

**ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PEMBELIAN *CREATE*
PADA PERMAINAN *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS***

SKRIPSI

Oleh:

Satria Nusantara

NIM. C02215066



**Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Syariah dan Hukum
Jurusan Hukum Perdata Islam
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah
Surabaya
2019**

**ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PEMBELIAN *CREATE*
PADA PERMAINAN *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS***

SKRIPSI

Diajukan Kepada

**Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu
Ilmu Syariah dan Hukum**

Oleh

Satria Nusantara

NIM. C02215066

**Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Syariah dan Hukum
Jurusan Hukum Perdata Islam
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)**

Surabaya

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya

Nama : Satria Nusantara

NIM : C02215066

Semester : VIII

Fakultas/Jurusan/Prodi : Syariah dan Hukum/Hukum Perdata/Hukum
Ekonomi Syariah

Judul Skripsi : Analisis Hukum Islam Terhadap Pelaksanaan Jual
Beli Uang Virtual Pada Permainan
PlayerUnknown's BattleGrounds

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya
saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 18 Juni 2019

Saya yang menyatakan,



Satria Nusantara

NIM. C02215066

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Satria Nusantara NIM.C02215066 ini telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqosahkan.

Surabaya, 11 Juni 2019, dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Jurusan Ekowisata Syariah.

Majelis Murniah Statip

Pengaji I

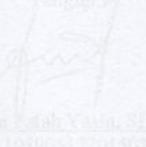
Mohamad Budiono, S.Ag.M.Pd.I
NIP. 197110102007011052

Pengaji II

Drs. H. Akh. Muzarna, M.Hum
NIP. 195609231986031002

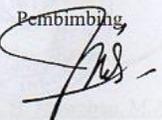
Pengaji III

H. Mubandari, S.Pd, S.H
NIP. 19760228280120081

Pengaji IV

H. Haniyah Yana, S.H, M.H
NIP. 195903172015031008

Surabaya, 11 Juni 2019

Surabaya, 11 Juni 2019

Pembimbing


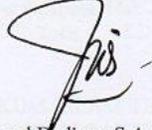
Mohamad Budiono, S.Ag.M.Pd.I
NIP. 197110102007011052

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Satria Nusantara NIM. C02215066 ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya pada hari Rabu, tanggal 10 Juli 2019, dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Hukum Ekonomi Syariah.

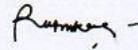
Majelis Munaqasah Skripsi:

Penguji I



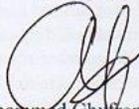
Mohamad Hudiono, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197110102007011052

Penguji II



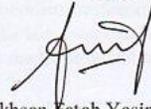
Drs. H. Akh. Mukarram, M. Hum.
NIP. 195609231986031002

Penguji III



H. Muhammad Ghufron, Lc, MHI
NIP. 197602242001121003

Penguji IV



Ikhsan Fatah Yasin, SHI, MH.
NIP. 198905172015031006

Surabaya, 29 Juni 2019
Mengesahkan,
Fakultas Syariah dan Hukum
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan



Dr. H. Masruhan, M.Ag
NIP. 195904041988031003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SATRIA NUSANTARA
NIM : C02215066
Fakultas/Jurusan : Syariah dan Hukum/Hukum Perdata Islam
E-mail address : satrianusantara74@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PEMBELIAN *CREATE* PADA PERMAINAN
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 31 Juli 2019

Penulis

(Satria Nusantara)

7. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang telah banyak mendukung dengan kekuatan doa-doa yang untuk keberhasilan saya. Karena gelar anak sholeh lebih mulia daripada gelar sarjana.
8. Sahabat-sahabat yang banyak memberi semangat dan motivasi Muli'atul, Sahrul, Fahmi, Ifan, Rubeth, Eggy, Hanif, Yusuf, Gulam, Veven dan yang lain. Yang telah berjuang bersama-sama dalam mengerjakan skripsinya masing-masing.
9. Seluruh mahasiswa prodi Hukum Ekonomi Syari'ah UIN Sunan Ampel Surabaya, yang telah berjuang bersama dari awal tahun 2015.
10. Sahabat-sahabat KKN kelompok 25 CBPR Madiun.

Kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan Skripsi ini, sangat penulis harapkan. Mengingat mungkin banyak kekurangan dan kesalahan.

Akhir kata, manusia adalah tempat salah dan dosa, hanya kepada Allah SWT kita berserah dan memohon ampun atas segala khilaf. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Penulis

DAFTAR TRANSLITERASI

Di dalam naskah skripsi ini banyak dijumpai nama serta istilah teknis (technical term) yang berasal dari bahasa Arab dan ditulis dengan huruf Latin. Pedoman transliterasi yang digunakan untuk penulisan tersebut adalah sebagai berikut :

A. Konsonan

No	Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
1.	ا	‘	ط	ṭ
2.	ب	B	ظ	ẓ
3.	ت	T	ع	‘
4.	ث	Th	غ	Gh
5.	ج	J	ف	F
6.	ح	ḥ	ق	Q
7.	خ	Kh	ك	K
8.	د	D	ل	L
9.	ذ	Dh	م	M
10.	ر	R	ن	N
11.	ز	Z	و	W
12.	س	S	ه	H
13.	ش	Sh	ء	’
14.	ص	ṣ	ي	Y
15.	ض	ḍ		ṭ

Sumber: kate L. Turabian A. Manual of Writers of Term Papers, Disertations (Chicago and London: The University of Chicago Press, 1987).

B. Vokal

1. Vocal Tunggal (monoftong)

Tanda dan huruf Arab	Nama	Indonesia
اَ	fathah	A
اِ	Kasrah	I
اُ	damah	U

Catatan: Khusus untuk hamzah, penggunaan apostrof hanya berlaku jika hamzah berharakat sukun atau didahului oleh huruf berharakat sukun.

Contoh: iqtidā' (اقتضاء)

2. Vocal Rangkap (diftong)

Nama dan huruf Arab	Nama	Indonesia	Ket.
اَيّ	fathah dan ya'	Ay	a dan y
اَوّ	fathah dan wawu	Aw	a dan w

Contoh : bayna (بين)
: mawḍū' (موضوع)

3. Vocal panjang (mad)

Nama dan huruf arab	Nama	Indonesia	Keterangan
اَـ	fathah dan alif	ā	a dan garis di atas
اِـ	kasrah dan ya'	ī	i dan garis di atas
اُوـ	ḍammah dan wawu	ū	u dan garis di atas

Contoh : al-jamā'ah (الجماعة)
: takhyīr (تخيير)

: yadūru (يدور)

A. Ta' Marbūḥah

Transliterasi untuk tā' marbūḥah ada dua :

1. Jika hidup (menjadi muḍāf) transliterasinya adalah t.
2. Jika mati atau sukun, transliterasinya adalah h.

Contoh : shari'at al-Islām (شريعة الاسلام)

: shari'ah islāmīyah (شريعة اسلامية)

B. Penulisan huruf kapital

Penulisan huruf besar dan kecil pada kata, phrase (ungkapan) atau kalimat yang ditulis dengan transliterasi Arab-Indonesia mengikuti ketentuan penulisan yang berlaku dalam tulisan. Huruf awal (initial letter) untuk nama, tempat, judul buku dan yang lain ditulis dengan huruf besar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jual beli merupakan salah satu unsur yang terdapat dalam hukum Islam, dimana jual beli tak kalah pentingnya dalam pengimplementasian Islam khususnya dalam bidang ekonomi. Dalam islam jual beli disebut dengan *al-ba'i* yang berarti menjual, mengganti dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Kata *al-ba,i* dalam bahasa Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yaitu *al-syirā* (beli). Maka dengan demikian kata *al-ba'i* diterjemahkan jual, tetapi sekaligus juga berarti beli.¹

Islam mencontohkan apabila kita ingin mendapatkan barang maka salah satu caranya adalah dengan jual beli. Allah SWT berfirman dalam surat Al-Baqarah 2 : 275 yang berbunyi :

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya : “Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.”²

¹ Abdul Rahman Ghazali, dkk, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 67.

² Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 275

Secara terminologi terdapat beberapa pengertian jual beli yang dikemukakan oleh para ulama *fiqh* sekalipun dalam tataran substansi dari beberapa definisi memiliki banyak kesamaan. Sayyid sabiq mengartikan jual beli adalah pertukaran harta dengan harta atas dasar saling meridhoi atau memindahkan dengan ganti yang dapat dibenarkan dalam syariat.¹ Definisi lain dikemukakan oleh Ibn Qudamah (seorang ulama malikiyah) yang dikutip oleh Wahbah Al-Zuhaily, jual beli adalah Saling tukar menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan.²

Dalam mazhab Syafi'i, jual beli adalah pertukaran barang dengan barang lainnya. Menurut Syafi'i jual beli ada tiga macam bentuk jual beli yang pertama, jual beli yang dapat disaksikan langsung seperti contoh kita bertransaksi membeli sebuah mobil di *showroom* mobil hal ini boleh dilakukan karena penjual dan pembeli bertemu secara langsung dan barangnya jelas atau konkret. Kedua, adalah jual beli secara tanggungan, artinya pembeli menyebutkan sifat dan jenis barang tersebut hal ini biasa disebut dalam Islam termasuk *salām* hal ini juga boleh menurut beberapa ulama. Yang ketiga, adalah jual beli yang tidak dapat disaksikan langsung. Artinya barang tersebut masih abstrak antara ada dan tiada.³

¹ Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, Jilid 4 ,(Jakarta : Pena Pundi Aksara, 2006) ,47.

² Abdul Hayyie al-Kattani,dkk, Terjemah Wahbah az-Zuhaili Jilid 5, (Jakarta : Gema Insani, 2011), 25.

³ *Ibid*, 31.

