal tahun 1980-an membuat para pemain game semakin antusias, sehingga perpindahan suara game dari halaman ke halaman lain menjadi lebih hidup. Suara dan musik

⁵ Antonim Tri Setio Nugroho, *Definisi Game dan Jenis-Jenisnya*,(Jakarta:Gramedia,2016),78.

ikut menyemarakkan game di era ini melengkapi fungsi multimedia dan interaktif.

b. Jenis-jenis Game Online

Jenis game online mungkin banyak dan bervariasi, dari media untuk memainkannya, dengan cara bermain, jumlah pemain. Berikut ini beberapa jenis game online:

1. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) MMORPG adalah jenis permainan yang jika dimainkan semakin lama pemain bermain maka akan semakin tersebut semakin kuat. Jenis permainan ini dilakukan dengan cara mendapatkan *experience* dan perlengkapan untuk bertempur.
2. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) MMORTS adalah jenis permainan seperti menyusun bangunan atau benteng untuk berperang dan bertahan dari serangan musuhnya, dalam permainan ini dibutuhkan pemikiran individu untuk berpikir menyusun strategi yang dipakai.⁶
3. *Clash Of Clans*
Clash Of Clans adalah sebuah game permainan multiplayer (banyak pengguna) online, dimana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain dari serangan pemain lain, untuk mendapatkan emas dan *Elixir*, yang dapat digunakan untuk membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan juga untuk melatih dan meng-*upgrade* pasukan.
4. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)
MMOFPS adalah jenis game yang biasanya mengandung banyak kekerasan, karena disini jenis permainan ini lebih banyak memegang senjata didalam permainannya, seperti pedang,

⁶ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Contract 2*, (Malang, Guepedia, 2018), 1.

dan senjata api serta senjata tajam lainnya untuk membunuh lawan.

5. Mobile Legends

Game ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi dua tim. Game dimulai dengan setiap pemain memilih satu hero yang tersedia adalah hero yang dibeli dan hero yang sedang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua hero langsung dapat dimainkan. Dalam game ini lama pertandingan berkisaran 15 menit dalam setiap ronde dengan tujuan untuk menghancurkan lawan.⁷

c. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online

Didalam game online semua pemain terhubung dalam satu server game, sehingga menjadikan dunia yang begitu luas hanya menjadi sebesar komputer atau *handpone* didalamgame tersebut. Transaksi yang terjadi biasanya melalui *chatting-room* yang biasanya dilakukan didalam sebuah game, atau mencari peruntungan dalam berniaga dengan melakukan transaksi jual beli. Sehingga model transaksi jual beli dilakukan secara *face to face*, maupun *non-face to face*. Akan tetapi mayoritas transaksi yang terjadi dilakukan dalam dunia maya (*chatting-room*, aplikasi *chatting*, dan media sosial).

Penjualan akun hanya bisa dilakukan oleh orang yang mempunyai akses masuk game tersebut. Tidak ada syarat khusus untuk menjual atau membeli akun game tersebut, hanya apabila ada yang tertarik untuk membeli akun tersebut kedua belah pihak sepakat dengan harga yang ditawarkan pihak penjual. Semakin tinggi level permainan semakin tinggi pula harga yang ditawarkan.

Terdapat beberapa cara pembayaran jual beli akun game online ini, yaitu dengan tunai, transfer melalui

⁷ https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang.
(Diakses pada tanggal 19 Januari 2020 pukul 20:02 WIB).

bank, menggunakan kartu kredit dan barter. Tidak ada proses pengiriman barang karena akun game online hanya alamat *email* atau *password email* untuk *log in* dalam game tersebut.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya jual beli akun game online dikalangan mahasiswa, diantaranya:

- a. Dalam game ini dapat menambah teman karena tersedianya chat didalam game.
- b. Bila berbagi pasukan dan lain sebagainya kepada teman atau lawan main, sehingga permainan menjadi lebih menarik dan seru.
- c. Apabila sudah mencapai level tertinggi game tersebut bisa mendapatkan uang dari penjualan akun game.
- d. Dalam pengoprasikan permainan tersebut sangat mudah sehingga lebih menarik untuk mengisi waktu luang.

2. Definisi Jual Beli

a. Pengertian Jual Beli

Kata jual beli sebenarnya terdiri dari dua suku kata yaitu jual dan beli, dan kata jual dan beli mempunyai arti yang satu sama lainnya bertolak belakang. Kata jual menunjukkan bahwa adanya perbuatan menjual, sedangkan beli adalah adanya perbuatan membeli. Dengan demikian, perkataan jual beli menunjukkan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa.⁸

Jual beli dalam istilah fiqih disebut dengan Al-bai' yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain.⁹ Lafadz Al-bai' dalam bahasa Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yakni kata Al-Syira' (beli). Dengan demikian, kata Al-

⁸ Chairuman Pasaribu dan Suhrawardi k-lub, *Hukum Perjanjian dalam Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, 1994), 33

⁹ Mahmud Junus, *Kamus Arab Indonesia*, (Jakarta: IAIN Imam Bonjol, 1973), 75

bai' berarti jual sekaligus beli.¹⁰ Dijelaskan juga pada pasal 20 nomor 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah, Al-bai' adalah jual beli antara benda dengan benda, atau benda dengan uang.¹¹

Adapun jual beli secara bahasa ialah penerimaan sesuatu dengan sesuatu yang lain (*muqabalatu syai'in bi syai'in*),¹² Secara terminologi jual beli disebut al-bai' yang berarti menjual, mengganti dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain.

Terdapat beberapa pandangan ulama mengenai jual beli, diantaranya: menurut Hanafiah pengertian jual beli saling tukar menukar harta dengan harta melalui cara tertentu atau tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan yang sepadan dengan cara tertentu yang bermanfaat.¹³ Ulama Hanafiah berpendapat bahwa jual beli mempunyai dua pengertian yaitu bersifat umum dan bersifat khusus. Jual beli yang bersifat umum, mempertukarkan benda dengan benda menurut ketentuan tertentu. Sedangkan secara khusus, menjual barang dengan mata uang (emas dan perak).¹⁴

Ulama Malikiyah mengatakan bahwa jual beli mempunyai dua pengertian. Jual beli bersifat umum yang mencakup seluruh macam kegiatan jual beli, jual beli dalam pengertian umum adalah perikatan (transaksi tukar-menukar) antara penjual dan pembeli dengan menyerahkan ganti tukar atas sesuatu yang ditukarkan oleh pihak lain. Dan jual beli bersifat khusus yang mencakup beberapa macam jula beli saja, yang dalam artian jual beli secara khusus yaitu ikatan tukar menukar

¹⁰ Abdul Hadi, *Dasar-Dasar Hukum Ekonomi Islam*, (Surabaya, Putra Media Nusantara, 2010), 47

¹¹ PDF, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah, Buku II Tentang Akad*, 25 Oktober 2013, 10

¹² Wahbah Zuhaili, *Fiqih Mu'amalah Perbankan Syariah*, (Jakarta: PT. Bank Muamalah, 1999), 2.

¹³ Idris, *Hadist Ekonomi*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 157.

¹⁴ Siah Khosyiah, *Fiqih Muamalah Pebandingan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), 45.

sesuatu yang mempunyai daya tarik, salah satu penukarannya berupa emas dan perak.

Ulama Syafi'iyah menyebutkan bahwa pengertian jual beli yaitu pertukaran harta dengan harta dalam segi tertentu, yaitu ikatan yang mengandung pertukaran harta dengan harta yang dikehendaki. Ikatan jual beli tersebut hendaknya memberikan faedah khusus untuk pemilik benda.

Ulama Hanabilah menyebutkan bahwa jual beli adalah pertukaran harta dengan harta atau manfaat dengan manfaat lain yang dibolehkan oleh hukum dan manfaat tersebut bukan riba.

Sedangkan menurut Sayyid Sabiq dalam kitabnya menjelaskan bahwa arti jual beli sebagai berikut:

مبادلة مال بمال عَلَى سَبِيلِ التَّرَاضِي أَوْ نَقْلِ مِلْكٍ
لِعَوَضٍ عَلَى الرُّجْحِ الْمَادُونِ فِيهِ

Artinya: *“Dan menurut pengertian syara’, jual beli adalah pertukaran harta dengan harta atas dasar saling rela, atau memindahkan hak milik dengan ganti (imbalan) menurut cara yang dibenarkan.”*

Dari definisi diatas dapat dipahami bahwa inti dari jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar barang atau benda yang mempunyai nilai, secara sukarela diantara kedua belah pihak, dimana pihak yang satu menerima benda sedangkan pihak yang lainnya menerima alat gantinya sesuai dengan perjanjian atau ketetapan yang telah disepakati.

b. Rukun dan Syarat Jual Beli

Jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah. Dalam penentuan rukun jual beli terdapat perbedaan pendapat antara ulama Hanafiyah dengan jumhur ulama. Menurut ulama Hanafiyah rukun jual beli hanya satu, yaitu ijab dan qabul. Menurut mereka yang menjadi rukun jual beli hanyalah kerelaan dari kedua belah pihak

untuk melakukan transaksi jual beli. Akan tetapi, jumbuh ulama menyatakan bahwa rukun jual beli ada empat:

- a. Ada yang berakad (penjual dan pembeli)
- b. Ada *sighat* (lafal ijab dan qabul)
- c. Ada barang yang dibeli
- d. Ada nilai tukar pengganti.¹⁵

Untuk memenuhi sahnya suatu akad harus ada rukun akad yang merupakan unsur dari akad. Rukun akad tersebut adalah:

- a) *Al-Aqid* atau pihak-pihak yang berakad adalah orang, atau badan usaha yang memiliki kecakapan dalam perbuatan hukum.
- b) *Sighat* atau perbuatan yang menunjukkan terjadinya akad berupa ijab dan qabul.
- c) *Al-Ma'qud alaih* atau objek akad.
- d) Tujuan akad, tujuan akad itu jelas dan diakui syara' dan tujuan akad itu terkait erat dengan berbagai bentuk yang dilakukan.

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

1. Syarat orang yang berakad

Ulama fiqh berpendapat bahwa orang yang melakukan akad jual beli harus memenuhi syarat:

- a. Berakal, dengan demikian jual beli yang dilakukan anak kecil yang belum berakal hukumnya tidak sah. Menurut ulama Hanafiyah, apabila akad yang dilakukan membawa keuntungan bagi dirinya, seperti wasiat, menerima hibah, sedekah, maka hukum akadnya sah.
- b. Orang yang melakukan akad itu adalah orang yang berbeda, maksudnya orang tidak bisa bertindak sebagai penjual dan pembeli dalam waktu bersamaan.

¹⁵ Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah*, (Jakarta: Rajagafindo,2007),35.

2. Syarat yang terkaid dengan ijab qabul

Apabila ijab dan qabul telah diucapkan dalam jual beli, maka kepemilikan barang dan uang telah berpindah tangan. Menurut ulama fikih menyatakan bahwa syarat ijab dan qabul sebagai berikut:

- a. Orang yang melakukan telah akil baligh dan berakal.
- b. Qabul sesuai dengan ijab.
- c. Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majlis, maksudnya kedua belah pihak yang melakukan akad hadir dan membicarakan masalah yang sama.
- d. Syarat barang/objek yang diperjual belikan.

3. Dalam syarat objek jual beli ada empat pandangan ulama madzhab:

- a) Menurut fuqaha Hanafiyah, syarat-syarat barang yang diperjualbelikan ada lima:
 - 1) Adaya barang.
 - 2) Berupa barang milik, yaitu seseorang yang memiliki kendali penuh atas harta yang dimilikinya. Seperti game online, pemilik atas segala sesuatu yang berkaitan dengan game itu sendiri.
 - 3) Barang itu milik penjual sendiri atau milik orang yang mewakilkan kepadanya.
 - 4) Ada nilainya secara syara', yaitu sesuatu yang mendekatkan manusia kepada Allah.
 - 5) Barang itu dapat diterima secara langsung dalam waktu dekat.¹⁶
- b) Pandangan mazhab Malikiyah
Mazhab ini mensyaratkan objek atau barang yang diakadkan dengan lima syarat, yaitu:

¹⁶ Haidar Bagir, *Islam Tuhan Islam Manusia: agama dan spiritualitas di zaman kacau*, (Bandung: Penerbit Mizan, 2017), 123.

- 1) Barang tersebut haruslah suci.
- 2) Barang tersebut hendaklah bermanfaat secara syara'.
- 3) Barang yang diperjual belikan bukan barang haram.
- 4) Barang tersebut dapat diterima secara langsung.
- 5) Hendaklah barang dan harga diketahui oleh penjual dan pembeli.

c) Pandangan mazhab Syafi'iyah

Menurut mazhab syafi'iyah syarat barang yang diakadkan itu, antara lain:

- 1) Barang itu suci, maka tidak sah menjual barang najis, atau barang syubhat.
- 2) Dapat dimanfaatkan secara syara'.
- 3) Dapat diserahterimakan, objek yang diperjualbelikan merupakan sesuatu yang dapat diserahterimakan.
- 4) Barang itu diakad oleh orang yang memiliki wewenang penuh.
- 5) Barang itu diketahui oleh kedua belah pihak baik zat, ukuran maupun sifatnya.

d) Pandangan mazhab Hanabillah

Menurut pendapat ulama Hanabillah, syarat sah objek jual beli ada tiga, yaitu:

- 1) Barang yang dijual belikan hendaknya mempunyai manfaat.
- 2) Barang yang dijual belikan hendaknya dimiliki oleh penjual secara sempurna saat akad berlangsung, dan barang tersebut dapat diterima secara langsung.
- 3) Hendaklah barang yang diperjualbelikan diketahui oleh kedua belah pihak.

Dari kesemua pendapat mazhab yang telah diutarakan, dapat dilihat bahwa secara garis besar kesemua mazhab memiliki pandangan yang tidak

jauh berbeda mengenai syarat yang wajib dipenuhi oleh sebuah objek akad. Perumusan syarat-syarat objek akad tidak lain adalah bertujuan untuk menegakkan maqashid syari'ah yang menjadi pijakan utama dalam Islam.

Adapun perihal Game Online yang sebagai objek tidak disebutkan secara jelas. Namun yang menjadi objek penuh dalam penelitian ini adalah akad jual belinya. Dimana ada beberapa syarat yang sama dalam pandangan para ulama' diatas.

c. Dasar Hukum Jual Beli

Allah menghalalkan yang baik-baik kepada para hamba-Nya dan Allah mengharamkan yang buruk-buruk. Seseorang yang terjun dalam dunia bisnis, berkewajiban mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual beli itu sah atau tidak. Ini dimaksud agar muamalah bisa berjalan sah dan segala sikap dan tindakannya jauh dari kerusakan yang tidak dibenarkan.¹⁷ Jual beli sebagai sarana tolong menolong antara sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam Al-Qur'an dan hadist. Terdapat beberapa ayat Al-Qur'an yang berbicara tentang halalnya jual beli, diantaranya:

1. Allah berfirman dalam Q.S Al-Baqarah ayat 275:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya: "Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba" (QS.Al-Baqarah:275)

2. Allah berfirman dalam Q.S Al-Baqarah ayat 198:

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِنْ رَبِّكُمْ

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

¹⁷ Shalah ash-Shawi, *Fikih Ekonomi Islam*, Cet v, (Jakarta:Darul Haq,2015),5.