Dilihat dari sudut pandang empat imam Madzab jual beli atau dalam bahasa Arab disebut *al-ba'i* mengandung beberapa pengertian. Menurut *Hanafiyah* pengertian jual beli secara definitif adalah tukar menukar harta benda atau sesuatu yang diinginkan dengan sesuatu yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat. Sedangkan menurut *Syafi'iyah*, *Malikiyah*, *Hanafiyah* dan *Hanabilah* bahwa jual beli (*al-ba'i*), yaitu tukar menukar harta dengan harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan⁴. Dan menurut Pasal 20 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *ba'i* adalah jual beli antara benda dan benda, atau penukaran benda dengan uang.⁵

Jual beli hakikatnya adalah diperbolehkan, selama tidak ada dalil yang mengharamkannya. Hal ini senada dengan kaidah *fiqh* yaitu :

الأَصْلُ فِي الْمَعَامَلَاتِ إِلَّا بَاحَةٌ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Artinya: “hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya”⁶

Dalam arti kaidah *fiqh* diatas dapat dipahami Islam memberikan kebebasan kepada manusia untuk melakukan berbagai transaksi jual beli, dengan catatan tidak melanggar syarat yang telah ditentukan dalam *syara'*.

⁴ Abdurrahman Al-Jaziri, *Fiqh Empat Madzhab 6*, (Jakarta: Darul Ulum Press,2001),14.

⁵ Mardani, *FIQH Ekonomi Syariah* ,(Jakarta : Prenamedia Group, 2012) ,101.

⁶ A.Djazuli, Kaidah-Kaidah Fikih : *Kaidah-Kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah yang praktis*, (Jakarta : Prenamedia Group, 2006), 130.

Berbagai acuan telah digariskan oleh syariat Islam seperti aturan dalam jual beli, utang piutang, sewa-menyewa dan sebagainya. Atas dasar itu maka sasaran dari suatu akad harus senantiasa mengacu pada tujuan yang dikehendaki *syara'*, yaitu kemaslahatan umat manusia secara keseluruhan, jika pada suatu transaksi terdapat indikasi kemaslahatan berarti disitu terdapat hukum Allah SWT, untuk itu dengan cara apapun kemaslahatan itu bisa dicapai, maka syarat-syarat itupun disyariatkan.⁷

Aturan jual beli dalam Islam meliputi syarat dan rukun, dimana rukun adalah komponen substansial (pokok) dari sebuah transaksi, sedangkan syarat adalah sebagai penentu dan pengikat layak atau tidaknya suatu menjadi suatu komponen substansial dari transaksi tersebut. Yang dimaksud dengan benda dapat mencakup pada pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat dinilai, yakni benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut *syara'*. Benda itu adakalanya bergerak (dipindahkan) dan adakalanya tetap (tidak dapat dipindahkan), yang dapat dibagi-bagi, adakalanya tidak dapat di bagi-bagi, harta yang ada perumpamaan dan tidak ada yang menyerupainya dan yang lain-lainnya, penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang *syara'*.⁸

⁷ Imam al-ghazali, *Benang Tipis Antara Halal & Haram*, (Surabaya : Putra Pelajar, 2002), 65.

⁸ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Rajawali Press, 2014) ,69.

Harta yang dikatakan bernilai menurut *syara'* adalah jika memenuhi 2 syarat. Yang pertama, bisa dimanfaatkan pada saat yang dibutuhkan. Kedua, kemanfaatan yang *mubah* secara *syara'*. Suatu barang yang tidak bisa dimanfaatkan seperti satu gandum, maka tidak dianggap bernilai menurut *syara'*. Begitu juga ketika barang itu tidak diperbolehkan menurut *syara'* seperti *khamr* dan babi walaupun sering dimanfaatkan oleh sebagian masyarakat, namun tidak dianggap harta yang bernilai menurut *syara'*.⁹

Oleh karena itu suatu perjanjian jual beli tak lain isinya adalah janji untuk mengikatkan dirinya satu sama lain sehingga timbulah perikatan tersebut. Kedua orang atau pihak tersebut haruslah mencapai kesepakatan terlebih dahulu sebelum melakukan jual beli, karena itu nantinya yang menyebabkan sah atau tidaknya suatu jual beli. Dengan demikian seorang muslim yang melakukan aktivitas jual beli harus mengetahui komponen yang substansial dari jual beli agar nantinya tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

Di zaman dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat, jual beli yang dahulu hanya bisa dilakukan dengan cara bertemu, namun sekarang hal itu berubah dengan kemajuan teknologi. Dengan teknologi saat ini para pelaku jual beli tidak harus bertemu untuk membeli barang yang mereka inginkan. Para pembeli hanya bermodalkan *smarthphone* bisa merambah toko online

⁹ Asmaji Muchtar, *Dialog Lintas Mazhab Fiqh Ibadah & Muamalah*, (Jakarta : Amzah, 2016), 390.

yang jumlahnya sangat banyak dan dapat membeli barang yang diperjualbelikan, baik itu barang yang sifatnya nyata atau konkret ataupun barang yang sifatnya maya seperti uang virtual (*unknown cash*) UC pada permainan *PlayerUnknown's BattleGround's* (PUBG). Pada transaksi elektronik dan dunia maya sama seperti halnya kita melakukan transaksi di dalam dunia nyata, yang dilakukan oleh kedua belah pihak yang ingin melakukan jual beli, walaupun transaksi jual beli secara elektronik para pihak tidak bertemu secara langsung satu sama lain, akan tetapi mereka saling terhubung dalam sambungan internet.

PUBG atau *PlayerUnknown's Battle Ground's* merupakan permainan yang ada di *smartphone* yang merupakan game perang beraliran FPS (*First Person Shooter*) dan *Online Multiplayer*, dimana semua pemain yang ada harus saling membunuh sampai hanya tersisa satu pemain yang menjadi pemenang. Cara untuk bermain permainan ini pemain (*player*) terlebih dahulu harus mendownloadnya di *Store* masing-masing *smartphone*. Inti permainan ini bukanlah bagaimana pemain mendapatkan skor tertinggi, melainkan bagaimana menjalankan permainan sehingga menyisakan satu pemain saja yang menjadi pemenangnya. Biasanya permainan ini dimainkan dalam kondisi *solo* (sendiri), *duo* (berdua) dan *squad* (4 orang). Kebanyakan *player* bermain permainan online seperti ini adalah untuk menghilangkan stress setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun tidak sedikit pula para gamer yang

rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit untuk membeli uang virtual atau *Unknown Cash* (UC) yang nantinya digunakan untuk membeli barang-barang atau skin yang terdapat dalam *create* agar terlihat berbeda dengan *player* lain.

Permasalahan yang timbul dari pembelian *create* dalam permainan PUBG ini adalah dari segi ketidakjelasan yang terdapat dalam permainan tersebut, Dalam membeli barang yang terdapat didalam *create* ini *player* tidak bisa langsung membeli barang yang terdapat didalam *create* namun *player* harus membeli *create* terlebih dahulu kemudian barang akan keluar, namun barang yang keluar adalah hasil acak sehingga kita tidak bisa mengira apakah barang yang keluar tersebut merupakan barang yang kita pilih tersebut.

Sebagaimana hadist yang dikemukakan oleh ulama Hanafiah menyatakan jual beli memiliki dua arti yang pertama dikutip oleh Wahbah Al-Zuhaili:

وَهُوَ بَيْعُ الْعَيْنِ بِالْتَّقْدِيرِ (أَذْهَبَ وَالْفِضَّةَ) وَنَحْوِ هُمَا , أَوْ مُبَادَاةً لِّلسِّلْعَةِ بِالْتَّقْدِيرِ أَوْ عَلَيَّ وَجْهِ مَخْصُوصٍ

Artinya : “Saling Tukar menukar harta melalui cara tertentu” atau “tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat”.¹⁰

Tujuan mendapatkan barang-barang yang terdapat dalam *create* ini adalah untuk terlihat berbeda dari *player* yang terdapat dalam permainan *PlayerUnknowns BattleGround's*. Dalam membeli barang-barang ini pembeli

¹⁰ Wahbah Al-Zuhaili, *Al-Fiqh Al-Islami wa Adillatuh*, (Damasakus: Dar Al-Fikr Al-Mu'ashir,2005),304.

harus membelinya dengan system acak, sehingga pembeli tidak bisa mendapatkan barang ia inginkan secara langsung, tetapi harus terus membeli agar mendapatkan barang yang ia inginkan. Hal ini sangat merugikan pihak *player* karena harus mengeluarkan banyak uang untuk mendapatkan barang yang ia inginkan. Sebagaimana dalam salah satu rukun jual beli yaitu yang membahas mengenai objek transaksi adalah objek tersebut harus memiliki manfaat dan terhindar dari unsur *gharar*.

Pada penelitian kali ini penulis akan mengambil beberapa orang yang menjadi penjual *Unknown Cash* pada permainan tersebut yang mana orang tersebut bertindak sebagai subjek, kemudian objek dari penelitian ini sendiri adalah pembelian *create* yang terdapat pada permainan tersebut. Yang menarik perhatian penulis mengenai penelitian kali ini adalah pada objek transaksi pembelian tersebut yang berupa *create* yang berisi beberapa *item* yang khusus pada permainan tersebut yang hanya berupa gambar maya semata.

Dari uraian latar belakang tersebut, maka penulis memandang perlu untuk mengkaji dan meneliti secara komprehensif agar memperoleh kejelasan dalam mengidentifikasi jual beli tersebut.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk menjelaskan kemungkinan-kemungkinan cakupan masalah yang dapat muncul dalam penelitian dengan melakukan identifikasi sebanyak-banyaknya kemudian dapat diduga sebagai masalah.¹¹ Berdasarkan paparan yang telah penulis sebutkan pada latar belakang diatas, peneliti berhasil mengidentifikasi permasalahan yang terkandung didalam penelitian ini, diantaranya :

1. Mekanisme pembelian *create* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds* yang tidak sesuai dengan rukun dan syarat jual beli.
2. Analisis hukum Islam terhadap pembelian *create* dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*.
3. Adanya indikasi ketidakjelasan dalam pembelian barang dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGround*.
4. Adanya unsur *gharar* dalam pembelian *create* menggunakan UC dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGround*.
5. Dampak yang ditimbulkan akibat pembelian *create* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*.