3. Allah berfirman dalam Q.S An-Nisa' ayat 29:

إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ

Artinya: “Kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka di antara kamu” (QS. An-Nisa':29)

Dengan ayat-ayat diatas Allah jelas menghalalkan praktik jual beli, namun disisi lain ketika jual beli tersebut mengandung riba dan mengandung kemadharatan maka jual beli tersebut haram. Karena riba akan mendidik manusia untuk mendapatkan harta dengan cara yang mudah tanpa kerja keras.¹⁸

4. Hadist Riwayat Bukhari dan Muslim tentang jual beli, hadist 249 dan 250:

عَنْ ابْنِ عُمَرَ -رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا-، عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ

عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: (إِذَا تَبَايَعَ الرَّجُلَانِ، فَكُلُّ وَاحِدٍ مِنْهُمَا

بِالْخِيَارِ مَا لَمْ يَتَفَرَّقَا وَكَانَا جَمِيعًا، أَوْ يُخَيَّرُ أَحَدُهُمَا الْآخَرَ، فَإِنْ

خَيَّرَ أَحَدُهُمَا الْآخَرَ فَتَبَايَعَا عَلَى ذَلِكَ فَقَدْ وَجَبَ الْبَيْعُ، وَإِنْ

تَفَرَّقَا بَعْدَ أَنْ تَبَايَعَا، وَلَمْ يَتْرُكْ وَاحِدٌ مِنْهُمَا الْبَيْعَ فَقَدْ وَجَبَ

الْبَيْعُ) مُتَّفَقٌ عَلَيْهِ، وَاللَّفْظُ لِمُسْلِمٍ

Artinya: “Dari Abdullah Bin Umar Raddhiyallahu Anhuma dari Rasulullah SAW, beliau bersabda jika dua orang saling berjual beli, maka masing-masing diantara keduanya mempunyai hak pilih selagi keduanya belum berpisah, dan keduanya sama-sama mempunyai hak, atau salah seorang diantara keduanya memberi pilihan kepada orang lain. Beliau bersabda jika salah seorang diantara

¹⁸ Syekh. H. Abdul Halim Hasan Bijai, *Tafsir Al-Ahkam*, (Jakarta:Kencana,2006),258.

keduanya memberi pilihan kepada orang lain, lalu keduanya menetapkan jual beli atas dasar pilihan itu, maka jual beli atas dasar pilihan itu, maka jual beli menjadi wajib.”

Dari hadist tersebut penetapan hak pilih ditempatkan bagi penjual dan pembeli, untuk melakukan pengesahan jual beli atau pembatalannya. Temponya adalah semenjak jual beli dilaksanakan hingga keduanya saling berpisahdari tempat itu. Jika, penjual dan pembeli sepakat untuk membatalkan akad setelah akad keduanya saling melakukan jual beli keduanya maka akad itu dianggap sah, karna hak itu menjadi milik berdua.

5. Rasulullah SAW bersabda, ketika ia ditanyai oleh seorang sahabat tentang mata pencaharian yang baik:

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ قَالَ عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ (رَوَاهُ الْبَيْهَقِيُّ وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ)

Artinya: “Dari Rifa’i ibn Rafi’ raddhiyallahu ‘anhu, bahwasannya Rasulullah SAW ditanya: “Maka pencaharian apakah yang paling bagus?” Rasulullah menjawab: “pekerjaan seseorang dengan tangannya sendiri (hasil jerih payah sendiri), dan setiap jual beli yang mabrur” (HR. Al-Bazzar

*dan dishahihkan oleh al-Hakim ra).*¹⁹

Hadist nabi diatas menyatakan usaha terbaik manusia adalah yang dilakukan dengan tangannya sendiri. Jika dalam mencari uang hanya duduk sambil bermain game untuk mendapatkan tingkatan-tingkatan tertentu yang nanti hasilnya dijual dan mendapatkan penghasilan adalah sebuah yang sia-sia. Dan tidak mendapat berkah dari Allah.

Jual beli juga diatur dalam bidang hukum islam yang dinamakan dengan muamalah, karena hubungannya dengan hubungan manusia dengan sesamanya.²⁰ Salah satu rujukan dalam melaksanakan akad ini jika memandang konteks Indonesia terdapat suatu badan yang dinamakan Majelis Ulama Indonesia dimana salah satu tugasnya adalah memberikan fatwa. Fatwa yang berkaitan dengan akad jual beli diatur didalam Fatwa No 110 Tahun 2017.

Beberapa hal yang diatur dalam fatwa No 110 Tahun 2017:

- a. Definisi akad jual beli yaitu akad antara penjual dan pembeli yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan obyek yang dipertukarkan dan harga.
- b. Penjual (*al-Ba'i*) adalah pihak yang melakukan penjualan barang dalam akad jual beli, baik berupa orang maupun yang dipersamakan dengan orang baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum.
- c. Pembeli (*al-Musytarl*) adalah pihak yang melakukan pembelian dalam akad jual beli, baik berupa orang maupun yang dipersamakan dengan orang baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum.

¹⁹ Abdullah Bin Abdurrahman Ali Basam, *Syariah Hadist Pilihan Bukhari Muslim*, Terjemahan : Kathur Suhardi, (Jakarta: Darul Falah,2004),580.

²⁰R Amin, *Pengantar Hukum indonesia* (Yogyakarta: Deepublish,2019).

- d. Wilayah ashliyyah lqla adalah kewenangan yang dimiliki oleh penjual karena yang bersangkutan berkedudukan sebagai pemilik.
- e. Wilayah niyabiyyah adalah kewenangan yang dimiliki oleh penjual karena yang bersangkutan berkedudukan sebagai wakil dari pemilik atau wali atas pemilik.
- f. Mutsman/mabi' adalah barang atau hak yang dijual.
- g. Tsaman/harga adalah harga sebagai imbangan atas mutsman yang dipertukarkan.
- h. Bai' al musawamah adalah jual beli dengan harga yang disepakati melalui proses tawar menawar dan *ra'sul mal*-nya (harga perolehan di tambah biaya-biaya yang diperkenankan) tidak wajib disampaikan oleh penjual kepada pembeli.²¹

d. Hukum dan Sifat Jual Beli

Ditinjau dari hukum dan sifat jual beli, jumbuh ulama' membagi jual beli menjadi dua macam, yaitu jual beli yang dikategorikan sah (*shahih*) dan jual beli yang dikategorikan tidak sah. Jual beli shahih adalah jual beli yang memenuhi ketentuan *syara'*, baik rukun maupun syaratnya, sedangkan jual beli tidak sah adalah jual beli yang tidak memenuhi salah satu syarat dan rukun sehingga jual beli menjadi rusak (*fasid*) atau batal (*bathil*). Dengan kata lain, menurut jumbuh ulama' rusak dan batal memiliki arti yang sama.²²

Adapun ulama' Hanafiyah membagi hukum dan sifat jual beli menjadi sah, batal, dan rusak. Perbedaan pendapat antara jumbuh ulama' dan ulama' Hanafiyah berpangkal pada jual beli atau akad yang tidak memenuhi ketentuan *syara'*. Jumbuh ulama' berpendapat bahwa akad atau jual beli yang keluar dari ketentuan *syara'* harus ditolak atau tidak dianggap, baik dalam masalah mu'amalah atau ibadah. Sedangkan menurut

²¹“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI,” diakses Rabu, 25 August 2021, <https://dsnmu.or.id/kategori/fatwa/page/3/>.

²² Rachmat Syafei, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), 91

ulama' *Hanafiyah*, dalam masalah mu'amalah terkadang ada suatu kemaslahatan yang tidak ada ketentuan *syara'* sehingga tidak sesuai dengan ketentuan syari'at.²³

Sedangkan Prof. Dr. Abdul Aziz Muhammad Azam menjelaskan pada bukunya *Fiqh Muamalat*, bahwa hukum jual beli itu ada lima. Jual beli bisa menjadi wajib ketika dalam keadaan mendesak, bisa menjadi mandub pada waktu harga mahal, bisa menjadi makruh seperti menjual mushaf. Imam Al-Gazhali menambahkan hukum jual beli dengan menjelaskan, bahwa jual beli bisa juga menjadi haram jika menjual anggur kepada orang yang biasa membuat arak, atau kurma basah kepada orang yang biasa membuat minuman arak, walaupun si pembeli adalah orang kafir, dan selain yang di atas hukumnya boleh.²⁴

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini sejatinya merupakan pengembangan dari penelitian-penelitian serupa yang telah dilakukan. Adapun penelitian terdahulu dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis Hasan Teguh Ashomad mahasiswa program studi Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo (2019) yang berjudul "Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends : Bang Bang dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif"²⁵ yang mana hasilnya menunjukkan bahwa jual beli ini termasuk dalam jual beli salam dimana penjual memberikan pembayaran terlebih dahulu yang kemudian diikuti dengan penyerahan akun mobile legend kepada pembeli.

Relevansi dari penelitian Hasan Teguh Ashomad dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti jual beli akun game online dalam persepektif hukum islam. Sedangkan yang membedakan dengan

²³ *Ibid*, 92

²⁴ Abdul Aziz Muhammad Azam, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Amzah, 2010), 90

²⁵ Hasan Teguh Ashomad, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend: Bang Bang dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Universitas Negeri Walisongo, 2019.

penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian jenis kualitatif, sedangkan jenis penelitian yang dilakukan oleh Hasan Teguh Ashomad menggunakan jenis penelitian lapangan dengan metode diskriptif kualitatif.

2. Skripsi yang ditulis Mela Melani mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2017) yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun Game Online *Clash Of Clans* dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif”²⁶ yang mana hasil penelitian diperoleh bahwa mekanisme transaksi jual beli akun game online *clash of clans* yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan muamalah angkatan th 2017 Fakultas Syariah diawali dengan kesenangan dalam bermain game kemudian dapat menjual akun game yang telah dimainkan dengan spesifikasi level permainan, lalu menawarkan kepada pembeli yang berminat dengan sistem pembayaran melalui transfer maupun dengan secara langsung.

Relevansi penelitian dari Mela Melani dengan penelitian yang akan dilakukan yakni menggunakan metode penelitian kualitatif serta meneliti jual beli akun game online dalam persepektif hukum islam. Sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penelitian. Tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah mendapatkan deskripsi mendalam mengenai bagaimana transaksi jual beli game online yang terjadi di kalangan mahasiswa fakultas syariah IAIN Kudus, dan mengetahui lebih dalam tentang pandangan hukum islam terhadap jual beli game online. Sedangkan tujuan penelitian dari Mela Melani adalah untuk mengetahui akad jual beli dan mekanisme transaksi jual beli akun game online *clash of clans* serta untuk mengetahui pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif mengenai jual beli akun game online *calsh of clans*.

²⁶ Mela Melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017.

3. Skripsi yang ditulis Eddy Nurhayati Mahasiswa program studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta (2019) yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Ledends dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif”²⁷ hasil penelitian dari game online mobile legend adalah dieprbolehkan karena tidak mengandung unsur gharar, riba, perjudian dan tidak merugikan konsumen.

Relevansi penelitian Eddy Nurhayati dengan penelitian yang akan dilakukan yakni menggunakan metode penelitian kualitatif serta meneliti jual beli akun game online dalam persepektif hukum islam. Sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penelitian. Tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah mendapatkan deskripsi mendalam mengenai bagaimana transaksi jual beli game online yang terjadi di kalangan mahasiswa fakultas syariah IAIN Kudus, dan mengetahui lebih dalam tentang pandangan hukum islam terhadap jual beli game online. Sedangkan tujuan penelitian dari Eddy Nurhayati untuk mengetahui alur mekanisme dan kesesuaian jual beli akun game online mobile legends.

Persamaan dan perbedaan penelitian

No	Nama	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Hasan Teguh Ashomad	Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends : Bang Bang dalam Persepektif	sama-sama meneliti jual beli akun game online dalam persepektif hukum islam	penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian jenis kualitatif, sedangkan jenis penelitian yang dilakukan oleh Hasan Teguh Ashomad

²⁷ Eddy Nurhayati, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, Mahasiswa program studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah, 2019.

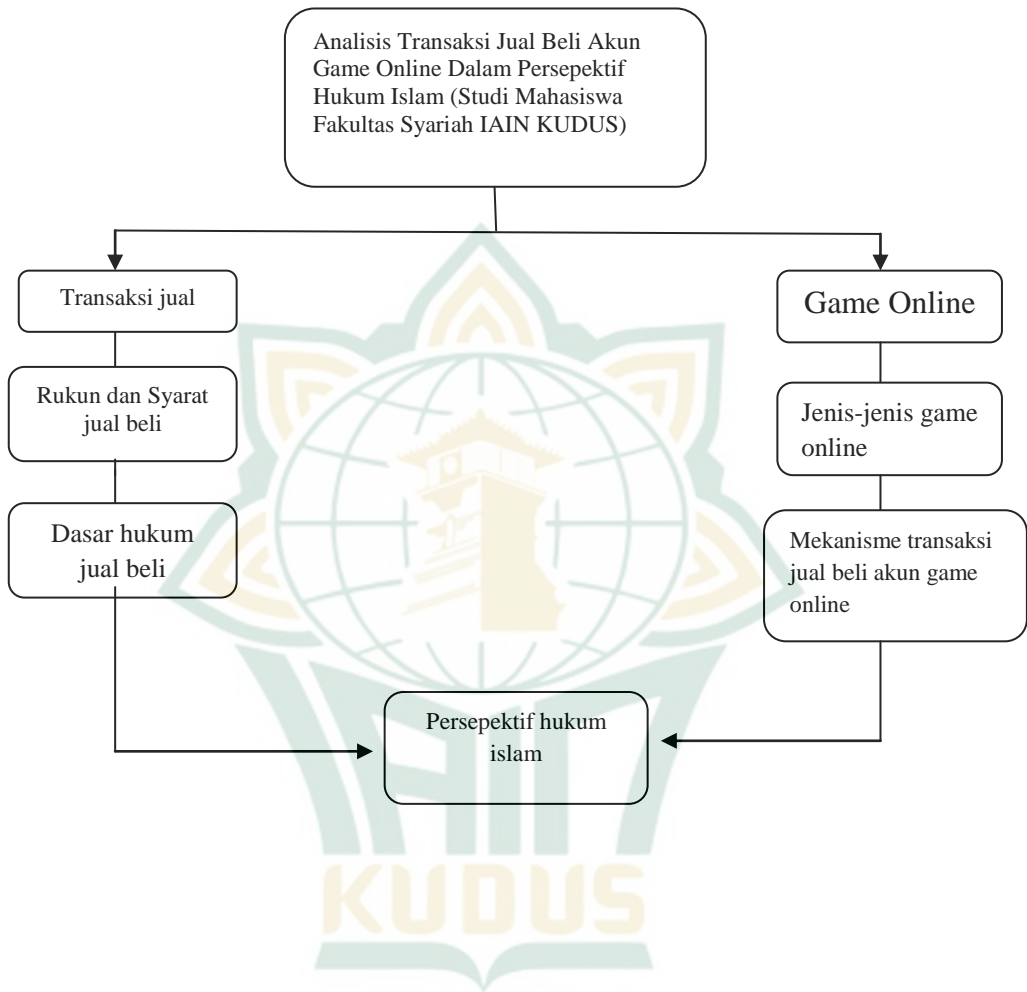
		Hukum Islam dan Hukum Positif		menggunakan jenis penelitian lapangan dengan metode diskriptif kualitatif
2.	Mela Melani	Analisis Jual Beli Akun Game Online <i>Clash Of Clans</i> dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif	Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif serta meneliti jual beli akun game online dalam persepektif hukum islam	membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penelitian
3.	Eddy Nurhayati	Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif	Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif serta meneliti jual beli akun game online dalam persepektif hukum islam	Sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penelitian

C. Kerangka Berfikir

Kerangka teori yang telah peneliti kemukaan diatas telah membahas secara detail dari bahasan pertama judul penelitian. Selajutnya peneliti akan coba mengurai dari beberapa landasan teori sehingga apa yang diharapkan dalam penelitian dapat tercapai nantinya.