Dari beberapa identifikasi masalah yang telah penulis paparkan, penulis perlu memfokuskan batasan yang akan penulis bahas secara komprehensif,

¹¹ Fakultas Syari'ah dan Ekonomi Islam UIN Sunan Ampel Surabaya, Tim Penyusun. *Petunjuk Teknis Penulisan Skripsi*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2014) ,8.

agar penelitian ini terfokus dan terarah. Adapun batasan dalam penelitian ini adalah :

1. Mekanisme pembelian *create* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*.
2. Analisis hukum Islam terhadap pembelian *create* dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana praktik pembelian *create* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*?
2. Bagaimana analisis hukum Islam terhadap pembelian *create* dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*?

D. Kajian Pustaka

Penelitian mengenai perkembangan teknologi di Indonesia sebenarnya sudah banyak di bahas oleh para peneliti namun penelitian yang khusus meneliti mengenai jual beli teknologi belum banyak dilakukan oleh beberapa peneliti. Diantara penelitian skripsi yang pernah membahas permasalahan yang sama antara lain :

1. Zainal Fanani dalam skripsinya pada tahun 2004 yang berjudul "Transaksi Jual Beli Melalui E-Commerce di Internet dalam Pandangan Hukum

Islam”, dijelaskan dalam konsep jual beli yang sesuai dengan hukum islam yang terdapat dalam transaksi jual beli e-commerce tetapi lebih menekankan pada subjeknya yaitu pada kedua belah pihak dan akad yang terlahir dari jual beli tersebut. Sedangkan dalam penelitian yang akan saya bahas kali ini adalah mengenai pembelian *create* yang terdapat dalam game tersebut. Tetapi lebih ditekankan pada objek dari *create* itu sendiri yang diperjualbelikan di lapangan yang di benturkan dengan hukum Islam.

2. Haris Faulisi Asnawi dalam buku “Transaksi Bisnis *E-Commerce* Perspektif Islam” dijelaskan berbagai mekanisme E-Commerce yang merupakan kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen,manufaktur, service provider dan perdagangan perantara (*intermediaris*) dengan menggunakan jaringan computer (*internet network*) yaitu internet.¹²
3. Muhammad Imam Sabirin dalam skripsinya pada tahun 2015 yang berjudul “Transaksi Jual Beli Dengan *Bitcoin* Dalam Perspektif Hukum Islam” dalam penelitian ini membahas bagaimana *Bitcoin* digunakan sebagai alat untuk bertransaksi jual-beli, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa transaksi menggunakan *bitcoin* lebih banyak mengandung *madharat*-nya ketimbang manfaatnya. Persamaan penelitian yang saya angkat ini dengan penelitian yang ditulis oleh Muhammad Imam Sabirin kali ini adalah

¹² Haris Fulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-Commerce Perspektif Islam*, Cet 1 ,(Yogyakarta : Magistra Press,2004) ,14.

berdasarkan objeknya yaitu sama-sama merupakan benda yang tidak nyata atau virtual sedangkan perbedaan dengan penelitian saya adalah dari segi subjeknya. Subjek transaksi dengan *bitcoin* bisa berupa benda yang nyata atau konkret artinya semua benda yang diperjualbelikan di *merchant* bisa dibeli dengan *bitcoin*. Sedangkan dalam penelitian yang saya angkat ini adalah mengenai pembelian *create* yang mana sangat berbeda dengan *bitcoin*.

Berdasarkan paparan dari kajian pustaka di atas, maka penulis sementara ini belum menemukan penelitian yang menjekaskan mengenai obyek pembelian *create* yang identik dengan penelitian ini. Maka hal ini menurut penulis merupakan hal dan masalah yang baru dalam paradigma jual beli selama ini dan hukum Islam khususnya.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian oleh penulis dalam penulisan skripsi kali ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana Mekanisme pembelian *create* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*.
2. Untuk mengetahui bagaimana Analisis Hukum Islam Terhadap Mekanisme pembelian *create* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat, minimal dapat digunakan dalam dua aspek, diantaranya :

a. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian kali ini dapat digunakan untuk pengembangan intelektual bagi pembaca, khususnya dalam dunia akademik dan studi keIslaman.

b. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang cukup terhadap masyarakat muslim pada umumnya, agar tidak terjadi ketidakjelasan di tengah masyarakat mengenai hukum pembelian *create* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*.

G. Definisi Operasional

Demi mempermudah para pembaca untuk memahami dan mengkaji terkait topik permasalahan yang penulis angkat ini, maka penulis memberikan sedikit gambaran beberapa definisi untuk menjelaskan secara operasional dalam tulisan skripsi ini.

Kemudian agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai judul skripsi ini, maka penulis perlu mendeskripsikan tentang judul tersebut, sebagai berikut :

1. Analisis hukum Islam : penyelesaian yang diambil dari sumber Al-Quran dan *As-Sunnah* yang didukung juga dengan *Ijma'* para ulama yang menggunakan teori jual beli *ba'i* untuk menyelesaikan persoalan pembelian *create*.
2. Pembelian *create* : transaksi yang dilakukan oleh *player* dengan pihak pengembang yang menjadi penjual *create*. Dimana *player* membeli uang virtual atau *unknown cash* yang ditukar dengan uang resmi kepada distributor tersebut untuk mendapat sejumlah uang virtual atau *Unknown Cash* (UC) sesuai dengan nominal atau harga yang telah disepakati sebelumnya. Yang mana uang tersebut digunakan dalam pembelian *create*. *Create* adalah kotak yang berisi barang-barang yang dijual dalam permainan tersebut. dalam setiap barang memiliki persentase keberuntungan sendiri-sendiri.
3. *PlayerUnknown's BattleGrounds* : Permainan yang beraliran *battle royal*. Yang dimainkan pada *smartphone* atau PC. Dalam permainan ini seorang *player* harus bertahan hidup bertempur melawan 100 pemain lain untuk bertahan dan yang menjadi yang terakhir hidup akan menjadi pemenangnya. Para *player* dapat membeli barang-barang yang tersedia dengan menggunakan uang khusus yang dinamakan UC atau *unknown cash*.

H. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*bibliographic research*) terhadap Mekanisme pembelian *create* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*

Kemudian untuk memberikan gambaran yang sistematis maka diperlukan penyusunan yang baik. Adapun langkah-langkah tersebut terdiri dari, data yang dikumpulkan, sumber data, teknik analisis data.

1. Data yang dikumpulkan

Data yang dihimpun adalah data yang terkait dengan penelitian kali ini adalah :

1. Harga setiap *create* atau kotak dalam permainan *PUBG mobile*.
2. Persentase keberuntungan dalam setiap *create*.
3. Dasar hukum jual beli dalam hukum Islam

2. Sumber Data

Sumber data merupakan segala sesuatu yang dapat menunjang suatu penelitian. Secara garis besar, sumber data yang digunakan dalam pembahasan kali ini terbagi menjadi 2 sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Sumber primer

Sumber primer adalah sumber yang diperoleh langsung melalui wawancara atau survey di lapangan yang berkaitan langsung dengan perilaku masyarakat.¹³ Data empiris berupa informasi dari hasil wawancara (*interview*) dari para narasumber atau pemain dari permainan *PlayerUnknown's Battle Ground* yang melakukan praktik pembelian *create* tersebut.

b. Sumber sekunder

Sumber sekunder adalah sumber yang diperoleh dari bahan pustaka.¹⁴ Data sekunder merupakan data pendukung proyek penelitian dan sebagai pelengkap data primer, mengingat data primer merupakan data praktik lapangan.¹⁵ Sumber sekunder yang digunakan penulis dalam pembahasan skripsi ini adalah data yang berkaitan dengan penelitian ini, seperti :

- 1) Al-Quran dan terjemahannya
- 2) Wahbah Az-Zuhaili,, *Fiqh Islam Wa 'Adilatuhu*
- 3) Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*
- 4) Abdullah bin Muhammad Ath-Thayyar, dkk, *Ensiklopedi Fiqgh Muamalah Dalam Pandangan 4 Madzhab*

¹³ Ali Zainudin, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2016), 23.

¹⁴ *Ibid*

¹⁵ Andi Prasetto, *Memahami Metode-Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Ar-Ruz Media, 2011), 33.

- 5) Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*
- 6) Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*
- 7) Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*
- 8) Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Yaitu mengumpulkan data secara langsung dari lapangan dengan mengamati setiap perilaku, tindakan atau sikap secara kompleks untuk mengumpulkan data secara lengkap.¹⁶ Penelitian ini dilakukan agar mendapatkan gambaran atau fakta mengenai bagaimana praktik terhadap pembelian *create* dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara yaitu percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang telah dirancang sebelumnya.¹⁷ Metode ini dilakukan untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian, wawancara dilakukan dengan tatap muka langsung (*personal interview*) melui tanya jawab karena dengan ini

¹⁶ J.R Raco, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta:Grasindo,2010) ,112.

¹⁷ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif* ,(Jakarta : Kencana, 2017), 372.

akan diperoleh informasi yang sangat lengkap dan tepat sesuai dengan yang ada di lapangan. Dalam hal ini peneliti melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak kompeten, seperti para *player* yang pernah membeli *create* dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*

4. Teknik Pengolahan Data

Untuk melakukan analisa data maka dalam penelitian ini penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. *Editing*

Editing adalah meneliti data-data yang diperoleh, terutama dari kelengkapan jawaban, keterbacaan tulisan, kejelasan makna, kesesuaian dan relevansinya dengan data yang lain.¹⁸ Dalam penelitian kali ini, peneliti melakukan proses *editing* terhadap hasil *interview* kepada narasumber para pemain *game* PUBG dan para pelaku pembelian *create* dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds* yang digunakan untuk menyusun penelitian ini.

b. *Organizing*

Organizing adalah proses penyusunan dan mensitematikan data yang telah didapatkan. Seperti data mengenai jenis *game* PUBG, data mengenai tingkat keberuntungan dalam setiap *create*, data mengenai

¹⁸ Abu Ahmadi dan Cholid Narkubo, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005), 85.

daftar harga setiap *create*, dan data yang terkait dengan *al ba'i* di *game* PUBG tersebut.

c. *Analizing*

Analizing adalah menganalisis data yang diperoleh pada saat melakukan penelitian guna memperoleh keabsahan dari kesimpulan.

5. Teknik Analisis Data

Setelah data tersebut dirasa sudah lengkap, maka penulis akan menganalisa dengan metode sebagai berikut :

- a. *Deskriptif-analisis*, yaitu metode yang digunakan untuk mengetahui sejara jelas bagaimana praktik pembelian *create* dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds* yang di benturkan dengan konsep jual beli dalam hukum Islam.
- b. *Induktif*, setelah melakukan teknik analisis *deskriptif* maka selanjutnya adalah menganalisis dengan cara *induktif*. Yaitu suatu pendekatan dengan mengambil suatu kesimpulan secara umum dari fakta-fakta yang ada dilapangan dalam hal ini bagaimana praktik pembelian *create* tersebut, dimana ditarik kesimpulan dari berbagai subjek individual yang kemudian di konstruksikan menjadi sebuah hipotesis atau kesimpulan yang bersifat umum.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada skripsi ini, penulis akan menguraikan isi uraian pembahasan. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan pembahasan sebagai berikut :

Bab pertama merupakan bagian pendahuluan, yang memuat uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, definisi operasional, metode penelitian, sistematika pembahasan.

Bab kedua merupakan bagian landasan teori, berisi tentang ketentuan *gharar* dalam jual beli, bab ini meliputi empat subbab bahasan, yaitu : subbab yang pertama pengertian, macam-macam *gharar*, akibat hukum *gharar*, rukun dan syarat jual beli, macam-macam jual beli. Subbab yang kedua adalah cara jual beli yang dilarang dalam Islam, dan subbab ketiga adalah macam-macam jual bel.

Bab ketiga pembahasan yang menguraikan tentang pembelian *create* pada permainan *playerunknown's battlegrounds*. Bab ini terdiri dari satu subbab bahasan, yaitu : Pengertian dan sejarah perkembangan game online, pengertian *create* dan macam-macamnya, cara transaksi *create* dalam PUBG yaitu mengenai penentuan harga dan proses penentuan barang.

Bab keempat menguraikan analisis hukum Islam terhadap pembelian *create* pada permainan *playerunknown's battlegrounds*. Dalam bab keempat ini berisi bagaimana analisis hukum Islam terhadap pembelian *create* pada permainan *playerunknown's battlegrounds*.

Bab lima adalah bab terakhir atau penutup dari keseluruhan isi pembahasan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran-saran. Dalam bab akhir ini dijelaskan kesimpulan dari keseluruhan bahasan sebagai mana yang ada pada rumusan masalah, dengan disertai saran yang membangun agar menjadi masukan bagi peneliti. Serta dapat berguna untuk pembaca.

BAB II

KETENTUAN *GHARAR* DALAM JUAL BELI

A. Pengertian *Gharar*

Gharar menurut bahasa artinya keraguan, tipuan atau tindakan yang bertujuan merugikan pihak lain. Suatu akad mengandung unsur penipuan, karena tidak ada kepastian baik mengenai ada atau tidak ada obyek akad, besar kecil jumlah maupun menyerahkan obyek akad tersebut.

Pengertian *Gharar* menurut para ulama fikih Imam al-Qarafi, Imam Sarakhsi, Ibnu Taimiyah, Ibnu Qayyim al-Jauziyah, Ibnu Hazam, sebagaimana dikutip oleh M. Ali Hasan¹ adalah sebagai berikut: Imam al-Qarafi mengemukakan *Gharar* adalah suatu akad yang tidak diketahui dengan tegas, apakah efek akad terlaksana atau tidak, seperti melakukan jual beli ikan yang masih dalam air (tambak). Pendapat al-Qarafi ini sejalan dengan pendapat Imam Sarakhsi dan Ibnu Taimiyah yang memandang *gharar* dari ketidakpastian akibat yang timbul dari suatu akad. Ibnu Qayyim al-Jauziyah mengatakan, bahwa *gharar* adalah suatu obyek akad yang tidak mampu diserahkan, baik obyek itu ada maupun tidak ada, seperti menjual sapi yang sedang lepas. Ibnu Hazam memandang *gharar*

¹ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003) ,147

dari segi ketidaktahuan salah satu pihak yang berakad tentang apa yang menjadi akad tersebut

Dari beberapa definisi di atas dapat diambil pengertian bahwa *gharar* yaitu jual beli yang mengandung tipu daya yang merugikan salah satu pihak karena barang yang diperjual-belikan tidak dapat dipastikan adanya, atau tidak dapat dipastikan jumlah dan ukurannya, atau karena tidak mungkin dapat diserahkan-terimakan.¹ Hukum jual beli *gharar* dilarang dalam Islam berdasarkan al-Qur'an dan hadis. Larangan jual beli *gharar* didasarkan pada ayat-ayat al-Qur'an yang melarang memakan harta orang lain dengan cara batil, sebagaimana firman Allah dalam surat An-Nisa' ayat : 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

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”(QS. An-Nisa' : 29)

1

B. Macam-Macam *Gharar*

Gharar yang dilarang ada 10 macam yaitu sebagai berikut:

1. Tidak dapat diserahkan

Yaitu tidak ada kemampuan penjual untuk menyerahkan obyek akad pada waktu terjadi akad, baik obyek akad itu sudah ada maupun belum ada. Misalnya: menjual janin yang masih dalam perut binatang ternak tanpa menjual induknya atau contoh lain yaitu menjual ikan yang masih dalam air (tambak).

2. Menjual sesuatu yang belum berada di bawah penguasaan penjual

Yaitu apabila barang yang sudah dibeli dari orang lain belum diserahkan kepada pembeli, maka pembeli itu belum boleh menjual barang itu kepada pembeli lain. Akad semacam ini mengandung *gharar*, karena terdapat kemungkinan rusak atau hilang obyek akad, sehingga akad jual beli pertama dan kedua menjadi batal.

3. Tidak ada kepastian tentang jenis sifat tertentu dari barang yang dijual

Misalnya, penjual berkata: “saya jual sepeda yang ada di rumah saya kepada anda”, tanpa menentukan cirri-ciri sepeda tersebut secara tegas. Termasuk ke dalam bentuk ini adalah menjual buah-buahan yang masih di pohon dan belum layak dikonsumsi

4. Tidak ada kepastian tentang jumlah yang harus dibayar

Misalnya, orang berkata: “saya jual beras kepada anda sesuai dengan harga yang berlaku pada hari ini”. Padahal jenis beras itu banyak macamnya dan harganya juga tidak sama.

5. Tidak ada ketegasan bentuk transaksi

Yaitu ada dua macam atau lebih yang berbeda dalam satu obyek akad tanpa menegaskan bentuk transaksi mana yang akan dipilih pada waktu terjadi akad. Misalnya, sebuah motor dijual dengan harga 10.000.000,- dengan harga tunai dan 12.000.000,- dengan harga kredit. Namun, sewaktu terjadi akad tidak ditentukan bentuk transaksi mana yang akan dipilih.⁴

6. Tidak diketahui ukuran barang

Tidak sah jual beli sesuatu yang kadarnya tidak diketahui. Misalnya, penjual berkata, “aku jual kepada kamu sebagian tanah ini dengan harga 10.000.000,-”.

7. Jual beli *mulamasah*

Jual beli *mulamasah* adalah jual beli saling menyentuh, yaitu masing-masing dari penjual dan pembeli pakaian atau barang lainnya, dan

⁴ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 148

dengan itu jual beli harus dilaksanakan tanpa ridha terhadapnya atau seorang penjual berkata kepada pembeli, “jika ada yang menyentuh baju ini maka itu berarti anda harus membelinya dengan harga sekian, sehingga mereka menjadikan sentuhan terhadap obyek bisnis sebagai alasan untuk berlangsungnya transaksi jual beli.⁵

8. Jual beli *munabadhah*

Yaitu jual beli saling membuang, masing-masing dari kedua orang yang berakad melemparkan apa yang ada padanya dan menjadikan itu sebagai dasar jual beli tanpa ridha keduanya. Misalnya: seorang penjual berkata kepada calon pembeli, “jika saya lemparkan sesuatu kepada anda maka transaksi jual beli harus berlangsung diantara kita.”

9. Jual beli *al-haah*

Jual beli *al-haşah* adalah transaksi bisnis dimana penjual dan pembeli bersepakat atas jual beli suatu barang pada harga tertentu dengan lemparan batu kecil yang dilakukan oleh salah satu pihak kepada pihak lain yang dijadikan pedoman atas berlangsung tidaknya transaksi tersebut.

10. Jual beli urbun

Yaitu jual beli yang bentuknya dilakukan melalui perjanjian. Misalnya: seseorang membeli sebuah komoditi dan sebagian pembayarannya diserahkan kepada penjual sebagai uang muka (panjar).

⁵ Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, jilid 4, (Jakarta: PT Pena Pundi Aksara, 2009, cet I),61.

Jika pembeli jadi mengambil komoditi maka uang pembayarannya termasuk dalam perhitungan harga, akan tetapi jika pembeli tidak jadi mengambil komoditi tersebut maka uang muka menjadi milik penjual. Didalam masyarakat dikenal dengan istilah “uang hangus” atau “uang hilang” tidak boleh ditagih kembali oleh pembeli.⁶

C. Akibat Hukum *Gharar* dalam Perspektif Hukum Islam

Segala kegiatan yang berkaitan dengan aspek muamalah atau kemasyarakatan diperlukan adanya suatu aturan yang jelas, agar dalam melakukannya tidak ada kecurangan di antara pihak yang dapat merugikan orang lain. Dalam setiap transaksi kegiatan jual beli, dapat dikatakan sah atau tidaknya tergantung dari terpenuhinya rukun-rukun transaksi tersebut. Rukun berarti tiang atau sandaran atau unsur yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari suatu perbuatan yang menentukan sah atau tidaknya perbuatan tersebut dan adanya atau tidak adanya sesuatu itu.

D. Rukun Dan Syarat Jual Beli

Menurut ulama Hanafiyah, rukun jual beli adalah ijab dan qabul yang menunjukkan pertukaran barang secara ridha, baik dengan ucapan maupun perbuatan.