Pada penelitian ini sudah dijelaskan bahwa yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah mengetahui Analisis Jual Beli Akun Game Online dalam Persepektif Hukum Islam (studi mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus). Dalam pembahasan kerangka teori ini membahas tentang mekanisme transaksi jual beli akun game online dalam persepektif hukum Islam (studi pada mahasiswa Fakultas Syariah IAIN KUDUS), dan pandangan hukum islam terhadap jual beli akun game online.

Jual beli akun game ini tergolong hal yang sudah tidak asing bagi mahasiswa, dengan memaksimalkan internet sebagai sarana pendukung bisnis sangat dianjurkan dalam Islam. Akan tetapi, di era sekarang mahasiswa yang tertarik mencari uang via online. Sehingga seringkali tidak meninjau terlebih dahulu apakah bentuk bisnis yang dijalankan sesuai dengan hukum Islam. Maka diharapkan mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus lebih jeli dalam melihat halal haramnya sebuah bisnis.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yakni penelitian yang dilakukan di lapangan, lembaga atau lingkungan tertentu. Hal tersebut dijadikan peneliti sebagai acuan yang akan dilakukan dalam penelitian, karena dinilai lebih efektif apabila penulis merasakan sendiri suasana dan keadaan dilapangan. Penelitian ini dilakukan di IAIN Kudus dan meneliti tentang “Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Dalam Persepektif Hukum Islam (Studi Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN KUDUS)”.

Pendekatan penelitian yang nantinya akan peneliti lakukan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan untuk itu peneliti harus terjun ke lapangan dalam waktu yang cukup lama.²⁸ Penelitian ini dilakukan pada objek yang alamiah. Objek alamiah adalah objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti.

Pada penelitian kualitatif, instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri. Analisis data yang dilakukan bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dilapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi teori atau hipotesis. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang sebenarnya²⁹. Data yang didapatkan dari penelitian kualitatif merupakan data yang langsung dari penelitian dilapangan.

²⁸ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, Cetakan Ke-3, 2014), 140.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cetakan Ke-13, 2013), 15.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan di suatu tempat atau wilayah yang dimana penelitian akan dilaksanakan, dan penelitian ini dilakukan di IAIN KUDUS, guna mendapatkan data-data berupa informasi yang konkrit dari mahasiswa fakultas syariah dalam melihat pentingnya data tersebut untuk penyusunan skripsi yang sesuai apa yang akan diteliti oleh penulis.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa fakultas syariah IAIN KUDUS angkatan 2019.

D. Sumber Data

Fokus penelitian ini lebih pada persoalan penentuan hukum dari jual beli akun game online yang terkait tentang masalah jual beli, mekanisme penjualan dan pembayaran antara pihak-pihak yang melakukan transaksi antara pembeli dan penjual, dan oleh karena itu sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari responden atau objek yang diteliti maupun yang ada hubungannya dengan objek yang diteliti.³⁰ Teknik pengambilan data primer yakni menggunakan metode wawancara, observasi, serta dokumentasi. Data primer dalam hal ini adalah mekanisme transaksi jual beli akun game online yang diamati atau mahasiswa diwawancarai merupakan sumber data primer. Data primer dapat berupa hasil wawancara maupun observasi yang peneliti lakukan selama di tempat penelitian yang kemudian dicatat untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

³⁰ Moh. Pabundu Tika, *Metode Riset Bisnis*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 57.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung yang berupa data dokumentasi dan arsip-arsip resmi.³¹ Atau jugabisa di peroleh dari bahan-bahan pustaka lainnya yang berupa buku-buku, jurnal, dan tulisan ilmiah lainnya yang masih berhubungan dengan isi dari penelitian tersebut.

E. Teknik dan Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Tanpa kita mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian ini nantinya tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan. Pada penelitian kualitatif ini, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah).³² Dalam memperoleh data yang jelas dan detail maka peneliti akan melakukan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi (pengamatan)

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.³³ Dengan metode observasi, peneliti dapat melakukan sebuah pengamatan secara intensif terhadap kegiatan pendidik dalam penyampaian pembelajaran aspek nilai agama dan moral yang terbentuk secara langsung.

2. Interview (wawancara)

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dan terwawancara yang

³¹Safuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 1999), 36.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara, 308.

³³ Cholid Nurboko Dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, Cetakan Ke-10, 2009), 70.

memberikan jawaban atas pertanyaan yang pewawancara ajukan.³⁴Orang yang mengajukan pertanyaan dalam proses wawancara ini disebut pewawancara (*interviewer*) dan pemberi informasi yang menjawab pertanyaan disebut sebagai informan atau responden.

Adapun pihak-pihak yang diwawancarai adalah mahasiswa fakultas syariah IAIN KUDUS, yang telah melakukan transaksi jual beli akun game online guna mengetahui permasalahan serta jawaban dari penelitian yang akan dibahas.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.³⁵ Metode dokumentasi untuk mengabadikan kegiatan dalam penelitian yang telah berlangsung. Metode ini bertujuan untuk memperkuat dan mendukung informasi-informasi yang telah didapatkan dari wawancara. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data dari mahasiswa fakultas syariah IAIN KUDUS terkait mekanisme jual beli akun game online.

F. Pengujian Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan ini berarti hubungan peneliti dengan narasumber semakin akrab, saling percaya, saling terbuka sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan. Dengan perpanjangan pengamatan ini, peneliti mengecek kembali data yang diberikan selama ini merupakan data yang benar atau salah. Bila sudah dicek kembali data ternyata data lain

³⁴Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum, Cet. Ke-3*,(Jakarta: UI press, 1986), 201.

³⁵ Dedy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008),195.

atau data sumber tidak benar, maka peneliti melakukan pengamatan kembali yang akan lebih luas dan mendalam sehingga memperoleh data yang sebenarnya.

Berapa lama perpanjangan pengamatan ini dilakukan, akan sangat tergantung pada kedalaman, keluasan dan kepastian data. Kedalaman artinya apakah peneliti ingin menggali data sampai pada tingkat makna, makna berarti data dibalik yang tampak. Keluasan berarti, banyak sedikitnya atau ketuntasan informasi yang diperoleh.³⁶ Setelah penelitian perpanjangan pengamatan, apakah akan menambah fokus penelitian, hingga memerlukan tambahan informasi. Data pasti atau data yang valid sesuai dengan apa yang telah terjadi. Data valid ini terkait dengan mekanisme jual beli akun game online dalam persepektif hukum islam studi pada mahasiswa fakultas syariah IAIN KUDUS. Jika dicek kembali kelengkapan data sudah benar berarti data sudah kredibel, maka perpanjangan pengamatan bisa diakhiri.

2. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan uraian peristiwa akan direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan ketekunan, maka peneliti dapat mengecek kembali data yang telah ditemukan itu salah atau benar. Demikian juga meningkatkan ketekunan maka peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat tentang apa yang diamati.

3. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Perpanjangan pengamatan berguna untuk mengecek apakah data yang sudah diterima benar atau salah, 369-370.

pengumpulan data, dan waktu.³⁷ Pengecekan data yang telah diperoleh peneliti dari mahasiswa fakultas syariah IAIN KUDUS, melalui pengecekan triangulasi membuat data memiliki kredabilitas yang tinggi, karena dilakukan pengecekan dari berbagai sumber data dilapangan dan dokumentasi yang telah diperoleh ditempat yang sama.

4. Penggunaan Bahan Referensi

Bahan referensi disini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti.³⁸ Data wawancara yang telah peneliti dapatkan dari mahasiswa fakultas syariah terkait mekanisme jual beli akun game online, memerlukan instrumen pendukung seperti adanya rekaman, atau dokumentasi foto autentik, sehingga lebih dapat dipercaya.

G. Teknik Pengolahan Data

1. *Editing*, yaitu pemeriksaan daftar pertanyaan yang telah diserahkan oleh para pengumpul data.
2. *Koding*, yaitu mengklarifikasikan jawaban-jawaban dari para responden kedalam kategori-kategori.³⁹
3. *Sistematisasi data*, yaitu sebuah penjabaran secara deskriptif tentang sesuatu yang akan ditulis yang secara garis besar terdiri dari bagian awal, isi, dan akhir.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah mengurai dan mengolah data mentah menjadi data yang dapat ditafsirkan dan dipahami secara lebih spesifik dan di akui dalam suatu perspektif ilmiah yang sama.⁴⁰ Karakteristik untuk menganalisis data

³⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Perpanjangan pengamatan berguna untuk mengecek apakah data yang sudah diterima benar atau salah,72.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Perpanjangan pengamatan berguna untuk mengecek apakah data yang sudah diterima benar atau salah,375.

³⁹ Cholid Narbuko, Abu Achmadi, *Metode-metode Penelitian*, Cet. Ke-10(Jakarta : PT. Bumi Aksara 2009), 115

⁴⁰Haris Herdiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif untuk ilmu-ilmu Sosial* , (Jakarta: Salemba Humanika,2012), 158.

dalam metode penelitian kualitatif dilakukan secara terus menerus sejak awal sampai akhir penelitian dengan alur induktif serta mencari pola, model, tema dan teorinya.⁴¹

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis data disesuaikan dengan kajian penelitian, yaitu ANALISIS TRANSAKSI JUAL BELI AKUN GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN KUDUS) yang akan di kaji menggunakan metode kualitatif. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui akan jual beli, dan bentuk transaksi dalam jual beli *game online*. Tujuannya dapat dilihat dari sudut pandang hukum islam, yaitu supaya dapat memberikan kontribusi keilmuan serta memberikan pemahaman mengenai akan jual beli game online, serta mendeskripsikan permasalahan yang ada kemudian menganalisa dengan hukum islam.

Adapun metode berfikir dalam penelitian ini, menggunakan metode berfikir induktif. Yaitu, metode yang mempelajari suatu gejala yang khusus untuk mendapatkan kaidah-kaidah yang berlaku di lapangan mengenai fenomena yang diteliti. Metode ini digunakan dalam membuat kesimpulan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan akad jual beli, dan mekanisme transaksi jual beli *game online* yang dilihat dari sudut pandang hukum islam. Serta dalam penelitian ini, hasil dari analisa yang disajikan dalam bab-bab, keseluruhannya dirumuskan dalam sistematika pembahasan.

⁴¹Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017), 94.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah IAIN Kudus

Secara umum berdirinya Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri di Indonesia yaitu Institut Agama Islam Negeri. Keberadaan IAIN sendiri tidak terlepas dari pasang surutnya perjuangan Islam di Indonesia terutama dalam bidang dakwah Islamiyah.

Awal mula keberadaan IAIN Kudus diilhami oleh pemikiran dan perjuangan mendakwahkan Islam di wilayah Jawa khususnya dan Indonesia umumnya, yang secara umum dapat dikatakan keberhasilan perlu didukung oleh lembaga pendidikan tinggi yang memiliki kekhususan pengkajian masalah pengembangan keilmuan dan solusi alternatif masalah-masalah umat Islam. memiliki lokasi wilayah geografis tidak dapat terlepas dari sejarah berdirinya Perguruan Tinggi Islam Negeri di Indonesia yaitu Institut Agama Islam Negeri.

Pada waktu pemerintahan republik Indonesia berpusat di Yogyakarta, pemerintah mendirikan perguruan tinggi yang diberi nama Universitas Gajah Mada yang semula adalah perguruan tinggi swasta yang diperuntukkan untuk golongan nasional. Sedangkan untuk golongan Islam didirikan Perguruan Tinggi Islam Negeri (PTAIN) yang diambil dari Fakultas Agama yang nota bene adalah perguruan tinggi.

Pada tahun 1963 kota Kudus mendirikan Perguruan Tinggi Ilmu Ekonomi yang sekarang menjadi Universitas Muria Kudus, dan Perguruan Tinggi Agama Islam yang kemudian menjadi fakultas tarbiyah yang secara operasional menginduk IAIN Sunan Kalijaga. Kemudian pada tahun 1969 berdiri juga Fakultas Usuluddin.

IAIN Kudus memiliki semboyan dalam menjalankan tugas dan fungsinya yaitu “Bermutu” dan “Bermanfaat”.

Semboyan ini harus menjadi semangat seluruh civitas akademik dalam menjalankan tugas dan fungsinya.⁴²

2. Visi, Misi dan Tujuan Fakultas Syariah

Visi:

Menjadi fakultas yang unggul dalam pengembangan hukum islam berbasis islam terapan yang kompetitif,

Misi:

- a. Mengembangkan program studi sebagai pusat pembelajaran ilmu syariah untuk menghasilkan sarjana hukum yang humanis, aplikatif dan produktif.
- b. Mengembangkan penelitian berbasis Islam terapan melalui kerjasama dengan beberapa lembaga dalam skala nasional dan regional.
- c. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dengan memperdayakan hukum Islam, hukum positif dan kearifan lokal.

Tujuan:

- 1) Menyiapkan lulusan yang memiliki integritas sebagai sarjana pembelajar dan memiliki kemampuan akademik dan profesionalitas dalam mengembangkan ilmu hukum Islam melalui Islam terapan.
- 2) Menyiapkan sarjana hukum yang kreatif dan inovatif serta memiliki daya saing ditingkat regional dalam dunia kerja.
- 3) Menghasilkan riset-riset dan karya pengabdian dibidang hukum Islam yang solutif sehingga terwujud masyarakat madani, demokratis serta Islami.⁴³

3. Letak dan Batas Wilayah IAIN Kudus

IAIN Kudus terletak di Desa Ngembalrejo, yaitu salah satu desa di kecamatan bae, Kudus, Jawa Tengah. Ngembalrejo adalah desa yang merupakan bagian dari kecamatan Bae kabupaten Kudus, tertelak berbatasan dengan

⁴²<https://iainkudus.ac.id>. Diakses pada tanggal 16 Agustus, jam 22:15 WIB.

⁴³<https://iainkudus.ac.id>. Diakses pada tanggal 16 Agustus, jam 22:15 WIB

desa Hadipolo (Jekulo) di sebelah timur, di sebelah selatan berbatasan dengan desa Ngembalkulon (Jati), berbatasan dengan desa Dersalam disebelah barat, dan di sebelah utara berbatasan dengan desa Karangbener (Bae), di desa inilah terletak Institut Agama Islam Negeri (IAIN) sunan Kudus, tepatnya di dusun Conge Ngembalrejo.⁴⁴

4. Struktur Organisasi Fakultas Syariah IAIN Kudus

Dekan Fakultas Syariah : Dr. Any

Ismayawati, SH., M. Hum.