⁶ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 131

Adapun rukun jual beli meliputi : *Akid* yaitu *Bai'* (penjual) dan *Mushtari* (pembeli), *Ṣighat* (*ijab* dan *qabul*), *Ma'qūd 'alaih* (benda atau barang).⁷

1. *Akid* yaitu *Ba'i* (penjual) dan *Mushari* (pembeli)

Bai' (penjual) adalah seorang atau sekelompok orang yang menjual benda atau barang kepada pihak lain atau pembeli baik berbentuk individu maupun kelompok, sedangkan *Mustari* (pembeli) adalah seorang atau sekelompok orang yang membeli benda atau barang dari penjual baik berbentuk individu maupun kelompok.

2. *Ṣighat* (*ijab* dan *qabul*)

Yaitu ucapan penyerahan hak milik dari satu pihak dan ucapan penerimaan di pihak lain baik dari penjual dan pembeli.

3. *Ma'qūd 'alaih* (benda atau barang)

Merupakan obyek dari transaksi jual beli baik berbentuk benda atau barang. Adapun persyaratan yang harus dipenuhi dalam akad jual beli adalah sebagai berikut :

a. Terkait dengan subyek akad (*Aqid*)

Subyek akad (*aqid*) yaitu penjual dan pembeli yang dalam hal ini bisa dua atau beberapa orang yang melakukan akad, adapun syarat-syarat bagi orang yang melakukan akad yaitu:

⁷Nasrun Harun, *Fiqh Muamamah*, (Jakarta : Gaya Media Pratama, 2007), 115.

1) Berakal, jual beli yang dilakukan oleh anak kecil yang belum berakal dan orang gila hukumnya tidak sah. Adapun anak kecil yang sudah *mumayyiz*, menurut ulama Hanafiyah, apabila akad yang dilakukannya membawa keuntungan bagi dirinya, seperti menerima hibah, wasiat dan sedekah maka akadnya sah. Sebaliknya, apabila akad itu membawa kerugian bagi dirinya, seperti meminjamkan 25 hartanya kepada orang lain, mewakafkan atau menghibahkan, maka tindakan hukumnya ini tidak boleh dilaksanakan. Apabila transaksi yang dilakukan anak kecil yang telah *mumayyiz* mengandung manfaat dan madharat sekaligus, seperti jual beli, sewa menyewa dan perserikatan dagang, maka transaksi ini hukumnya sah, jika walinya mengizinkan. Yangmana wali anak kecil yang telah *mumayyiz* itu benar-benar mempertimbangkan kemaslahatan anak kecil itu.⁸

Jumhur ulama berpendapat, bahwa orang yang melakukan akad jual beli itu harus akil baligh dan berakal. Apabila anak yang telah *mumayyiz* melakukan akad jual beli itu tidak sah walaupun telah mendapatkan izin dari walinya. Sedangkan jual beli yang berlaku di masyarakat sekarang ini dapat dibenarkan

⁸ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007),115.

karena telah menjadi tradisi (urf) dalam masyarakat asalkan barang yang dibeli anak tersebut tergolong barang yang bernilai rendah.

- 2) Kehendak sendiri, hendaknya transaksi ini di dasarkan pada prinsip-prinsip kerelaan (suka sama suka) antara penjual dan pembeli yang di dalamnya tersirat makna muhtar, yakni bebas melakukan transaksi jual beli dan terbebas dari paksaan dan tekanan.⁹ Sebagaimana firman Allah dalam surat an-Nisa' ayat :

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

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”(QS. An-Nisa’ : 29)

- 3) Keadaannya tidak *mubazir*, maksudnya para pihak yang mengikatkan diri dalam perjanjian jual beli bukanlah manusia yang boros atau mubazir, sebab orang yang boros menurut hukum dikategorikan sebagai orang yang tidak cakap bertindak,

⁹ Hamzah Ya'qub, *Kode Etik Dagang Menurut Hukum Islam*, (Bandung: CV Diponegoro, 1992),81.

artinya dia tidak dapat melaksanakan perbuatan hukum sendiri walaupun berkaitan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT surat an-Nisa' ayat : 5

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَامًا وَارْزُقُوهُمْ فِيهَا وَاكْسُوهُمْ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا

Artinya : “Dan janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya, harta (mereka yang ada dalam kekuasaanmu) yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan. Berilah mereka belanja dan pakaian (dari hasil harta itu) dan ucapkanlah kepada mereka kata-kata yang baik. (QS An-Nisa : 15)¹⁰

4) Baligh, berumur 15 tahun ke atas atau dewasa. Anak kecil tidak sah jual belinya. Adapun anak-anak yang sudah mengerti tetapi belum sampai umur dewasa, menurut pendapat sebagian ulama, mereka diperbolehkan jual beli barang-barang yang kecil, karena kalau tidak diperbolehkan, sudah tentu menjadi kesulitan dan kesukaran, sedangkan agama Islam sekali-kali tidak akan menetapkan peraturan yang mendatangkan kesulitan kepada pemeluknya.¹¹

¹⁰ Departemen Agama Republik Indonesia, *al-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung: PT Sigma Ikasa Media Arkalima, 2009) 61

¹¹ Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010,)281

b. *Sighat* akad (*ijab qabul*)

Ulama fiqih sepakat menyatakan, bahwa urusan utama jual beli adalah kerelaan kedua belah pihak. Kerelaan ini dapat terlihat pada saat akad berlangsung.

Ulama fiqih telah menyebutkan bahwa syarat *ijab qabul* adalah sebagai berikut:

- 1) Orang yang mengucapkannya yaitu penjual dan pembeli (*bai'* dan *mustari*) telah akil baligh dan berakal.
- 2) *Qabul* sesuai dengan *ijab*, dalam arti seorang pembeli menerima segala apa yang diterapkan oleh penjual dalam *ijab*nya. Misal: “saya jual sepeda ini dengan harga sepuluh ribu rupiah”, kemudian pembeli menjawab, “saya beli dengan harga sepuluh ribu rupiah”.
- 3) *Ijab* dan *qabul* dilakukan dalam satu majelis, maksudnya adalah bahwa kedua belah pihak yang melakukan akad jual beli hadir dan membicarakan masalah yang sama. Apabila penjual mengucapkan *ijab*, kemudian pembeli beranjak sebelum mengucapkan *qabul* atau pembeli mengadakan aktivitas lain yang tidak ada kaitannya dengan akad jual beli tersebut, kemudian sesudah itu mengucapkan *qabul*, maka menurut kesepakatan ulama *fiqih*, jual beli itu tidak sah, sekalipun

mereka berpendirian, bahwa ijab tidak harus dijawab langsung dengan qabul. Maka¹² dapat diambil kesimpulan bahwa ijab qabul atau setiap perkataan atau perbuatan yang dipandang *urf* (kebiasaan) merupakan tolak ukur syarat suka sama suka atau saling rela yang tidak tampak.

Rukun akad adalah ijab dan qabul. Ijab dan qabul dinamakan shighatul aqdi atau ucapan yang menunjukkan kepada kehendak kedua belah pihak, shighatul aqdi ini memerlukan tiga syarat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Harus terang pengertiannya
- 2) Harus bersesuaian antara ijab qabul
- 3) Memperlihatkan kesungguhan dari pihak-pihak yang bersangkutan.¹³

Lafadz yang dipakai untuk ijab dan qabul harus terang pengertian menurut *urf* (kebiasaan). Haruslah qabul itu sesuai dengan ijab dari segala segi. Apabila *qabul* menyalahi *ijab*, maka tidak sah akadnya. Kalau pihak penjual menjual sesuatu dengan harga seribu, kemudian pihak pembeli menerima dengan harga lima ratus, maka teranglah akadnya tidak sah, karena

¹² M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 120

¹³ Tengku Muhammad Hasbi Ash Shidieqy, *Pengantar Fiqh Mu'amalah*, (Semarang :PT. Pustaka Rizki Putra Semarang, 1997), 29.

tidak ada tawafuq *bainal ibaratin* (penyesuaian antara dua perkataan).

Untuk *sighat ijab* dan *qabul* haruslah menggambarkan ketentuan *iradat* tidak diucapkan ragu-ragu, apabila *sighat* akad tidak menunjukkan kemauan atau kesungguhan, akad itu tidak sah.

c. *Ma'qūd 'alaih*

Ma'qūd 'alaih adalah obyek transaksi, sesuatu dimana transaksi dilakukan di atasnya, sehingga akan terdapat implikasi hukum tertentu. *Ma'qūd 'alaih* bisa berupa asset-aset financial (sesuatu yang bernilai ekonomis) ataupun aset non financial, seperti wanita dalam akad pernikahan ataupun bisa berupa manfaat seperti halnya dalam akad *ijarah* (sewa).

Ma'qūd 'alaih harus memenuhi beberapa syarat sebagai berikut

:

- 1) Suci, bersih barangnya. Barang najis tidak sah untuk diperjual belikan dan tidak boleh dijadikan uang sebagai alat tukar, seperti kulit bangkai yang belum disamak.
- 2) Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Oleh karena itu, bangkai, babi dan benda-benda haram lainnya tidak sah menjadi obyek jual beli, karena benda-benda tersebut tidak bermanfaat bagi manusia dalam pandangan syara'.

- 3) Barang itu ada atau tidak ada di tempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu. Namun dalam hal ini yang terpenting adalah saat diperlukan barang itu sudah ada dan dapat dihadirkan pada tempat yang telah disepakati bersama.¹⁴
- 4) Barang yang dimiliki, barang yang boleh diperjualbelikan adalah barang milik sendiri. Bahwa orang yang melakukan jual beli atas suatu barang adalah pemilik sah barang tersebut atau telah mendapat izin dari pemilik sah barang tersebut.
- 5) Mengetahui atau barang yang dijual ini diketahui oleh pihak penjual maupun pembeli. Barang yang diperjualbelikan harus dapat diketahui banyaknya, beratnya, takarannya atau ukurannya, maka tidaklah sah suatu jual beli yang menimbulkan keraguan salah satu pihak.¹⁵

E. Macam-Macam Jual Beli

Jual beli jika kita lihat dari segi hukumnya maka dapat kita bedakan menjadi tiga bagian pokok, yaitu sebagai berikut :

¹⁴ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), 72.

¹⁵ Suhrawardi K. Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2000), 133

1. Jual beli benda yang nyata dan konkret objeknya, maka hukumnya adalah boleh
2. Jual beli yang di sebutkan objeknya dan disebutkan dalam perjanjian. Maka jual beli semacam ini hukumnya boleh, apabila yang disebutkan sesuai dengan yang didapati.
3. Jual beli benda yang tidak ada (*ghaib*) serta tidak dapat dilihat, maka tidak boleh.¹⁶

Dalam buku yang berjudul “Ensiklopedi Hukum Islam” yang ditulis oleh Abdul Aziz Dahlan membagi jual beli menjadi tiga macam bentuk:¹⁷

1. Jual beli yang shahih

Yaitu apabila jual beli tersebut telah disyari’atkan dan telah memenuhi unsur rukun dan syarat yang telah ditentukan. Barang yang diperjualbelikan tersebut bukan milik orang lain dan tidak terkait dengan hak *khiyar*. Jual beli seperti ini dikatakan sebagai jual beli yang shahih.

2. Jual beli yang batil

Yaitu jual beli yang tidak terpenuhinya rukun dan objeknya, atau tidak dilegalkan baik hakikat maupun objeknya. Seperti jual beli yang dilakukan oleh anak-anak, orang gila atau barang yang dijual itu barang-barang yang

¹⁶ Prof. Dr. Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa ‘Adilatuhu*, (Jakarta : Gema Insani, 2011),93.

¹⁷ Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedia Hukum Islam*,(Jakarta: Intermassa, cet.ke-1, 1997),115

diharamkan oleh *syara'* seperti bangkai, darah, babi, babi dan *khamr*). Ada jenis-jenis jual beli yang batil adalah sebagai berikut :

a. Menjual sesuatu yang tidak ada.

Para imam madzhab sepakat bahwa jual beli yang tidak ada atau ada kemungkinan tidak ada itu tidak sah, seperti jual beli kandungan dari janin dengan mengatakan, “Saya menjual kepadamu anak unta ini”, atau menjual janin dalam perut tetapi ini tetap beresiko kelahirannya. Ini berdasarkan hadist nabi SAW yang berbunyi, “Nabi melarang jual beli kandungan dari kandungan”.

b. Menjual barang yang tidak bisa diserahkan

Berdasarkan teks riwayat oleh mayoritas para ulama Hanafi berpendapat bahwa jual beli barang yang tidak bisa diserahkan saat proses transaksi itu tidak sah, meskipun barang itu milik penjual, seperti menjual burung yang terlepas ke udara, budak yang melarikan diri dan barang yang hilang.

c. Jual beli yang mengandung unsur *gharar*

Ibn Taimiyah mengatakan bahwa jual beli yang *gharar* adalah jual beli yang tidak diketahui akibatnya, sedangkan Ibnu Qayyim mengatakan bahwa *gharar* adalah jual beli dimana barang yang dijadikan objek

transaksi tidak bisa diserahkan, baik barang itu ada maupun tidak ada, seperti jual beli budak yang lari dan unta yang terlantar.¹⁸

d. Jual beli benda yang najis

Jual beli benda najis hukumnya tidak sah. Seperti menjual babi, bangkai, darah dan *khamr* (yang memabukkan). Karena semua itu dalam pandangan hukum Islam adalah najis dan tidak mengandung makna harta.

e. Jual beli *al-'urbun* (uang muka), yaitu jual beli yang bentuknya dilakukan melalui perjanjian, jika seseorang membeli sesuatu dengan memberikan sebagian harta kepadanya dengan syarat, apabila jual beli tersebut terjadi di keduanya, maka sebagian harga yang diberikan itu termasuk dalam harga seluruhnya. Sedang jika jual beli itu tidak terjadi, maka sebagian jual beli itu tidak terjadi, maka sebagian harga dari uang panjar dan tidak bisa dituntut lagi.¹⁹

f. Memperjualbelikan air sungai, air danau, air laut dan air yang tidak boleh dimiliki seseorang karena air yang tidak dimiliki seseorang merupakan hak bersama umat manusia dan tidak boleh diperjualbelikan.

¹⁸ Prof. Dr. Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa 'Adilatuhu*, (Jakarta : Gema Insani, 2011),100.

¹⁹ Ibnu Rusyd, *Bidayatul Mujtahid*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2007),779.

3. Jual beli yang rusak (*fasid*)

Jual beli yang dilegalkan dari segi hakikatnya namun tidak legal dari sisi sifatnya. Artinya, jual beli ini dilakukan oleh orang yang layak pada barang yang layak, tetapi mengandung sifat yang tidak diinginkan oleh syariah, seperti menjual barang yang tidak jelas. Ada jenis-jenis jual beli yang *fasid* adalah sebagai berikut :

- a. Jual beli *al-majhl*, yaitu barang yang secara universal tidak diketahui dengan syarat ke *majhl*-annya sedikit, jual belinya tetap sah Karena hal tersebut tidak akan membawa pada perselesihan.
- b. Jual beli yang dikaitkan dengan suatu syarat pada masa yang akan datang, seperti ucapan penjual kepada pembeli.
- c. Jual beli yang dilakukan oleh orang yang buta matanya, jumbuh ulama berpendapat bahwa jual beli yang dilakukan dengan orang buta itu sah apabila orang buta tersebut memiliki hak *khiyar* , sedangkan menurut mazhab Syafi'i tidak boleh jual beli dengan cara yang seperti ini kecuali barang yang dibeli tersebut tidak dilihatnya sebelum matanya buta.
- d. Tukar menukar antar barang atau barter dengan barang-barang yang diharamkan, seperti menjadikan barang-barang yang diharamkan sebagai harga seperti babi, *khamr*, darah ataupun bangkai.

- e. Jual beli *al-ajl*, jual beli ini dikatakan *fasid* karena menyerupai dan menjurus pada riba, tetapi apabila unsur yang membuat jual beli semacam ini menjadi rusak, dihilangkan maka hukumnya tetap sah.

F. Jual Beli yang Dilarang Dalam Islam

Ada beberapa macam jual beli yang dilarang dalam Islam, walaupun sah menurut hukumnya, tetapi orang yang melakukannya mendapat dosa. Jual beli tersebut diantaranya :

1. Menemui orang desa sebelum mereka masuk kedalam pasar untuk membeli keperluannya dengan harga yang paling murah sebelum mereka tahu harga pasaran dengan harga yang setinggi-tingginya. Akan tetapi jika masyarakat telah mengetahui harga yang terjadi dipasaran, maka jual beli tersebut tidak masalah. Rasulullah bersabda :

حَدَّثَنَا هَنَّادٌ حَدَّثَنَا ابْنُ الْمُبَارَكِ أَخْبَرَنَا سُلَيْمَانُ التَّيْمِيُّ عَنْ أَبِي عُمَانَ عَنْ ابْنِ مَسْعُودٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنَّهُ نَهَى عَنْ تَلْقَى الْبُيُوعِ قَالَ وَفِي الْبَابِ عَنْ عَلِيٍّ وَابْنِ عَبَّاسٍ وَأَبِي هُرَيْرَةَ وَأَبِي سَعِيدٍ وَابْنِ عُمَرَ وَرَجُلٍ مِنْ أَصْحَابِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ

Artinya :“Telah menceritakan kepada kami Hannad telah menceritakan kepada kami Ibnul Mubarak telah mengabarkan kepada kami Sulaiman At Taimi dari Abu Utsman dari Ibnu Mas’ud dari Nabi Shalallahu ‘alaihi wasallam bahwa beliau melarang mencegat barang

dagangan sebelum mencapai pasar. Ia mengatakan ada hadist yang serupa dari Ali, Ibnu Abbas Abu Hurairah, Abu Sa'id, Ibnu Umar dan seorang sahabat nabi Shalallahu 'alaihi wasallam. (HR. At Tirmidzi nomor 1141)

2. Menawar barang yang sedang ditawarkan orang lain, seperti orang berkata, “Tolaklah harga tawarannya itu, maka aku akan membelinya dengan harga yang lebih mahal dari sebelumnya” . hal ini terlarang karena menyakiti orang lain. Rasulullah bersabda :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ وَسَمُرَةَ قَالَ أَبُو عِيسَى حَدِيثُ ابْنِ عُمَرَ حَدِيثٌ حَسَنٌ صَحِيحٌ وَقَدْ رُوِيَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنَّهُ قَالَ لَا يَسُومُ الرَّجُلُ عَلَى سَومِ أَخِيهِ وَمَعْنَى الْبَيْعِ فِي هَذَا الْحَدِيثِ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عِنْدَ بَعْضِ أَهْلِ الْعِلْمِ هُوَ السَّوْمُ

Artinya : “Dan dari Abu Hurairah R.A, bahwa Nabi SAW bersabda : “Janganlah seorang hamba meminang atas pinangan saudaranya dan tidak boleh menawar atas tawaran saudaranya” menurut para ulama makna menjual dalam hadist ini dari Nabi shalallahu 'alaihi wasallam adalah menawar. (HR.Ahmad,Bukhari dan Muslim)

3. Jual beli *najasi* , jual beli seperti ini adalah ketika seseorang menambah atau melebihi harga temannya dengan maksud memancing-mancing agar mau membeli barang temannya. Hal ini dilarang oleh *syara*’. Rasulullah bersabda :

حَدَّثَنَا مُصْعَبٌ حَدَّثَنِي مَالِكٌ عَنْ نَافِعٍ عَنِ ابْنِ عُمَرَ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نَهَى عَنِ النَّجَشِ

Artinya:“Telah menceritakan kepada kami Mushab telah menceritakan kepadaku Malik dari Nafi’ dari Ibnu Ummar , Nabi shalalhi alaihi wasallam melarang jual beli Najasy” (HR. Ahmad,Bukhari dan Muslim)

Ditegaskan oleh Nazar Bakry barang itu harus diketahui oleh penjual dan pembeli dengan terang zatnya, bentuk, kadar dan sifat-sifatnya sehingga tidak terjadi tipu daya.²⁰ Tujuannya adalah agar tidak terjadi kesalah pahaman di antara keduanya. Disamping barang tersebut harus diketahui wujudnya, harga barang tersebut juga harus diketahui jual beli tersebut sah atau tidak sah, karena mengandung unsur *gharar*.