Wakil Dekan I Fakultas Syariah : Abdul Haris Na'im, S. Ag., MH

Wakil Dekan II Fakultas Syariah : Dr. H. Ahmad Atabik, Lc., MSI

Ketua Prodi HES : Lina Kushidayati, SH, MA

Ketua Prodi HKI : H. Fuad Riyadi. LC., M. Ag.

Kasumbbag Administrasi : H. Noor Achlis, SH

Kasumbbag Akademik : Bambang Sulistiono, SE

Staf:

- a) Khotibul Umam Al Afqoni, S. Pd. I.
- b) Zaenal Afandi, S. Pd. I
- c) Mustamiroh, S. Pd. I
- d) Ali Shodiqin

5. Jumlah Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus

Jumlah Mahasiswa Prodi Hukum Ekonomi Syariah

Tabel 4.1

Data Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah⁴⁵

No	Tahun	Jumlah
1	2017	34
2	2018	106

⁴⁴<https://iainkudus.ac.id>. Diakses pada tanggal 16 Agustus, jam 22:15 WIB

⁴⁵<https://iainkudus.ac.id>. Diakses pada tanggal 16 Agustus, jam 22:15 WIB

3	2019	202
4	2020	133



Jumlah Mahasiswa Prodi Hukum Keluarga Islam
IAIN Kudus

Tabel 4.1
Data Mahasiswa Hukum Keluarga Islam⁴⁶

No	Tahun	Jumlah
1	2017	71
2	2018	74
3	2019	109
4	2020	126

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun *Game Online* Dalam Persepektif Hukum Islam (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN KUDUS)

Game online saat ini menjadi hal yang sudah sangat membudaya di semua kalangan khususnya anak muda, tak ketinggalan di kalangan mahasiswa. Aktivitas memainkan *game online* sudah bisa dikatakan menjadi candu dan obat penghilang rasa suntuk dan stres bagi para pelajar ketika sudah pusing memikirkan materi pelajaran yang dibebankan dosen kepada mahasiswanya.

Afwan menjelaskan bahwa ketika dirinya pusing memikirkan tugas yang diberikan dosen terlebih pada masa pandemi ini tugas yang diberikan hanya berputar pada pembuatan makalah dan model penugasan meresume yang mengharuskannya berada di depan laptop seharian maka dia melampiasakan rasa bosan ini dengan bermain mobile legend bersama teman setimnya⁴⁷.

Game online ini memiliki keunggulan dalam hal kemudahan. Hanya dengan bermodalkan jaringan internet dan smartphone yang mendukung maka *game online* sudah bisa dimainkan. Kemudahan ini jugalah yang menjadikan *game online* sampai saat ini tidak sepi peminat. Ali Muntaha menjelaskan bahwa dirinya awalnya merupakan penikmat *game online* berbasis PC namun dengan perkembangan dan

⁴⁶ <https://iainkudus.ac.id>. Diakses pada tanggal 16 Agustus, jam 22:15 WIB

⁴⁷ Arju Afwan, "Wawancara" (Zakiyatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 13.02 WIB).

kemudahan game yang ada di smartphone dirinya kini lebih suka bermain *game online* di smartphone.⁴⁸

Selain kemudahan yang di dapatkan dalam mengakses *game online*, sensasi lain yang di dapatkan adalah pemain mampu berhubungan dengan orang lain di dalam game baik melalui fitur chatting ataupun mikrofon langsung yang di sediakan oleh *game online*. Hal ini disampaikan oleh Arju Afwan yang menyatakan bahwa ketika bermain *game online* dapat berkomunikasi dengan sesama teman meskipun jaraknya sangat berjauhan (berbeda kabupaten) sehingga menambah semangat dan keseruan⁴⁹. Hal yang sama disampaikan juga oleh Arjun Adi yang menyatakan bahwa beberapa fitur yang bisa digunakan dalam berkomunikasi yaitu via chatroom ataupun via mikrofon yang terdengar langsung seperti saat kita menelepon teman/realtime⁵⁰.

Tampilan yang menarik yaitu tampilan permainan baik dari sisi grafis maupun pemilihan tokoh, kesesuaian musik, dan juga alur cerita yang diberikan. adapula fitur yang menarik berupa tersedianya chat room dan mikrofon, even-even yang diberikan, turnamen antar clan dan juga fitur jual beli item yang digunakan untuk melengkapi tokoh dalam suatu *game online*

serta cara memainkan game yang mudah menyeret lebih banyak orang untuk memainkan game tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Fikri Labib yang menyatakan bahwa permainan *game online* sangat menarik dengan tersedianya berbagai macam fitur yang semakin canggih diantaranya terdapat chat room, mikrofon, adanya fitur jual beli skin atau item, alur cerita yang menarik, backsound yang mendukung, tampilan grafis yang unik di tiap tokohnya serta kemudahan dalam menjalankannya⁵¹.

⁴⁸Ali Muntaha, “Wawancara” (Zakiatussalwa, Rabu, 11 Agustus 2021, 10.11 WIB).

⁴⁹ Arju Afwan, “Wawancara.” (Zakiatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 13.02 WIB)

⁵⁰Arjun Adi Setiawan, “Wawancara” (Zakiatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 15.03 WIB).

⁵¹Muhammad Fikri Labib, “Wawancara” (Zakiatussalwa, Kamis, 12 Agustus 2021, 10.01 WIB).

Merebaknya *game online* yang sangat beragam mempengaruhi minat masyarakat milenial terhadap *game online* khususnya pada masa pandemi ini. Hal ini disampaikan oleh Verizon yang mencatat pengguna video game meningkat 75% selama masa pandemi Covid 19 pada jam sibuk. Tech Crunch, plat distribusi game Steam mencatat rekor pengguna game dengan lebih dari 20 juta pengguna pada 16 Maret 2020⁵².

Melihat minat masyarakat khususnya kaum anak anak dan milenial yang menggandrungi *game online* ini tidak sedikit orang yang menjadikan *game online* sebagai komoditi yang bagus untuk diperjual belikan. Baik itu jual beli dalam akun secara keseluruhan atau jual beli fitur kelengkapan yang disediakan di dalam game (topup). Hal ini disesuaikan oleh Fikri Labib yang menyatakan bahwa dirinya pertama kali melihat di group facebook postingan orang yang menjual akun *game online* ternyata yang memberi feedback banyak sekali kemudian dia memutuskan untuk membuat beberapa akun *game online* yang nantinya akan dijual⁵³.

Sebenarnya jual beli akun *game online* merupakan hal yang sudah biasa dilakukan di kalangan para pecinta *game online*. Namun terdapat berbagai alasan yang mendasari jualnya suatu akun oleh pemain yaitu:

a. Pemain Ternak akun

Istilah ternak digunakan untuk menggambarkan pemain yang memiliki banyak akun dengan tujuan untuk dijual kebalik ketika sudah layak dijual. Batas waktu pembuatan sampai dengan akun layak dijual tergantung pada intensitas pemain dalam memainkan game. Biasanya pemain ternak menjual akun kisaran harga 150-200 ribu.

⁵²“Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona,” CNN Indonesia, 2020, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>.

⁵³Muhammad Fikri Labib, “Wawancara” (Zakiyatussalwa, Kamis, 12 Agustus 2021, 10.01 WIB).

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Fikri Labib⁵⁴ dan Arjun Adi⁵⁵ yang menjelaskan bahwa mereka membuat beberapa akun *game online* dan kemudian di kelola dalam jangka waktu tertentu untuk kemudian di jual kembali.

b. Pemain Bosan

Istilah ini ditujukan kepada pemain *game online* yang sudah merasa bosan bermain karena sudah terlalu lama memainkan game atau munculnya game baru yang lebih menarik. Kisaran harga akun *game online* pada pemain bosan tergantung pada seberapa kriteria yang ada di dalam game tersebut tercapai.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Arju Afwan dimana dia menjual *game online* yang dimilikinya yaitu COC karena sudah muncul *game online* mobile legend yang lebih menarik⁵⁶.

c. Pemain pensiun

Istilah pemain pensiun menunjukkan makna bahwa pemain mengakhiri bermain *game online* disebabkan oleh suatu hal yang terjadi misalnya menikah, larangan orang tua, tidak memiliki media bermain dan masih banyak lagi. Harga akun *game online* pada pemain pensiun tergantung sejauh mana rank pemain ketika menyudahi permainannya.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Bagus Ridwan yang menjelaskan bahwa dirinya sudah tidak bermain *game online* lagi semenjak menikah, hal ini disebabkan istrinya sering kali memarahinya terkadang sampai membanting hpnya ketika dirinya bermain *game online*. Akhirnya akun *game online* yang dimilikinya dijual dengan harha 350 ribu⁵⁷.

⁵⁴Muhammad Fikri Labib, “Wawancara” (Zakiyatussalwa, Kamis, 12 Agustus 2021, 10.01 WIB).

⁵⁵Arjun Adi Setiawan, “Wawancara” (Zakiyatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 15.03 WIB).

⁵⁶ Arju Afwan, “Wawancara.” (Zakiyatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 13.02 WIB)

⁵⁷Bagus Ridwan, “Wawancara” (Zakiyatussalwa, Jumat, 13 Agustus 2021, 16.02 WIB).

Salah satu sarana yang sangat penting dalam menjual akun *game online* adalah sosial media. Penjualan dengan memanfaatkan sosial media sebenarnya tidak hanya berlaku untuk penjualan akun *game online* saja, namun saat ini segala macam barang dan jasa di promosikan melalui sosial media guna menjangkau masyarakat yang lebih luas dan di belahan dunia manapun. Maka biasanya penjualan dengan memanfaatkan sosial media seperti Facebook, Instagram atau sosial media lainnya biasanya penjual dan juga pembeli tidak berada dalam satu wilayah, mereka berada di belahan wilayah yang berbeda.

a. Penjualan Online

Penjualan melalui sosial media ini diawali dengan postingan penjual di facebook mengenai spesifikasi akun yang di jual. Meskipun penjual tidak menyertakan nama gamenya biasanya para pembeli sudah memahami jenis akun game yang dijual melalui display dan juga layout foto yang disertakan dalam postingan. atau biasanya penjual memposting penjualan akun langsung di group *game online* yang serupa (misalnya garoup facebook *Mobile legend*). Dalam postingannya penjual *game online* biasanya juga sudah menyertakan harga awal yang diinginkan oleh penjual. Para pembeli merespon postingan tersebut di kolom komentar. Biasanya tidak akan langsung terjadi kesepakatan, namun akan terjadi tawar menawar antara penjual dan pembeli. Jika dirasa harga hasil tawar menawar sudah mencapai kesepakatan maka penjual dan pembeli akan melanjutkan komunikasinya via jaringan pribadi (inbok/whatsapp). Setelah semuanya di sepakati maka dilanjutkan dengan menyerahkan dan membayar akun *game online*.

Terdapat berbagai cara yang dilakukan dalam membayar akun *game online* ini, misalnya melalui transfer pulsa, rekening bank, Ovo dan masih banyak lagi. Setelah pembayaran dilakukan penjual memberikan id dan password akun yang dijualnya kepada pembeli. Namun penjualan ini rawan akan penipuan, dimana penjual terkadang tidak amanah dalam menjual akun yang dipostingnya yaitu dengan cara memblokir

facebook dan whatsapp pembeli ketika sudah mendapatkan pembayaran.

Penjualan semacam ini dilakukan oleh seluruh narasumber dimana dalam melaksanakan penjualannya semuanya menggunakan media sosial facebook dalam menjual akun *game onlinenya*. Lebih lanjut Arjun Adi menjelaskan bahwa dirinya pernah menerima penjualan dengan menggunakan OVO dan juga transfer rekening.

b. Penjualan online mealui rekber

Penjualan dengan memanfaatkan admin sebagai pihak ketiga biasanya disebut dengan pembayaran rekber admin. Setelah kesepakatan antara penjual dan pembeli mengenai harga maka untuk mengantisipasi penjualan fiktif maka disepakati menggunakan rekber admin.

Hal yang dilakukan setelah kesepakatan adalah penjual menghubungi admin dan kemudian admin membuat mini group di dalam jaringan pribadi (inbok/whatsapp) kemudian pembeli mentransfer pembayaran kepada admin melalui transfer rekening bank, ovo atau aplikasi lainnya. Setelah admin menerima uang pembelian dari pembeli selanjutnya admin menunjukkan kepada penjual melalui bukti pembajaran dan kemudian penjual menyerhkan id dan password kepada pembeli. Setelah pembeli menerima id dan paswoord maka dilakukan pengecekan oleh pembeli mengenai kesesuaian spesifikasi yang ada di postingan dengan akun yang diberikan. Setelah deal maka dan bisa login, pembeli mengkonfirmasi kepada admin. Maka admin akan meneruskan pembayaran kepada penjual. Admin akan mengenakan biaya admin yang besarnya sudah di tentukan pada awal penggunaan jasanya.

Penjualan akun *game online* semacam ini pernah dilakukan oleh Arjun Adi dimana dirinya pernah menjual melalui rakber dengan kompensasi 25 ribu setiap penjualan akun⁵⁸. Hal serupa juga dilakukan oleh Fikri

⁵⁸Arjun Adi Setiawan, “Wawancara” (Zakiyatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 15.03 WIB).

Labib dimana kompensasi yang diberikan kepada rakber 20 ribu setiap akun *game online* yang dijualnya⁵⁹.

c. Penjualan Offline (COD)

Meskipun dominasi penjualan akun *game online* melalui media sosial namun ada juga yang dilakukan melalui COD atau *face to face* secara langsung. Pembelian akun game secara *face to face* juga diawali seperti penjualan via online melalui postingan di media sosial misalnya facebook. Pada postingannya penjual memposting spesifikasi game beserta foto bukti spesifikasi tersebut serta mencantumkan harga awal penjualan. Para pembeli yang berminat akan merespon postingan tersebut melalui kolom komentar dan biasanya akan terjadi tawar menawar, dan jika harga sudah di sepakati, maka pembeli dan penjual melanjutkannya melalui jaringan pribadi semisal *whatsapp*. Jika sudah terjadi kesepakatan, dan ketika pembeli mendapatkan informasi bahwa si penjual berada tidak terlalu jauh dari lokasi pembeli maka akan diadakan pertemuan atau COD sesuai dengan waktu yang telah di sepakati. Kemudian setelah pembeli mengecek ulang kelengkapan spesifikasi sesuai dengan yang dicantumkan di postingan *facebook* selanjutnya dilakukan transaksi jual beli pada umumnya.

Penjualan semacam ini dilakukan oleh Bagus Ridwan dimana ketika dirinya hendak menjual akun *game onlinenya* dijual kepada teman kerjanya sendiri⁶⁰.

2. Pemahaman Terhadap Jual Beli Akun *Game online*

Pada dasarnya jual beli akun game online termasuk kedalam akad dalam jual beli. Jual beli sendiri diatur dalam bidang atau bagian hukum Islam yang dinamakan dengan muamalat karena hubungannya dengan hubungan mansia dengan sesamanya.⁶¹ Salah satu rujukan dalam melaksanakan akad ini jika memandang konteks indonesia

⁵⁹Muhammad Fikri Labib, "Wawancara" (Zakiatussalwa, Kamis, 12 Agustus 2021, 10.01 WIB).

⁶⁰Bagus Ridwan, "Wawancara" (Zakiatussalwa, Jumat, 13 Agustus 2021, 16.02 WIB).

⁶¹R Amin, *Pengantar Hukum Indonesia* (Yogyakarta: Deepublish, 2019).

terdapat suatu badan yang dinamakan dengan Majelis Ulama Indonesia dimana salah satu tugasnya adalah memberikan fatwa. Fatwa yang berkaitan dengan akad jual beli diatur di dalam Fatwa No 110 Tahun 2017 jika melihat konteks deskripsi mengenai jual beli akun game online maka dalam fatwa ini terdapat beberapa hal yang mengaturnya yaitu:

- i. Definisi akad jual beli yaitu akad antara penjual dan pembeli yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan obyek yang dipertukarkan dan harga.
- j. Penjual (*al-Ba'i*) adalah pihak yang melakukan penjualan barang dalam akad jual beli, baik berupa orang maupun yang dipersamakan dengan orang baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum.
- k. Pembeli (*al-Musytar*) adalah pihak yang melakukan pembelian dalam akad jual beli, baik berupa orang maupun yang dipersamakan dengan orang baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum.
- l. Wilayah *ashliyyah* *lqla* adalah kewenangan yang dimiliki oleh penjual karena yang bersangkutan berkedudukan sebagai pemilik.
- m. Wilayah *niyabiyyah* adalah kewenangan yang dimiliki oleh penjual karena yang bersangkutan berkedudukan sebagai wakil dari pemilik atau wali atas pemilik.
- n. *Mutsman/mabi'* adalah barang atau hak yang dijual.
- o. *Tsaman/harga* adalah harga sebagai imbalan atas *mutsmam* yang dipertukarkan.
- p. *Bai' al musawamah* adalah jual beli dengan harga yang disepakati melalui proses tawar menawar dan *ra'sul malnya* (harga perolehan di tambah biaya-biaya yang diperkenankan) tidak wajib disampaikan oleh penjual kepada pembeli.⁶²

Kemudian di dalam ketentuan jual beli Fatwa No 110 Tahun 2017 ini ada *shigat al aqd* yang ketentuannya yaitu:

- a. Akad jual beli harus dinyatakan secara tegas dan jelas serta dipahami dan dimengerti oleh penjual dan pembeli
- b. Akad jual beli boleh dilakukan secara lisan, tertulis, isyarat, dan perbuatan/tindakan, serta dapat dilakukan

⁶²“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI,” diakses Rabu, 25 August 2021, <https://dsnmui.or.id/kategori/fatwa/page/3/>.

secara elektronik sesuai syariah dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.⁶³

Fatwa No 110 Tahun 2017 juga mengatur mengenai para pihak yang melaksanakan akad jual beli yaitu:

- a. Penjual dan pembeli boleh berupa orang atau yang dipersamakan dengan orang, baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum, berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku
- a. Penjual (al-Ba'i') dan pembeli (al-Musyteri) wajib memiliki kewenangan (wilayah) untuk melakukan akad jual beli, baik kewenangan yang bersifat ashliyyat (kewenangan pemilik) maupun kewenangan yang bersifat niyabiyyah (wakil pemilik).⁶⁴

Fatwa No 110 Tahun 2017 juga menjelaskan aturan mengenai barang yang diperjual belikan atau disebut dengan *Mutsman* (*Mabi'*) dimana aturan tersebut yaitu:

- a. Barang yang diperjual belikan bisa berbentuk barang dan/atau berbentuk hak, serta milik penjual secara penuh
- b. Barang yang diperjual harus berupa barang dan/atau hak yang boleh dimanfaatkan menurut syariah serta boleh diperjual belikan menurut syariah dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.⁶⁵

Selanjutnya Fatwa No 110 Tahun 2017 mengatur mengenai *Tsaman* atau jumlah biaya yang dikeluarkan untuk membayar yaitu Harga dalam akad jual beli harus sudah dinyatakan secara pasti pada saat akad, baik ditentukan melalui tawar menawar, lelang atau tender.⁶⁶

⁶³“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI.”“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI,” diakses Rabu, 25 August 2021, <https://dsnemui.or.id/kategori/fatwa/page/3/>.

⁶⁴“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI.”“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI,” diakses Rabu, 25 August 2021, <https://dsnemui.or.id/kategori/fatwa/page/3/>.

⁶⁵“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI.”“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI,” diakses Rabu, 25 August 2021, <https://dsnemui.or.id/kategori/fatwa/page/3/>.

⁶⁶“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI.”“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI,” diakses Rabu, 25 August 2021, <https://dsnemui.or.id/kategori/fatwa/page/3/>.

Kemudian ketentuan selanjutnya berkaitan dengan ketentuan lain yaitu

- a. Setiap akad jual beli wajib memenuhi rukun dan syarat-syaratnya, apabila tidak terpenuhi rukun dan/atau syarat-syaratnya, maka perjanjiannya batal.
- b. Jika salah satu pihak tidak menunaikan kewajibannya atau jika terjadi perselisihan di antara para pihak, maka penyelesaiannya dilakukan melalui lembaga penyelesaian sengketa berdasarkan syariah sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku setelah tidak tercapai kesepakatan melalui musyawarah.⁶⁷

Selain itu melihat jual beli *game online* yang begitu marak terlebih lagi pada masa pandemi ini, tentunya ini merupakan suatu fenomena yang tidak biasa terjadi. Selain itu barang yang diperjual belikan tidak berbentuk barang fisik dan ini menjadi perbincangan sendiri di kalangan umat Islam yang begitu ketat dalam mengatur pelaksanaan jual beli.

Begitu ketatnya Islam dalam mengatur jual beli maka diharuskan para penganutnya memahami mengenai jual beli yang dilaksanakan baik itu berkaitan dengan syarat dan rukun yang ada di dalamnya. Namun sayangnya banyak sekali umat Islam yang masih tidak memahami mengenai syarat dan rukun jual beli yang dilakukan. Arjun Adi mengatakan bahwa dirinya tidak terlalu memahami syarat dan rukun jual beli, namun mayoritas masyarakat menjual belikannya dan tidak ada larangan dari MUI dan lembaga agama lainnya maka ia berasumsi bahwa jual beli *game online* yang dilakukan adalah diperbolehkan⁶⁸. Bagus Ridwan menambahkan bahwa jual beli *game online* bukan merupakan jual beli yang dilarang karena tidak menjual barang yang dilarang untuk diperjual belikan⁶⁹. Begitu juga

⁶⁷“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI.”“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI,” diakses Rabu, 25 August 2021, <https://dsnemui.or.id/kategori/fatwa/page/3/>.

⁶⁸Arjun Adi Setiawan, “Wawancara” (Zakiyatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 15.03 WIB).

⁶⁹Bagus Ridwan, “Wawancara” (Zakiyatussalwa, Jumat, 13 Agustus 2021, 16.02 WIB).

dengan Arju Afwan yang menjelaskan bahwa dirinya tidak memahami syarat dan rukun jual beli, dirinya hanya mengetahui bahwa jual beli itu diperbolehkan yang penting tidak ada yang merasa dirugikan⁷⁰.

Selain itu para penjual dan pembeli *game online* tidak lebih jauh untuk mencari informasi berkaitan dengan hukum yang berlaku. Hal ini dikatakan oleh Arju Afwan yang menjelaskan bahwa dirinya tidak mencari informasi mengenai hukum jual beli akun *game online*.⁷¹ Bagus Ridwan menambahkan bahwa dirinya tidak mencari tahu lebih lanjut mengenai hukum jual beli *game online* karena sudah banyak yang melakukannya maka dirinya menganggap bahwa jual beli *game online* diperbolehkan⁷².

C. Analisis Data Penelitian

1. Mekanisme Jual Beli Menurut Islam

Pelaksanaan Jual Beli di dalam Islam juga dilaksanakan dengan memberikan syarat dan rukun yang dijelaskan di dalam kitab suci Al-Qur'an. Jumhrul Ulama atau dilihat dari hasil konsensus para ulama maka rukun jual beli ada empat yaitu:

a. Ada yang berakad (penjual dan pembeli)

Akad dalam artian luas diartikan dengan segala sesuatu yang dikerjakan seseorang berdasarkan kehendaknya sendiri seperti wakaf, talak, ataupun berdasarkan kehendak dua orang seperti jual beli, gadai dan lain sebagainya.⁷³ Di dalam akad jual beli *game online* yang dilakukan oleh mahasiswa sudah sesuai dengan rukun karena sudah terpeuhi adanya penjual dan pembeli. Hal ini dijelaskan oleh Bagus Ridwan yang menjelaskan bahwasannya dirinya berperan sebagai

⁷⁰ Arju Afwan, "Wawancara." (Zakiyatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 13.02 WIB)

⁷¹ Arju Afwan, "Wawancara." (Zakiyatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 13.02 WIB)

⁷² Bagus Ridwan, "Wawancara" (Zakiyatussalwa, Jumat, 13 Agustus 2021, 16.02 WIB).

⁷³ M Zainal Abidin, *AKAD DALAM TRANSAKSI MUAMALAH KONTEMPORER*, Buku Hukum (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2020).

penjual *game online* miliknya dan temannya yang berusia 24 tahun berperan sebagai pembeli.⁷⁴ hal yang sama juga di lakukan oleh narasumber lainnya dimana mereka berperan sebagai penjual dalam pelaksanaan jual beli *game online*.

b. Ada *sighat* (lafal ijab dan qabul)

Jika dimaknai kembali, maka ijab diartikan dengan bentuk kerelaan seseorang penjual kepada pembeli dalam melakukan transaksi jual beli. Sedangkan kabul ada;ah bentuk penerimaan seorang pembeli atas barang yang dibelinya dalam suatu transaksi.⁷⁵ Dalam pelaksanaan jual beli *game online* yang dilakukan oleh mahasiswa fakultas syariah rukun ijab kabul sudah terlaksana, hal ini dapat diketahui dengan adanya pemasangan harga penjualan oleh penjual dan penawaran sampai dengan disepakatinya harga oleh pembeli.

c. Ada barang yang dibeli

Barang yang dijual merupakan akun *game online* yang dimiliki oleh penjual. Barang *game online* ini sudah memenuhi syarat dimana *akun game online* ini suci, memberi manfaat, tidak ada taklid di dalamnya, tidak dibatasi waktu, dapat di serah terimakan, milik sendiri atau milik orang lain yang hak kuasanya di serahkan kepada penjual⁷⁶, dan dapat diketahui yang dibuktikan dengan adanya *screenshot* dari akun *game online* yang di perjual belikan.

d. Ada nilai tukar pengganti.⁷⁷

Nilai tukar yang dilaksanakan dalam jual beli akun *game online* tidak menyalahi aturan dalam pelaksanaan jual beli dalam islam. hal ini dapat diketahui melalui kesepakatan harga sebagai bentuk final dilaksanakannya

⁷⁴Bagus Ridwan, “Wawancara” (Zakiyatussalwa, Jumat, 13 Agustus 2021, 16.02 WIB).

⁷⁵Mohammad Mufid, *Ushul Fiqh Ekonomi Dan Keuangan Kontemporer: Dari Teori Ke Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2018).

⁷⁶Y Prasetyo, *Ekonomi Syariah* (Penerbit Aria Mandiri Group, 2018).

⁷⁷ Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah*, (jakarta: Rajagafindo,2007),35.

jual beli. Jual beli juga dilaksanakan dengan mekanisme yang baik dimana ketika barang sudah diterima maka harga yang sudah di tetapkan diberikan. atau dengan menggunakan jasa admin.

Melalui deskripsi ini terdapat syarat yang sudah terpenhi dalam jual beli yaitu harga jual disepakati penjual dan pembeli dengan nilai yang jelas serta nilai tukar barang itu dapat diserahkan pada waktu transaksi jual beli meskipun pembayaran dilakukan dengan menggunakan kartu kredit.⁷⁸

2. Pandangan Islam terhadap Jual Beli Akun *Game Online*

Islam sebagai agama yang rahmatan lil alamin juga mengatur mengenai kaidah dalam melaksanakan jual beli.

Q.S An-Nisa': 29

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

29. Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.

Ayat diatas merupakan salah satu dasar dilaksanakannya jual beli namun ada yang membatasinya yaitu atas dasar saling ridha. Islam mengharamkan orang yang beriman memakan, memanfaatkan, menggunakan harta yang di dapatkan dari jalan bathil dalam kajian jual beli yaitu transaksi yang tidak dibenarkan oleh syara⁷⁹.

Demikian juga dengan pelaksanaan jual beli yang dilakukan terhadap akun *game online* dimana jual beli yang

⁷⁸W Rohmaniyah, *FIQIH MUAMALAH KONTEMPORER*, Fiqih (Duta Media Publishing, 2019).

⁷⁹Ariyadi, *JUAL BELI ONLINE IBNU TAIMIYAH Sebuah Metode Istibath Hukum Ibnu Taimiah Tentang Menemukan Hukum Jual Beli Online: Diandra Kreatif* (Diandra Kreatif, 2018).

dilakukan didasarkan atas saling ridha dan tidak terdapat diskriminasi dari pihak yang satu kepada pihak lainnya. Afwan menjelaskan bahwa pelaksanaan jual beli yang dilakukan selama menjual akun *game online* di dasarkan pada kerelaan⁸⁰.

Jika mengacu pada kaidah fikih

الاصل في الاشياء الاباحة حتى يدل الدليل على التحريم

*Hukum asal dari sesuatu (muamalah) adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)*⁸¹.

Melalui kaidah fikih ini maka hukum asal jual beli adalah mubah, namun keadaanya tetap bisa berubah menjadi bentuk hukum lainnya sesuai dengan situasi dan kondisi.

Dasar lainnya yang digunakan dalam jual beli yang sudah sangat masyhur adalah Q.S al-Baqarah: 275

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يُفْضَلُونَ إِلَّا كَمَا يُفْضَلُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ
مِنَ الْمَمْسُورِ ۚ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا ۗ وَأَخَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ
وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ
إِلَى اللَّهِ ۗ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۗ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya : Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba),

⁸⁰ Arju Afwan, "Wawancara." (Zakiyatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 13.02 WIB)

⁸¹ Ariyadi, *JUAL BELI ONLINE IBNU TAIMIYAH Sebuah Metode Istinbath Hukum Ibnu Taimiah Tentang Menemukan Hukum Jual Beli Online: Diandra Kreatif.*

maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.

Ayat diatas menunjukkan bahwa Allah swt memperbolehkan pelaksanaan jual beli. Namun, jual beli yang diperbolehkan tentunya memiliki syarat dan rukun tertentu. *Jumhur ulama* menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat yaitu: ada orang yang bertekad atau penjual dan pembeli, ada lafal ijab dan kabul atau shighat, ada barang yang dibeli dan ada nilai tukar pengganti barang.⁸²

selain rukun ternyata Fatwa MUI No 110 Tahun 2017 yang menjadi salah satu pijakan dalam beragama umat Muslim di indonesia mendasarkan diri dalam mengatur aturan jual beli. Kemudian jika aturan ini dikontekstualisasikan pada jual beli akun *game online*, maka bisa dikatakan bahwa jual beli akun *game online* sudah memenuhi rukun ini.

1. Adanya orang yang bertekad atau al muta'qidain (penjual dan pembeli)

Syarat pertama yaitu adanya orang yang bertekad yaitu penjual dan pembeli. Tekad Penjual pada jual beli akun *game online* ini terlihat pada saat memposting akun *game online* yang dimilikinya di facebook, kemudian bagi pembeli juga memiliki tekad untuk membeli akun *game online* ini dengan memberikan feed back di kolom komentar sampai dengan melakukan transaksi.