Akibat dilarangnya jual beli *gharar* selain karena memakan harta orang lain dengan cara batil, juga merupakan transaksi yang mengandung unsur judi, seperti menjual burung di udara, onta dan budak yang kabur, buah-buahan sebelum tampak buahnya dan jual beli dengan lemparan batu. Larangan jual beli *gharar* tersebut karena mengandung ketidakjelasan, seperti pertaruhan atau perjudian, tidak dapat dipastikan jumlah dan ukurannya atau tidak mungkin diserahkan.

²⁰ Nazar Bakry, *Problematika Pelaksanaan Fiqh Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1994),60.

BAB III

JUAL BELI *CREATE* DALAM PERMAINAN *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*

A. Gambaran Umum Game Online *PlayerUnknown's BattleGrounds*

Game Online atau permainan daring adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan computer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam jaringan tertentu.

Dalam kurun waktu satu dasawarsa ini perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat signifikan, hal itu juga di imbangi dengan perkembangan *Game Online* yang mengalami peningkatan baik dari sisi kuantitas dan juga kualitas. Ini bisa dilihat di kota-kota besar bahkan di kota kecilpun banyak sekali *game centre*. *game centre* itu sendiri layaknya sebuah warnet namun khusus diperuntukkan untuk bermain *game online* yaitu

memili pelanggan yang semakin hari bertambah dan permainan yang juga beragam.

Game online sendiri muncul di Indonesia pertama kali tahun 2001, diawali dengan masuknya Nexia Online. Game Online yang beredar di Indonesia sendiri sangat beragam, mulai dari yang bergenre *action, sport, battle royale*, maupun RPG (*role-playing game*).¹ Terhitung sudah lebih dari ratusan judul lebih *game online* yang sudah beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan besarnya pasar *game online* di Indonesia. Tidak heran apabila pertumbuhan *game online* ini sangat cepat apalagi saat ini sudah muncul namanya smartphone dimana dimana saja dan kapan saja kita bisa bermain *game*.²

Gambar: 1.1

Logo *PlayerUnknown's BattleGround*



Salah satu permainan yang saat ini sedang *booming* di Indonesia adalah PUBG atau *PlayerUnknown's BattleGrounds*, hampir di seluruh umur dan

¹ <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online>, diakses pada tanggal 25 april 2019.

² <https://m.kotakgame.com/detailfeatures.php?id=244>, diakses pada tanggal 25 april 2019.

kalangan bermain permainan ini , baik anak kecil hingga orang dewasa. Salah satu *player* yang bermain *game* ini adalah bintang, saat di wawancara dia sudah bermain *game* ini sejak tahun 2017, berawal dari melihat orang lain bermain permainan yang sama sehingga dia mencoba *game* tersebut.³ *Game* yang di publikasikan oleh Tencent Games ini tercatat sudah 100 juta orang sudah mengunduh permainan ini di *Play Store* dengan rating bintang 4.5 dan dapat diunduh secara gratis. PUBG sendiri adalah *game* yang ber-genre *battle royale* ,dimana dalam permainan ini seorang *player* harus bertahan hidup bertempur melawan 100 pemain lain untuk bertahan dan yang menjadi yang terakhir hidup akan menjadi pemenangnya.⁴ Permainan ini merupakan sebagian kecil dari banyaknya permainan online yang beredar di masyarakat. Perlengkapan yang harus dibutuhkan dalam memainkan game ini adalah koneksi internet agar dapat bermain dalam permainan

Pada permulaan permainan, *player* akan berada dalam sebuah pesawat dengan 99 *player* lainnya. Para pemain atau *player* akan bertempur dalam map. Map atau medan perang di permainan PUBG adalah suatu pulau yang berbatasan langsung dengan laut. Dimulai tersebut terdapat berbagai alat transportasi seperti mobil,kapal,sepeda motor, dan lain-lain. tergantung map yang kita mainkan. Pulau yang luas memberikan banyak pilihan lokasi yang

³ Bintang, *wawancara*, Surabaya, 23 Mei 2019

⁴ https://id.m.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown's_Battlegrounds, diakses pada tanggal 25 april 2019.

dituju. Setelah menentukan lokasi mendarat kamu, kamu harus segera terjun menggunakan parasut ke lokasi yang telah kamu atau timmu sepakati turun. Karena jika kamu terlambat untuk turun berarti kamu memberikan lawanmu untuk mengambil loot terlebih dahulu. Setelah kamu mendarat di lokasi yang kamu sepakati, kamu hanya memiliki waktu beberapa menit sebelum “*play zone*” itu muncul. Gunakan waktu yang sedikit tersebut untuk mencari barang terutama senjata dan perlengkapan lainnya.

Play zone merupakan lokasi yang aman dimana kamu harus pergi kedalam zona tersebut setiap permainan berlanjut ke fase berikutnya. Zona bermain dalam permainan ini akan diperbarui dan mengecil ketika waktu lingkaran telah mencapai 00:00 hal tersebut membuat beberapa area menjadi tidak aman. Pemain yang berada diluar lingkaran putih (zona bermain) akan kehabisan darah dan apabila tidak segera masuk ke dalam zona maka *player* akan mati. Zona ini akan mengecil secara terus-menerus hingga tidak ada zona lagi yang tersisa. Akibat dari mengecilnya zona bermain tersebut, maka semua pemain akan bertempur satu sama lain pada lingkaran terakhir. Setelah itu mereka akan bertempur habis-habisan untuk bertahan hidup dan menjadi pemain terakhir yang memenangkan *chicken dinner*. Dalam permainan ini kita bisa bermain bersama kawan ataupun dengan pemain *random*. Dengan mode *duo* atau *squad*. Permainan ini juga bisa dimainkan dengan *solo* atau sendiri.

Permainan PUBG mengikuti tren *game mobile* dengan mengimplementasikan sebuah dengan system rank, yang dapat kamu naikkan ketika kamu bermain gamenya. Rank system ini mungkin bertujuan untuk menyesuaikan kamu melawan pemain lain yang memiliki rank yang sama atau skill yang sama juga, agar permainan ini menjadi lebih adil dan pengalaman bermainmu menjadi lebih baik. Pada permainan ini terinspirasi dari perang yang sedang terjadi di dunia nyata, hanya saja di dalam permainan ini berbentuk visual. Di dunia nyata kita dapat berinteraksi dengan berbagai macam karakter orang di sini pun kita bisa berinteraksi sesama pemain dengan menggunakan mic audio. Sehingga kita dapat melakukan komunikasi baik dengan tim kita sendiri maupun dengan orang lain dalam satu permainan dengan kita.

Di dunia nyata kita bisa melakukan transaksi jual beli dengan cara membeli barang-barang yang telah tersedia di toko offline maupun toko online, di dalam game ini pun kita dapat membeli barang-barang yang di jual. Sama seperti di dunia nyata jika kita ingin membeli barang kita harus memiliki uang yang disebut dengan mata uang baik rupiah maupun dollar atau yang lain, di permainan ini pun juga sama jika kita ingin membeli barang-barang yang kita pilih maka kita harus memiliki uang terlebih dahulu. uang disini berbeda dengan uang yang ada di dunia nyata. Uang ini berbentuk virtual yang hanya terdapat dalam permainan ini saja, tidak dapat digunakan dalam game lain

apalagi di dunia nyata. Uang ini disebut *Unknown Cash (UC)*⁵. Kegunaan dari uang ini dapat kita gunakan untuk membeli barang-barang yang tersedia di dalam *shop* permainan ini. Mulai dari pakaian, kendaraan, senjata dan lain-lain.

Segala bentuk jual beli yang ada dalam permainan ini menggunakan *Unknown Cash (UC)* tersebut. Untuk para *player* yang ingin mendapatkan *Unknown Cash (UC)* tersebut sangatlah mudah kita dapat membelinya di toko-toko atau orang yang menyediakan jasa penjualan uang virtual tersebut dengan menggunakan mata uang yang berlaku di dunia nyata. Jumlah dari UC yang ingin kita beli tersebut tergantung dengan berapa nominal yang harus kita bayarkan untuk membeli uang tersebut. Mulai dari yang paling murah hingga yang mahal pun tersedia tergantung kesanggupan kita membeli UC yang kita pilih nanti. Untuk lebih jelasnya silahkan lihat tabel dibawah ini :

Gambar: 1.2

UC Purchase



⁵ Bintang Putra, Pembeli, *wawancara*, Surabaya 23 April 2019.

Tabel 1.1
 Harga *unknown cash* (UC)

Jumlah UC	Harga (dollar)	Harga (Rupiah)
60 UC	0,99 \$	Rp 14.000,00
300 + 25 UC	4,99 \$	Rp 74.000,00
600 +60 UC	9,99 \$	Rp 149.000,00
1500 + 300 UC	24,99 \$	Rp 359.000,00
3000 + 850 UC	49,99 \$	Rp 739.000,00
6000 + 2100 UC	99,99 \$	Rp 1.499.000,00

Nantinya UC yang telah *player* yang telah beli tersebut dapat digunakan untuk membeli barang-barang yang terdapat didalam *create*. *Create* adalah sebuah kotak atau peti yang berisi barnag-barang atau *item* yang dapat beli dengan menggunakan UC. Pemain yang sudah cukup memiliki UC dan ingin membeli kostum atau *item* senjata dapat membelinya di *creates*. Ada 4 peti yang pertama adalah *soldier's create*, *PUBG create*, *classic create*, dan *PUBG premium create*.

Gambar : 1.3

Soldiers create

Yang pertama adalah *soldier's create*, pada *soldiers create*, para *player* bisa mendapatkan box kostum dengan gold tanpa menggunakan UC. *Gold* disini bisa didapatkan oleh setiap *player* dengan menyelesaikan misi tertentu dalam *game*. Kostum juga dapat kamu dapatkan secara cuma-cuma jika kamu dapat secara konsisten menaikkan *tier*. Setiap kamu naik pangkat kamu akan mendapatkan hadiah yang sudah tersedia. Pangkat atau *tier* disini mulai dari *bronze*, *silver*, *gold*, *platinum*, *diamond*, *crown*, *ace* dan *conqueror* setiap pangkat masing-masing memiliki 5 tingkatan kecuali *tier Ace* dan *Conqueror* yang hanya memiliki 1 tingkatan. Sedangkan untuk mendapatkan 1 set kostum kamu harus mencapai pangkat *diamond* terlebih dahulu.