Fatwa MUI No 110 Tahun 2017 menjelaskan bahwasannya baik penjual maupun pembeli berupa orang dan memiliki kewenangan dengan barang yang diperjual belikan.⁸³ Kemudian melalui berbagai sumber data yang sudah dipilih menjadi narasumber, keseluruhannya merupakan manusia bukan badan hukum lain atau apapun maka aturan awal ini menurut Fatwa MUI No 110 Tahun 2017 sudah terpenuhi.

Kemudian rukun pertama ini juga terdapat syarat yang harus dipenuhi oleh penjual maupun pembeli yaitu penjual

⁸²Abd. Rahman Ghazaly, *Fiqh Muamalat* (Kencana Prenada, 2016).

⁸³“Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI,” “Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI,” diakses Rabu, 25 August 2021, <https://dsnmu.or.id/kategori/fatwa/page/3/>.

dan pembeli berakal. Maka tidak akan sah jika yang melakukan penjualan atau pembelian akun *game online* adalah orang gila ataupun anak kecil yang belum berakal.

Penentuan baligh bagi laki-laki ditandai dengan ihtilam yaitu keluarnya sperma (air mani) baik dalam mimpi ataupun dalam keadaan sadar. jika tidak ada indikasi ini maka baligh ditentukan berdasarkan usia dimana dalam kalangan syafi'iah usia baligh ialah ketika seorang anak menginjak waktu 15 tahun. Sedangkan bagi perempuan baligh ditandai dengan menstruasi atau haid, kalangan syafi'iah menjelaskan bahwa haid ini minimal dapat terjadi pada usia 9 tahun. Selain itu baligh bagi perempuan juga bisa dikenakan karena mengandung atau hamil⁸⁴.

Jumhur ulama menjelaskan bahwa orang yang melakukan akad jual beli itu hatis telah baligh dan berakal. Apabila yang berakad itu masih mumayiz, maka jual beli tidak sah, sekalipun mendapat izin dari walinya.⁸⁵

Lebih jauh Abdurrahman Al Jaziri Dalam Holilur Rohman menjelaskan bahwa syarat penjual dan pembeli yaitu Tamyiz, Cerdas (memahami akad jual beli dan konsekuensinya) serta tidak terpaksa⁸⁶.

Maka bisa dijelaskan bahwa jual beli online akan memenuhi rukun penjual dan pembeli dengan syarat keduanya sudah baligh dan juga sehat dalam segi fikirannya. Kesehatan fikiran ini memungkinkan penjual dan pembeli sudah bisa memahami apa yang dilakukannya.

Jual beli yang dilakukan pada akun *game online* biasanya dilakukan oleh sesama mahasiswa dan juga orang yang ditemui di sosial media. Arju Afwan mengatakan bahwa dirinya pernah menjual *game online* namun tidak melihat apakah yang membeli anak-anak ataupun dewasa namun jika dilihat dari foto profilnya usianya berkisar jenjang pendidikan SMP⁸⁷. Lebih jauh Bagus Ridwan juga

⁸⁴Husein Muhammad, *Fiqh Perempuan* (IRCiSoD, 2019).

⁸⁵Ghazaly, *Fiqh Muamalat*.

⁸⁶Holilur Rohman, *Hukum Jual Beli Online* (Duta Media Publishing, 2020).

⁸⁷Arju Afwan, "Wawancara." (Zakiyatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 13.02 WIB)

menjelaskan bahwa akun *game onlinenya* dibeli oleh temannya yang usianya hampir sama dengannya yaitu 24 tahun⁸⁸.

Jika memahami hal ini kaitannya dengan syarat penjual dan pembeli harus sudah memenuhi usia tertentu dan sehat pikirannya terpenuhi dan bisa dikatakan bahwa jual beli akun *game online* dilihat dari rukun penjual dan pembeli sudah dapat terpenuhi. Hal ini disebabkan usia penjual dan pembeli sudah melebihi batas yang ditentukan hukum Islam dan juga sehat akal pikirannya.

2. Ada shighat (lafal ijab dan kabul)

Shighat memiliki dua komponen yaitu ijab dan juga kabul. Ijab sendiri adalah ungkapan, ucapan atau sesuatu yang disampaikan dari orang yang memiliki barang. Sedangkan kabul adalah ungkapan atau ucapan atau sesuatu yang disampaikan dari orang yang akan dipindahkan kepemilikan barang tersebut kepadanya.⁸⁹

Akad dalam term lain juga dinamakan dengan transaksi yang juga termasuk unsur penting dalam suatu perikatan. Dalam Islam persoalan transaksi sangat tegas dalam penerapannya, dan ini membuktikan bahwa keberadaan transaksi tidak boleh dikesampingkan begitu saja.

Fatwa MUI No 110 Tahun 2017 menjelaskan bahwasannya shighat harus dinyatakan secara tegas dan jelas serta dipahami dan dimengerti oleh penjual maupun pembeli⁹⁰. semua narasumber menjelaskan bahwasannya ketika menjual akun game online dalam postingan yang diunggah di dalam group facebook sudah menyertakan informasi harga. Fatwa MUI No 110 Tahun 2017 menambahkan bahwasannya akad dilakukan baik secara lisan, tertulis, isyarat dan perbuatan/tindakan. Serta dapat

⁸⁸Bagus Ridwan, "Wawancara" (Zakiyatussalwa, Jumat, 13 Agustus 2021, 16.02 WIB).

⁸⁹Ariyadi, *JUAL BELI ONLINE IBNU TAIMIYAH Sebuah Metode Istibath Hukum Ibnu Taimiah Tentang Menemukan Hukum Jual Beli Online: Diandra Kreatif*.

⁹⁰"Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI," "Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI," diakses Rabu, 25 August 2021, <https://dsnmu.or.id/kategori/fatwa/page/3/>.

dilakukan secara elektronik.⁹¹ Kemudian dari data yang diberikan oleh narasumber, semua narasumber melakukan transaksi melalui elektronik dan pembayaran dilaksanakan dengan menggunakan transfer. Namun ada salah satu narasumber yaitu Ridwan yang menjelaskan bahwasannya dirinya melaksanakan jual beli dengan bertransaksi secara langsung atau COD.⁹²

Shighat atau ijab kabul juga memiliki beberapa syarat yang harus dipenuhi yaitu:

- a. Adanya kesesuaian antara ijab dan kabul mengenai keadaan barang

Dalam pelaksanaan jual beli akun *game online* penjual sudah memberikan gambaran kepada pembeli mengenai spesifikasi akun game yang diperjual belikan, bahkan ada sesi dimana penjual memberikan keleluasaan mengenai *screenshot* bagian apapun yang diinginkan dari si penjual mengenai akun *game online* yang hendak di beli. Arjun Adi menjelaskan bahwa ketika menjual akun ternak yang dimilikinya dirinya biasanya diminta untuk menscreenshot bagian *skin*, *rank*, dan bagian lain yang ada dalam akun *game online* yang akan dijualnya⁹³.

- b. Ijab kabul berada dalam suatu majelis yang menunjukkan adanya kerelaan antara penjual dan pembeli

Realitas pelaksanaan ijab kabul dilakukan melalui chat jaringan pribadi melalui whatsapp ataupun facebook. Penjual yang sudah menguatkan niatnya dengan memposting akun *game online* yang akan dijualnya menunjukkan kerelaan penjual dalam menjual akun *game online* yang dimilikinya. Kerelaan juga terlihat dalam sisi pembeli dimana menawarkan harga tertentu untuk membeli game tersebut. Kemudian satu majelis disini diwakili dalam satu ruang chat bersama dimana pembeli

⁹¹Bagus Ridwan, "Wawancara" (Zakiyatussalwa, Jumat, 13 Agustus 2021, 16.02 WIB).

⁹²Bagus Ridwan, "Wawancara" (Zakiyatussalwa, Jumat, 13 Agustus 2021, 16.02 WIB).

⁹³Arjun Adi Setiawan, "Wawancara" (Zakiyatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 15.03 WIB).

juga bisa secara langsung meminta *screenshot* dari barang yang akan di belinya.

c. Kedua belah pihak harus saling mendengar ijab kabul

Perkembangan zaman saat ini juga mempengaruhi perkembangan ijab dan kabul dimana saat ini ijab kabul tidak hanya dilakukan dengan mengucapkannya secara langsung antara si penjual kepada si pembeli. perubahan dalam ijab kabul adalah dengan adanya bukti chat yang menunjukkan bahwa akun *game online* dijual dan pembeli menawarnya sampai pada kata sepakat meskipun dalam teks menjadi bentuk ijab kabul yang tekstualis.

Kemudahan dalam bertransaksi khususnya pada ijab kabul bukan tidak memenuhi keadaan syariat Islam, namun hal ini disesuaikan dengan *maqasid syariah* atau tujuan hukum. Tujuan hukum adalah memberi kemudahan, bukan mempersulit dalam setiap hal, karena dalam permasalahan tertentu. Sepanjang tidak bertentangan dengan syariat hukum Islam memberi rukshah atau kemudahan. Namun perlu diperhatikan bahwa syarat rukun harus terpenuhi dan dihormati oleh kedua belah pihak yang melakukan transaksi jual beli akun *game online*.⁹⁴

Syarat kedua yaitu adanya ijab dan kabul dimana syarat ini mengharuskan si penjual dan pembeli mengucapkan akad jual beli. Dalam jual beli akun *game online* penjual sudah memberikan akad yang tertera jelas di dalam postingan akun yang dijualnya dengan kalimat dijual.

Syarh al-Yaqut an-Nafis karya Muhammad bin Ahmad al-Syatiri menjelaskan bahwa:

وَالْعِبْرَةُ فِي الْعُقُودِ لِمَعَانِيهَا لَا لِصُورِ الْأَلْفَاظِ وَعَنِ الْبَيْعِ وَالشِّرَاءِ بِوَسِطَةِ التَّلِيغُونَ وَالتَّلَكُّسِ
وَالْبَرْقِيَّاتِ كُلِّ هَذِهِ الْوَسَائِلِ وَأَمَّا هَذَا مُعْتَمَدُهُ الْيَوْمَ وَعَلَيْهَا الْعَمَلُ

Yang diperhitungkan dalam akad-akad adalah substansinya, bukan bentuk lafalnya. Dan jual beli via

⁹⁴M Hadi, *Paradigma Masterpice Keuangan Islam Dan Aplikasinya Di Perbankan Syariah* (Deepublish, 2019).

*telpon, teleks dan telegram dan semisalnya telah menjadi alternatif utama dan dipraktikkan*⁹⁵.

3. Ada barang yang dibeli

Fatwa MUI No 110 Tahun 2017 menjelaskan bahwasannya barang yang diperjual belikan berbentuk barang dan/atau hak yang dimiliki oleh penjual secara penuh.⁹⁶ Kaitanya dengan ketentuan ini arjun Adi Setiawan menjelaskan bahwasannya dirinya memiliki banyak akun yang dikelola sendiri untuk diperjual belikan.⁹⁷

Hukum akad jual beli melalui alat elektronik sah apabila sebelum transaksi kedua belah pihak sudah melihat memenuhi mabi' (barang yang diperjual belikan) atau telah dijelaskan baik sifat maupun jenisnya, serta memenuhi syarat dan rukun jual beli lainnya⁹⁸.

Ada syarat pada barang yang akan diperjual belikan, al Faifi menjelaskan bahwa ada enam syarat barang yang diperjual belikan yaitu barang harus suci, memiliki manfaat, milik penjual sempurna, bisa diserahkan terimakan, diketahui keadaanya dan ada dalam genggamannya⁹⁹.

Akun *game online* sendiri bukanlah sesuatu yang diharamkan karena tidak ada nash al *Qur'an* dan juga hasil kaji dari lembaga fatwa yang mengharamkannya. Begitu juga dengan *game online* yang dimainkan oleh mahasiswa fakultas syariah juga bukan merupakan *game online* yang diharamkan sehingga dalam pelaksanaan jual beli yang dilakukannya tidak

Di dalam Nihayah al-Muhtaj ila Syarh al-Minhaj karya Syihabuddin Ar-Ramli:

⁹⁵Maftuhan Tafdhil, "Hukum Jual Beli Online," 2014, <https://islam.nu.or.id/post/read/51420/hukum-jual-beli-online>.

⁹⁶"Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI," "Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI," diakses Rabu, 25 August 2021, <https://dsnmu.or.id/kategori/fatwa/page/3/>.

⁹⁷Arjun Adi Setiawan, "Wawancara" (Zakiyatussalwa, Selasa, 10 Agustus 2021, 15.03 WIB).

⁹⁸Rohman, *Hukum Jual Beli Online*.

⁹⁹Syaikh Sulaiman Ahmad Yahya Al-Faifi, *Ringkasan Fikih Sunnah Sayyid Sabiq* (Pustaka Al-Kautsar, 2013).

وَالْأَطْهَرُ أَنَّهُ لَا يَصِحُّ فِي غَيْرِ نَحْوِ الْفُقَاعِ كَمَا مَرَّ (بِبَيْعِ الْعَائِبِ) وَهُوَ مَا لَمْ يَرَهُ الْمُتَعَاقِدَانِ أَوْ أَحَدَهُمَا ثَمًّا أَوْ مُتَمًّا وَلَوْ كَانَ حَاضِرًا فِي مَجْلِسِ الْبَيْعِ وَبِالْعَا فِي وَصْفِهِ أَوْ سَمِعَهُ بِطَرِيقِ التَّوَاتُرِ كَمَا يَأْتِي أَوْ رَأَهُ فِي صَوِّهِ إِنْ سَتَرَ الصَّوْءَ لَوْنَهُ كَوَرَقٍ أَبْيَضَ فِيمَا يَظْهَرُ

(Dan menurut qaul al-Azhhar, sungguh tidak sah) selain dalam masalah fuqa'-sari anggur yang dijual dalam kemasan rapat/tidak terlihat- (jual beli barang ghaib), yakni barang yang tidak terlihat oleh dua orang yang bertransaksi, atau salah satunya. Baik barang tersebut berstatus sebagai alat pembayar maupun sebagai barang yang dibayari. Meskipun barang tersebut ada dalam majlis akad dan telah disebutkan kriterianya secara detail atau sudah terkenal secara luas -mutawatir-, seperti keterangan yang akan datang. Atau terlihat di bawah cahaya, jika cahaya tersebut menutupi warna aslinya, seperti kertas putih. Demikian menurut kajian yang kuat¹⁰⁰.

Dalam pandangan madzhab Syafi'i (sebagaimana referensi kedua), barang yang diperjual belikan disyaratkan dapat dilihat secara langsung oleh kedua belah pihak. Hal ini merupakan bentuk kehati-hatian agar tidak terjadi penipuan (ghoror) dalam jual beli karena Rasulullah melarang praktek yang demikian, sebagaimana dalam sebuah hadis dinyatakan:

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ

Rasulullah saw melarang jual beli yang didalamnya terdapat penipuan. (HR.Muslim).¹⁰¹

Kaitanya dengan jual beli akun *game online* Fikri Labib salah satu pelaku dalam hal ini, menjelaskan bahwa ketika dirinya akan menjual *game online* maka dirinya akan memposting foto dan juga spesifikasi yang ada di dalam akun *game online* yang akan dijualnya, hal ini disebabkan dirinya sekaligus memberikan informasi mengenai apa yang dijual, apa yang ada di dalam akun yang dijual dan informasi

¹⁰⁰Maftuhan Tafdhil, "Hukum Jual Beli Online."

¹⁰¹Maftuhan Tafdhil.

lain berkaitan dengan akun yang dijual. Dengan adanya informasi mengenai spesifikasi ini pembeli akan memahami barang apa yang dibeli¹⁰².

Melalui analisis hukum Islam yang terjadi dengan melihat syarat dan rukun jual beli maka dapat dikatakan bahwa jual beli akun *game online* diperbolehkan namun tetap harus memperhatikan rukun dan syarat yang ada di dalamnya, misalnya pembeli harus sudah baligh. Hal ini dirasa menjadi hal yang rawan dilanggar karena saat ini dominasi peminat *game online* adalah anak-anak usia SD yang bisa dikatakan masih di bawah umur.

Transaksi jual beli dalam hal ini transaksi game online, dikatakan sah dan diperbolehkan karena telah memenuhi syarat adanya penjual dan pembeli, keduanya sama-sama tidak gila, berdasarkan kerelaan tanpa adanya paksaan dan telah memenuhi syarat-syarat lainnya.

¹⁰²Muhammad Fikri Labib, “Wawancara” (Zakiyatussalwa, Kamis, 12 Agustus 2021, 10.01 WIB).

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari awal sampai akhir, uraian mengenai Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus). Maka pada bab ini dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

1. Mekanisme transaksi jual beli *game online* yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus sendiri, memiliki beberapa cara, yaitu melalui aplikasi media sosial seperti *instagram*, *facebook*, dan aplikasi *chatting* lainnya. Sedangkan mekanisme pembayaran dalam transaksi jual belinya, dapat melalui transfer bank, melalui rakber, dan bertemu secara langsung antara penjual dan pembeli (COD). Setelah pembayaran dilakukan, penjual akan memberikan ID dan password akun yang dijualnya kepada pembeli.
2. Menurut hukum Islam sendiri, dengan berbagai pandangan Ulama dan fatwa-fatwa majlis ulama Indonesia (MUI). Hukum transaksi jual beli game online adalah boleh dan sah , karena telah memenuhi rukun dan syarat jual beli. Dimana adanya *aqad*, *shighat*, sesuatu yang dibeli, dijelaskan baik sifat maupun jenisnya, dan tentunya sama-sama sehat antara kedua belah pihak yang melakukan transaksi.

B. Saran-saran

Setelah melakukan proses penelitian, penulis mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang belum pernah penulis dapatkan sebelumnya. Dan penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan belum representatif untuk dikatakan memadai.

Oleh karena itu, penulis mempunyai catatan khusus agar diperhatikan dan dipertimbangkan oleh pembaca yang budiman. Diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian mengenai “Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus)”, mudah-

mudahan mampu memberikan sebuah pemikiran yang luas. Bagaimana memahami sebuah hukum sesuai dengan yang telah di tetapkan dalam Islam.

2. Menurut penulis, penelitian ini tidak cukup berhenti sampai di sini. Penelitian ini masih perlu dilanjutkan untuk memperkuat signifikasinya. Hal ini karena apa yang penulis lakukan hanya seputar mahasiswa IAIN Kudus. Maka dari itu, suatu kehormatan jika karya ilmiah ini dikaji ulang dan lebih mendalam lagi guna mencapai kesempurnaan secara akademik serta mendapatkan pemahaman yang lebih gamblang dan komprehensif.
3. Meskipun penulis telah semaksimal mungkin mencurahkan seluruh kemampuan dalam menyusun skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran selalu penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Dan penulis berharap mudah-mudahan skripsi dengan tema ini dapat bermanfaat bagi penulis secara khusus dan bagi pembaca budiman secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M Zainal. *AKAD DALAM TRANSAKSI MUAMALAH KONTEMPORER*, Buku Hukum. Pamekasan: Duta Media Publishing, 2020.
- Al-Faifi, Syaikh Sulaiman Ahmad Yahya. *Ringkasan Fikih Sunnah Sayyid Sabiq*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2013.
- Amin, R. *Pengantar Hukum Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya Cetakan Ke-3, 2014.
- Ariyadi. *JUAL BELI ONLINE IBNU TAIMIYAH Sebuah Metode Istinbath Hukum Ibnu Taimiah Tentang Menemukan Hukum Jual Beli Online: Diandra Kreatif*. Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2018.
- Ascarya. *Akad dan Produk Bank Syariah*. Jakarta: Rajagrafindo, 2007.
- Ashomad, Hasan Teguh. *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend: Bang Bang dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif*. Program Studi Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Universitas Negeri Walisongo, 2019.
- Ash-Shawi, Shalah. *Fikih Ekonomi Islam*, Cet v. Jakarta: Darul Haq, 2015.
- Azwar, Safuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 1999.
- Bagir, Haidar. *Islam Tuhan Islam Manusia: agama dan spiritualitas di zaman kacau*. Bandung: Penerbit Mizan, 2017.
- Basam, Abdullah Bin Abdurrahman Ali. *Syariah Hadist Pilihan Bukhari Muslim*, Terjemahan : Kathur Suhardi. Jakarta: Darul Falah, 2004.
- Bijai, Syekh. H. Abdul Halim Hasan, *Tafsir Al-Ahkam*. Jakarta: Kencana, 2006.
- Caphra, Umer. *Islam dan Tantangan Ekonomi*. Jakarta: Risalah Gusti, 2000.
- CNN Indonesia. "Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona." CNN Indonesia.com, 01 April 2020. diakses pada Rabu, 25 Agustus 2020, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816->

185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona.

- Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia,” “Fatwa – Laman 3 – DSN-MUI.” diakses pada Rabu, 25 Agustus, 2021, <https://dsnmu.or.id/kategori/fatwa/page/3/>.
- Friatma, Ida. *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam*. Banda Aceh: PeNa, 2012.
- Ghazaly, Abd. Rahman. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana Prenada, 2016.
- Hadi, M. *Paradigma Masterpiece Keuangan Islam Dan Aplikasinya Di Perbankan Syariah*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Herdiansyah, Haris. *Metode Penelitian Kualitatif untuk ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2012.
- IAIN Kudus. ”Profil IAIN Kudus.” iainkudus.ac.id. diakses pada https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang. diakses pada 16 Agustus, 2021, https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang.
- Idris. *Hadist Ekonomi*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Khosyiah, Siah. *Fiqh Muamalah Pebandingan*. Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Melani, Mela. *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif*. Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017.
- Mufid, Mohammad. *Ushul Fiqh Ekonomi Dan Keuangan Kontemporer: Dari Teori Ke Aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Muhammad, Husein. *Fiqh Perempuan*. Yogyakarta: IRCiSoD, 2019.
- Mulyana, Dedy. *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Nugroho, Antonim Tri Setio. *Definisi Game dan Jenis-Jenisnya*. Jakarta: Gramedia, 2016.
- Nurboko, Cholid dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Nurhayati, Eddy. *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif*. Mahasiswa program studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah, 2019.

- Prasetyo, Y. *Ekonomi Syariah*. Bandung: Penerbit Aria Mandiri Group, 2018.
- Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Malang: Guepedia, 2018.
- Rohman, Holilur. *Hukum Jual Beli Online*. Pamekasan: Duta Media Publishing, 2020.
- Rohmaniyah, W. *FIQIH MUAMALAH KONTEMPORER*, Fiqih. Semarang: Duta Media Publishing, 2019.
- Sararah, Husain. *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*. Jakarta: Visis Insani Publisng, 2005.
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Penelitian Hukum, Cet. Ke-3*. Jakarta: UI press, 1986.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah, Cet. 9*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Tafdhil, Maftuhan. "Hukum Jual Beli Online." ismla.nu.or.id. 15 April, 2014, diakses pada 25 Agustus, 2021. <https://islam.nu.or.id/post/read/51420/hukum-jual-beli-online>.
- Tika, Moh. Pabundu. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Zuhaili, Wahbah. *Fiqh Mu'amalah Perbankan Syariah*. Jakarta: PT. Bank Muamalah, 1999.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

TRANSKRIP WAWANCARA

Hari/Tanggal : Rabu, 11 Agustus 2021
Jam : 10.11 WIB
Lokasi : Kampus IAIN Kudus
Sumber Data : Ali Muntaha

1. Apakah anda tertarik dengan game online?
Jawab : iya tertarik
2. Apakah anda memiliki akun game online?
Jawab: iya saya punya akun game online yang hanya bisa di mainkan di PC juga yang dimainkan di smartphone namun saat ini yang permainan PC sudah sangat jarang saya mainkan
3. Kapan anda memainkan game online?
Jawab: kalau saya tidak terlalu sering soalnya saya tidak begitu suka sekali tidak, hanya jika boring dengan kegiatan atau aktivitas kuliah saya main game online dan kalau diajak temen
4. Apa keunggulan game online?
Jawab: mudah di mainkan kalau di smartphone itu, asyik juga kan bisa bermain sambil livevoice kan jadinya bisa langsung ngomong sama temen sama lawan. Tampilannya juga menarik itu
5. Apakah anda pernah melakukan transaksi jual beli akun game online?
Jawab: tidak saya tidak pernah Cuma melihat temen-temen saja yang melakukan itu
6. Bagaimana transaksi akun game online dilakukan?
Jawab: kalau biasanya dengar dari teman yang di posting di facebook kemudian ada yang beli begitu
7. Siapa pembeli akun game online anda ?
Jawab: saya kurang paham itu
8. Apakah anda memahami syarat rukun jual beli akun game online?
Jawab: kalau jual beli saja saya tau sedikit yaitu ada penjual pembeli barang yang di jual dan akad seperti itu, namun kalau jual beli akun gameonline saya belum terlalu paham
9. Apakah anda mencari tahu informasi hukum jual beli akun game online sebelum melakukan transaksinya?
Jawab : saya tidak mencari tahu

TRANSKRIP WAWANCARA

Hari/Tanggal : Rabu, 11 Agustus 2021
Jam : 10.11 WIB
Lokasi : Kampus IAIN Kudus
Sumber Data : Ali Muntaha

1. Apakah anda tertarik dengan game online?
Jawab : iya tertarik
2. Apakah anda memiliki akun game online?
Jawab: iya saya punya akun game online yang hanya bisa di mainkandi PC juga yang dimainkan di smartphone namun saat ini yang permainan PC sudah sangat jarang saya mainkan
3. Kapan anda memainkan game online?
Jawab: kalau saya tidak terlalu sering soalnya saya tidak begitu full suka sekali tidak, hanya jika boring dengan kegiatan atau aktivitas kuliah saya main game online dan kalau diajak temen
4. Apa keunggulan game online?
Jawab: mudah di mainkan kalau di smartphone itu, asyik juga kan bisa bermain sambil livevoice kan jadinya bisa langsung ngomong sama temen sama lawan. Tampilannya juga menarik itu
5. Apakah anda pernah melakukan transaksi jual beli akun game online?
Jawab: tidak saya tidak pernah Cuma melihat temen-temen saja yang melakukan itu
6. Bagaimana transaksi akun game online dilakukan?
Jawab: kalau biasanya dengar dari teman yang di posting di facebook kemudian ada yang beli begitu
7. Siapa pembeli akun game online anda ?
Jawab: saya kurang paham itu
8. Apakah anda memahami syarat rukun jual beli akun game online?
Jawab: kalau jual beli saja saya tau sedikit yaitu ada penjual pembeli barang yangdijual dan akad sepertinya itu, namun kalau jual beli akun gameonline saya belum terlalu paham
9. Apakah anda mencari tahu informasi hukum jual beli akun game online sebelum melakukan transaksinya?
Jawab : saya tidak mencari tahu



TRANSKRIP WAWANCARA

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Agustus 2021
Jam : 13.02 WIB
Lokasi : Rumah Narasumber
Sumber Data : Arju Afwan

1. Apakah anda tertarik dengan game online?
Jawab : Iya saya tertarik dengan game online
2. Apakah anda memiliki akun game online?
Jawab: saya punya akun game online, *mobile Legend*
3. Kapan anda memainkan game online?
Jawab: saya memainkan game online ketika ada waktu luang, namun pada masa pandemi ini kan tugas dari dosen banyak banget, jadi saya memainkan game online ketika merasa jenuh dengan tugas dan menyelinginya dengan bermain game online
4. Apa keunggulan game online?
Jawab: game online mudah diakses dengan menggunakan smartphone, dalam membuat akun mudah dan juga dalam memainkan permainannya, grafisnya bagus tampilannya menarik dan memiliki banyak fitur yang bisadigunakan. Fitur ini misalnya bermain bersama dengan teman teman lainnya yang berjauhan hal ini menjadikan permainan semakin seru.
5. Apakah anda pernah melakukan transaksi jual beli akun game online?
Jawab: Pernah, permainan game online kan banyak dan terus berkembang, awal bermain game online dulu saya *Clas Of Clans* setelah munacl *mobile legend* saya mulai bermain *Mobile Legend* dan lebih seru game ini sehingga jarang bermain COC jadi saya jual akunnya.
6. Bagaimana transaksi akun game online dilakukan?
Jawab: saya menjual game online melalui facebook, disanakan ada group khusus untuk tiap jenis akun game kemudian saya memposting informasi jual akun disertai dengan foto yang memberikan informasi mengenai akun yang saya jual, kemudian para pembeli akan mengomentari foto yang saya posting
7. Siapa pembeli akun game online anda ?

Jawab: pembeli akun game online saya kalau dilihat dari profil facebooknya sepertinya anak SMP namun usianya saya tidak tahu.

8. Apakah anda memahami syarat rukun jual beli akun game online?

Jawab: saya tidak tau setahu saya jual beli kan diperbolehkan yang penting yang jual dan yang membeli tidak merasa dirugikan atau ditipu dan rela menjual barang yang dijual dan membeli barang itu dengan harga yang sudah di sepakati.

9. Apakah anda mencari tahu informasi hukum jual beli akun game online sebelum melakukan transaksinya?

Jawab : saya tidak mencari informasi mengenai hukum jual beli akun game online



TRANSKRIP WAWANCARA

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Agustus 2021
Jam : 15.13 WIB
Lokasi : IAIN Kudus
Sumber Data : Arjun Adi Setiawan

1. Apakah anda tertarik dengan game online?
Jawab : sangat tertarik
2. Apakah anda memiliki akun game online?
Jawab: memiliki, banyak
3. Kapan anda memainkan game online?
Jawab: saya memainkan akun game online hampir setiap hari dan setiap ada waktu luang, kadang malah saya menyempatkan waktu untuk memainkan game online sendiri
4. Apa keunggulan game online?
Jawab: gambarnya bagus, tokohnya bagus sama ada fitur yang digunakan untuk chat sesama pemain langsung dan aja juga fitur berbicara langsung kepada teman sepermainan jadi sedang berbicara langsung seperti di telvon.
5. Apakah anda pernah melakukan transaksi jual beli akun game online?
Jawab: iya saya pernah menjual akun game online, bahkan saya membuat beberapa akun game online yang saya ternak kemudian jika sudah cukup untuk di jual saya posting di gorup untuk dijual.
6. Bagaimana transaksi akun game online dilakukan?
Jawab: saya biasanya memposting di facebook kan sudah ada group untuk menjual akun kemudian ada yang komen terus minta nomer wa atau inbok langsung biasanya pembelu masih meminta saya menscreenshootkan bagian *skin*, *rank* dan banyak mb kalok harganya disepakati langsung transfer uang ke akun OVO saya atau rekening BRI. Kemudian saya menyerahkan akun gamenya. Kadang juga pembeli pengen melalui rekber atau pihak ketigalah, dimana pihak ketiga ini menerima jasa untuk melayani jual beli, jadi saya mengirim akun ke rekber kemudian di periksa dan pembeli juga mengirim uang, setelah itu akun saya di kasihkan ke pembeli setelah di kasihkan akan di cek ulang sama pembeli, setelah di cek dan dirasa sesuai maka dari rekber uangnya dikirim ke saya, itu saya juga mbayar

rekber 25000 tergantung kesepakatan yang membayar saya atau pembeli tapi kebanyakan saya yang membayar rekber.

7. Siapa pembeli akun game online anda ?

Jawab: tidak tentu, tapi biasanya anak kecil-kecil setingkat SD gitu yang membelinya kalau saya lihat di profil fbnya tapi juga ada beberapa orang yang sudah dewasa soalnya kalau transfer via bank membuat akun bankkan harus sudah punya KTP kan.

8. Apakah anda memahami syarat rukun jual beli akun game online?

Jawab: saya tidak terlalu memahami rukun jual beli akun game online, tapi banyak orang yang melakukan jual beli akun game online dan juga tidak ada larangan jual beli akun game online baik dari MUI NU atau Muhammadiyah jadinya saya rasa transaksi ini diperbolehkan.

9. Apakah anda mencari tahu informasi hukum jual beli akun game online sebelum melakukan transaksinya?

Jawab : tidak saya tidak mencari tahu

TRANSKRIP WAWANCARA

Hari/Tanggal : Jumat, 13 Agustus 2021
 Jam : 16.02 WIB
 Lokasi : Kampus IAIN Kudus
 Sumber Data : Bagus Ridwan

1. Apakah anda tertarik dengan game online?

Jawab : tertarik

2. Apakah anda memiliki akun game online?

Jawab: punya satu mb

3. Kapan anda memainkan game online?

Jawab: saya semenjak menikah sudah tidak memainkan game online lagi, sembunyi-sembunyi kalau memainkan tapi sangat jarangsekali, soalnya setelah menikah hp saya pernah dibanting istri saya karena terlalu sering memainkan game online.

4. Apa keunggulan game online?

Jawab: mudah dalam segi apapun, daftarnya, memainkannya, fiturnya lengkap, grafisnya bagus, tokohnya bagus alur ceritanya bagus sama berbagai macam bentuk ada yang aksi, petualangan, tanding dan lain lain.

5. Apakah anda pernah melakukan transaksi jual beli akun game online?

Jawab: pernah, yaitu karena hp saya dibanting istri akhirnya akunya saya jual dengan harga 350.000 dulu itu ML

6. Bagaimana transaksi akun game online dilakukan?

Jawab: saya dulu itu memposting di group ternyata ada temen saya di group itu., temen kerja kemudian saya di japri akhirnya ya saya jual sama temen secara langsung, COD

7. Siapa pembeli akun game online anda ?

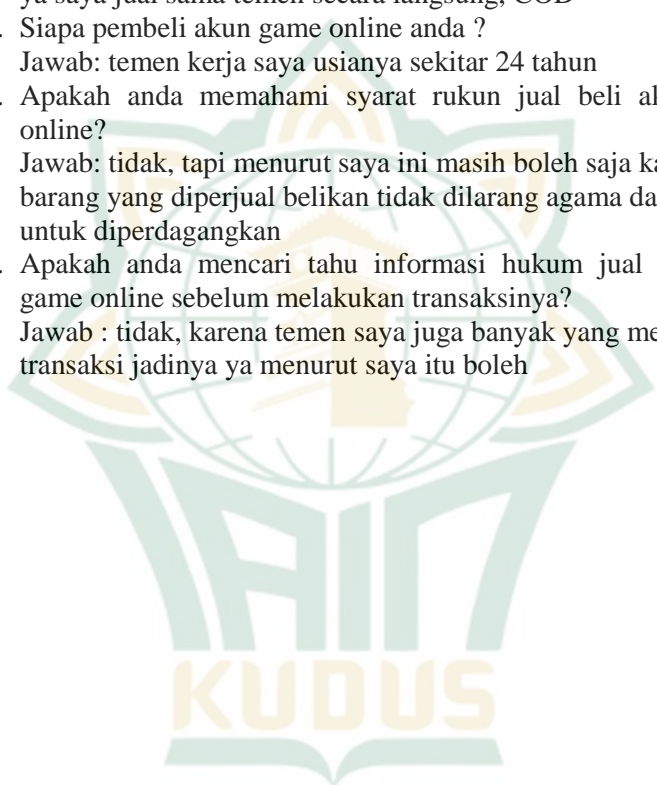
Jawab: temen kerja saya usianya sekitar 24 tahun

8. Apakah anda memahami syarat rukun jual beli akun game online?

Jawab: tidak, tapi menurut saya ini masih boleh saja karena barang yang diperjual belikan tidak dilarang agama dan negara untuk diperdagangkan

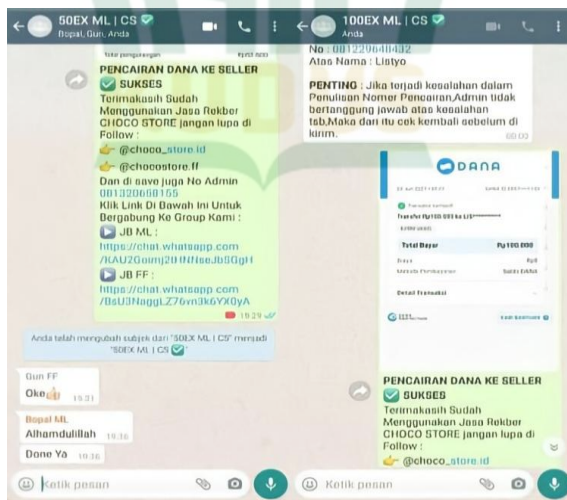
9. Apakah anda mencari tahu informasi hukum jual beli akun game online sebelum melakukan transaksinya?

Jawab : tidak, karena temen saya juga banyak yang melakukan transaksi jadinya ya menurut saya itu boleh



DOKUMENTASI Wawancara Dengan Narasumber







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

Jalan Conge Ngembalejo Kotak Pos 51 Kudus 59322, Telp (0291) 432677 Faks. 441613
Email: syariah@iainkudus.ac.id, syariah@iainkudus.ac.id
Web: www.iainkudus.ac.id, www.iainkudus.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama	: Zakiyatussalwa	Pembimbing	: Junaidi Abdullah, S AgM HUm
NIM	: 1720710020	Tanggal Selesai	: 1 September 2021
Tanggal Mulai	: 19 Agustus 2021		

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
19/08-2021	Revisi Bab IV Belum ada analisis penelitian	
23/08-2021	Revisi Bab V Kesimpulan belum sesuai rumusan masalah	
31/8-2021	Acc dan lanjut daftar munaqosah	



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

Jalan Conge Ngembalrejo Kotak Pos 51 Kudus 59322, Telp (0291) 432677
Faks 441613

Email: syariah@iainkudus.ac.id, syariah@iainkudus@gmail.com
Web: www.iainkudus.ac.id, syariah.iainkudus.ac.id

JURNAL BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama : Zaki Zatussawah	Pembimbing : Junaidi Abdullah, S. Ag. M. Flm
NIM : 1720710020	Asisten Pembimbing :
Tanggal Mulai : 05 November 2020	Tanggal Selesai : 05 Februari 2021

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN	
		PEMBIMBING	ASISTEN
15/11-2020	Revisi Bab I		
13/01-2021	Revisi Bab II		
22/01-2021	Revisi Bab III		
	Masih minim di Teori		
	Revisi Footnot		
24/01-2021	Revisi Bab III		
	Perbaiki Tjpo dan ada teori penelitian yg masih kurang.		
05/02-2021	Proposal ACC lanjut Penelitian skripsi		



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

Jalan Conge Ngembalrejo Kotak Pos 51 Kudus 59322, Telp. (0291) 432677 Faks. 441613
Email: svyariah@iainkudus.ac.id, svnyahiaiankudus@gmail.com
Web: www.iainkudus.ac.id, svyariah.iainkudus.ac.id

FORM PENILAIAN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Zakiyatussalwa
NIM : 1720710020

No.	ASPEK	SM	Bobot	SR		NA
				A	B	
1	Efisiensi Waktu Bimbingan (EWB)	4	5%			
2	Kemampuan Kerjasama	4	10%			
3	Penggunaan Tata bahasa	4	10%			
4	Kemampuan memahami arahan	4	10%			
5	Koherensi Logis	4	15%			
6	Referensi yang Digunakan	4	5%			
7	Ketepatan Tata Tulis	4	10%			
8	Kemampuan Analisis Data	4	20%			
9	Orisinalitas gagasan	4	10%			
10	Tata Letak Penulisan	4	5%			
		40	100%			85

Kudus, 8 September 2021
Pembimbing I/II

Junaidi Abdullah, S.Ag., M.Hum
NIP. 197801302006041002

DAFTAR RIWAYAT PENDIDIKAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zakiyatussalwa
Tempat Tanggal Lahir : Pati, 16 Juli 1999
NIM : 1720710020
Alamat :Ds. Jatisari, RT 04/RW 02, Kec.
Jakenan, Kab. Pati

Pendidikan :

1. MI Nurul Qur'an Pati, Lulus Tahun 2011
2. MTs Nurul Qur'an Pati, Lulus Tahun 2014
3. MA Nurul Qur'an Pati, Lulus Tahun 2017
4. S1, IAIN Kudus Fakultas Syariah Prodi Hukum Ekonomi Syariah (HES), Angkatan Tahun 2017.

Demikian riwayat pendidikan ini saya buat yang sebenar-benarnya.

Kudus, 31 Agustus 2021
Penulis,

Zakiyatussalwa
NIM. 1720710020



MAHKAMAH AGUNG REPUBLIK INDONESIA
PENGADILAN NEGERI KUDUS
 JL.SUNAN MURIA NO 1 KUDUS - JAWA TENGAH 59313

SERTIFIKAT

Nomor : W12 U.8/1472 / UM.23/9/2020

Diberikan Kepada :

Zakiyatussalwa (1720710020)

Fakultas Syariah/Hukum Ekonomi Syariah

Sebagai tanda bukti jika telah melaksanakan magang kerja di Pengadilan Negeri Kelas 1B Kudus.

Kudus, 24 September 2020
 Ketua Pengadilan Negeri Kelas 1B

Singih Wahono, S.H
 1971011041996031002



**"MENDAWAL TRADISI
 MENJAGA
 NKRI
 SEBAGAI BASIS
 GERAKAN
 AKADEMIK DAN
 KEMAHASISWAAN"**



PANITIA PELAKSANA
 Pengenalan Budaya Akademik Dan Kemahasiswaan
 Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kudus
 Tahun 2017

Sertifikat
 No : 21 / Pan.PBAK/DEMA/SEL.11/VIII/2017

Penghargaan yang setinggi-tingginya diberikan kepada :

Nama	: ZAKIYATUSSALWA	3x4
TTL	: PATI 16 JULI 1999	
Alamat	: JATISARI RT.04 RW.02 JAKENAN PATI	
NIM	:	
Jurusan/Prodi	: SYARIAH / HUKUM EKONOMI	

Yang telah berperan aktif sebagai **PESERTA** dalam kegiatan Pengenalan Budaya Akademik dan Kemahasiswaan (PBAK) yang telah dilaksanakan pada tanggal 14-17 Agustus 2017 Di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kudus

Mirsatubuh,
 Wakil Ketua III STAIN Kudus



Dr. H. Abdurrahman Kasdi, Lc., M.Si
 NIP.: 197402252003121002

Ketua STAIN Kudus



Ahmad Mubandah Ahri
 NIM: 1515241002

PANITIA PELAKSANA PBAK 2017



Ahmad Pujiatmaka
 NIM: 1420210289



Sunardi
 NIM: 1430310021

وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بقدس
وحدة تطوير اللغات
شارع جوغي غمبال رجا: ٥١، هاتف: (٠٢٩١) ٤٣٢٦٧٧ فقس



شهادة

B-90 /Sd. 05/U-3/PP.00.9/ 4 / 2018

يشهد الموقع أدناه بأن الطالب/الطالبة

الاسم : **Zakiyatussalwa**

رقم القيد : **١٧٢٠٧١٠٠٢٠**

قد شارك/شاركت واختبار الكفايات في اللغة العربية التي أجزتها وحدة تطوير اللغات بالجامعة الإسلامية الحكومية بقدس.

بعد أن قد شارك/شاركت أيضا في تدريب اللغة العربية في العام الجامعي :

وكانت الدرجات التي حصل/حصلت عليها:

المادة	الأعلى	التحصيل	المعدل
فهم المقروء	٤٠	٢٦	٥٢
المفردات والقواعد	٣٠	١٥	٤٦
التركيب والعبارة	٤٠	٢٢	٤٨

مجموعه الدرجات : **٤٨٧**


درجة الكفاءة اللغوية	
مبتدئ	< ٢٠٠
قبل المتوسط	٢٩٩ - ٢٠٠
متوسط	٣٩٩ - ٣٠٠
قبل المتقدم	٤٩٩ - ٤٠٠
متقدم	٥٩٩ - ٥٠٠
متميز	> ٦٠٠

فقس، ٢٧ افريل ٢٠١٨


مديرة وحدة تطوير اللغات

(Signature)

الأستاذة/مديرة وحدة تطوير اللغات
الماجستير
١٩٦٥١٢١٠١٩٩٩٠٣١٠٠٦



KEHENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KUDUS
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Lingkar Karamatrya No. 51 Telp. (0541) 43321-43322
Email: info@iainku.ac.id, website: www.iainku.ac.id



PIAGAM



Nomor : B-2034/n.37/L1/PP.00.06/11/2020

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPH)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus menerangkan bahwa:

ZAKIYATUSSALWA
1720710020 - S1/ Syariah/ HES

Telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tahun 2020
Periode Pendaftaran 2020 pada tanggal: 01 Juli 2020 s.d 31 Agustus 2020
di: KKN-IC DR.2020

Dengan Hasil Nilai/Bobot : 82 (4.00)
Predikat/Huruf : **Istimewa (A)**



TOEFL PREDICTION

Certificate of Achievement

Nomor : 2043.04.12.17

This is to certify that
Zakiyatussalwa
achieved the following scores in the
Test of English as a Foreign Language
Taken in Language Developing Unit State Collage of Islamic Studies Kudus

Section 1	: Listening Comprehension	: 42
Section 2	: Structure and Written Expression	: 40
Section 3	: Reading Comprehension and Vocabulary	: 44
TOEFL SCORE	: 420	
Date of Test	: November 25, 2017	
Date of Report	: December 04, 2017	



Drs. ULIN NUHA, M.Pd
Head of LDU STAIN Kudus



Ir. MOHAMAD ASHAR, MM
Branch Manager




TOEFL Prediction Scores are valid for only two years • This Report is Confidential