Gambar : 1.4
PUBG *create*



Yang kedua adalah PUBG *create*, didalam *create* ini terdapat barang yang harus kita dapatkan dengan melakukan top up UC terlebih dahulu, namun setelah *player* memiliki UC *player* tidak bisa langsung mendapatkan barang yang dipilih namun barang yang keluar adalah acak, untuk mendapatkan barang disini terdapat dua cara yang pertama dengan kita membeli seharga 30 UC kita bisa mendapatkan 1 item yang terdapat di PUBG *create*. Yang kedua adalah dengan membeli seharga 270 UC untuk 10 item barang secara langsung. Jika dilihat, cara yang kedua akan membantu kita untuk cepat mendapat barang yang kita inginkan semua ini tergantung keberuntungan kita.

Gambar : 1.5

Classic create

Yang ketiga adalah *classic create*, barang-barang yang terdapat dalam kategori yang ketiga ini telah memiliki barang dan kostum yang beragam dan lebih banyak, untuk sekali membuka *create* ini *player* harus membayar seharga 120 UC dan untuk 10 item langsung seharga 1080 UC, biasanya barang-barang yang terdapat di 6-9 pilihan teratas merupakan barang yang sulit untuk didapatkan dibutuhkan keberuntungan untuk mendapatkannya. Keberuntungan ini berpengaruh pada *create* yang akan kita pilih semakin tinggi *create* yang kita pilih maka keberuntungan untuk mendapatkan barang-barang yang kita inginkan semakin kecil.

Gambar : 1.5

Premium create

Yang keempat adalah *premium create*, barang-barang atau *item* yang terdapat dalam *create* ini memiliki tingkat kesulitan yang paling tinggi diantara tiga *create* sebelumnya. Mengenai harga yang ditawarkan sama halnya dengan kita membeli barang di *classic create* namun yang membedakan adalah tingkat keberuntungan lebih tinggi dari pada *classic create* atau *pubg create*.

Dalam setiap *create* telah tertulis berapa persen keberuntungan atau peluang kita untuk mendapatkan barang atau benda-benda tersebut. Untuk tingkatan peluang dapat kita lihat pada warna garis yang berada di bawah objek benda didalam *create*. Ada beberapa warna yang menunjukkan tingkatan peluang mendapatkan barang-barang tertentu.⁶ Berikut adalah pembagiannya :

⁶ Kusuma, *wawancara*, Surabaya, 23 Mei 2019.

Tabel : 1.2

Tingkat Keberuntungan Setiap *create*

Merah	<i>Mythic item</i>
Merah Muda	<i>Legendary item</i>
Ungu	<i>Epic item</i>
Biru	<i>Rare item</i>
Hijau	<i>Uncommon item</i>
Abu-abu muda	<i>Common item</i>
Abu-abu gelap	<i>Trivial item</i>

Dalam setiap *create* tingkatan peluang atau keberuntungan juga berbeda-beda. yang pasti di setiap *create* benda yang memiliki kode garis merah atau *mythic item* dibawahnya merupakan benda yang tingkat keberuntungannya sangat sulit didapatkan oleh para *player* kemudian diikuti oleh *legendary* sampai yang paling mudah didapatkan yaitu *trivial item*.⁷

B. Pembelian *Create* Dalam Permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*

Jual beli yang ada di dunia maya tidak terkecuali pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds* tidak berbeda dengan jual beli pada dunia nyata. Ada '*aqid* yaitu penjual dan pembeli, *mauqud alaih* yaitu barang yang

⁷ Yusuf, wawancara, Surabaya, 23 Mei 2019.

menjadi objek transaksi. Yang membedakan jual beli pada dunia nyata dan dunia maya adalah dari cara kita melakukan transaksi. Di dunia nyata saat kita ingin membeli suatu barang kita langsung bertatap muka dengan penjual maupun pembeli, lain lagi dengan kita jual beli di dunia maya, kita tidak bisa langsung bertatap muka dengan penjual dan pembeli kecuali dengan *video call* tapi itupun jarang dilakukan. Untuk mengatasi hal itu biasanya para penjual dan pembeli berkomunikasi menggunakan media sosial seperti *facebook, whatsapp, Instagram, telegram* dan lain-lain.

Fenomena *game online* khususnya PUBG sudah merambah ke berbagai lapisan masyarakat mulai dari anak kecil, remaja hingga orang dewasa. Hampir di setiap tempat apabila disitu terdapat jaringan koneksi internet umum maka bisa dipastikan disitu akan ada orang yang bermain PUBG. Tak jarang timbulah gengsi antar pemain agar *playernya* tersebut dapat tampil dengan kostum atau barang-barang premium. Untuk mendapatkan barang-barang premium atau eksklusif tersebut kita tidak bisa kita mendapatkannya dengan gratis ataupun dengan bermain, untuk mendapatkan barang semacam ini para player diharuskan memiliki UC atau *Unknown Cash* terlebih dahulu. Nantinya UC yang dimiliki dapat digunakan untuk membeli barang-barang premium atau eksklusif mulai dari *inventory*, kostum sampai skin senjata. Namun barang-barang tersebut didapatkan secara acak.⁸

⁸ Bintang, *wawancara*, Surabaya, 27 Juli 2019.

Transaksi jual beli UC ini terjadi karena mereka ingin membeli barang-barang yang terdapat didalam *create* yang berisi barang-barang langka. Untuk itu maka *player* membeli sejumlah UC untuk ditukarkan atau dibelikan barang-barang tersebut. Transaksi pembelian *create* ini dilakukan dengan cara *online* artinya penjual atau pembeli tidak pernah bertemu secara langsung atau bertatap muka.⁹ Cara pembelian *create* adalah :

Yang pertama :

1. Jalankan *game PlayerUnknown's BattleGrounds*.
2. Tekan *menu create* yang terdapat di bagian kanan permainan. Menu ini di tandai dengan gambar peti.
3. Kemudian akan muncul halaman seperti ini.

Gambar : 1.7
create



4. Para *player* bisa memilih *create* yang akan dibeli.

⁹ Kusuma, *wawancara*, Surabaya, 27 Juli 2019.

5. Setelah memilih salah satu *create*, *player* akan di sodorkan dua pilihan, yang pertama adalah membeli *create* dengan satu kali barang keluar. Dan yang kedua membeli satu kali *create* dengan 10 barang keluar sekaligus.

Persamaan dari kedua cara membeli tersebut adalah *player* tidak bisa memilih barang yang akan dibeli, *player* hanya bisa membeli *create* tersebut kemudian barang akan keluar dengan acak. Berdasarkan wawancara pada seorang *player* yang bernama Bintang, dia biasa membeli PUBG *create* karena harga yang lebih murah dari *create* lainnya.¹⁰ Apabila memiliki uang yang lebih maka akan membeli *create* yang lebih tinggi. Memang setiap *player* memiliki keinginan tersendiri untuk membeli *create* tergantung dari kesanggupannya masing-masing *player*.

¹⁰ Bintang, wawancara, Surabaya, 27 Juli 2019.

BAB IV

ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PEMBELIAN *CREATE* PADA PERMAINAN *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*

A. Analisis Hukum Islam Terhadap Pembelian *Create*

Jika dilihat dari praktiknya, transaksi pembelian *create* ini terjadi seperti jual beli seperti biasa, selain itu juga tidak diketahui adanya unsur riba di dalamnya. Sehingga sesuai dengan apa yang tersirat dalam Alquran Surat Al-Baqarah ayat 275 yang artinya padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.¹

Kesuaian serupa juga ditemukan kaitannya dengan hadis nabi berikut:

حَدَّثَنَا يَزِيدُ حَدَّثَنَا الْمَسْعُودِيُّ عَنْ وَائِلِ بْنِ أَبِي بَكْرٍ عَنْ عَبَّائَةَ بْنِ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعِ بْنِ خَدِيجٍ عَنْ
جَدِّهِ رَافِعِ بْنِ خَدِيجٍ قَالَ قِيلَ يَا رَسُولَ اللَّهِ أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ قَالَ عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ
بَيْعٍ مَبْرُورٍ

Artinya : “Telah menceritakan kepada kami Yazid telah menceritakan kepada kami Al Mas’udi dari W’il Khadij dari kakeknya Rafi’ bin Khadij dia berkata, “Dikatakan, “Wahai Rasulullah, mata pencaharian apakah yang paling baik ?” beliau bersabda : “pekerjaan seorang laki-laki dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur” (HR. Ahmad)²

Selain itu dalam kaidah fikih yang berkaitan dengan jual beli

¹ Al-Quran Surat Al-Baqarah ayat 275.

² Sayyid al-Imam Muhammad Ibn Ismail al-Kahlani al-Sanani, *Subul Al-Salam Juz III*, (Kairo: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1988) ,4.

الأصل في المعاملات إلا باحثة إلا أن يدل دليل على تحريمه

Artinya : “Pada dasarnya semua akad dan muamalah itu hukumnya sah sampai ada dalil yang membatalkan dan mengharamkannya.”

Sehingga dikarenakan tidak ada dalil yang menunjukkan larangan atas pembelian *create* tersebut sekalipun penyerahan obyek jual beli yang dilakukan dilain kesempatan tidak membuat sahnya jual beli tersebut terpengaruhi. Karena semua rukun dan syarat dari jual beli tersebut terpenuhi dan disepakati oleh para pihak baik dari penjual maupun pembeli. Selain itu juga tidak terlihat unsur saling menzalimi satu sama lain seperti yang termuat dalam Alquran:

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

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”(QS. An-Nisa’ : 29)¹

Kemudian dalam hal rukun serta syarat jual beli yang dilakukan telah terpenuhi syarat dan rukun-rukunya, yakni:

Rukun jual beli yang terdiri dari *ijab* dan *qabul*, orang yang berakad yaitu penjual dan pembeli (‘*aqid*), serta obyek akad (*ma’qūd alaiḥ*). Yang pertama ialah rukun *ijab* dan *qabul*. Suatu transaksi jual beli sebelum adanya *ijab* dan

¹ Al-Quran Surat Al-Baqarah, ayat 29.

qabul maka belum bisa dinyatakan sah karena *ijab* dan *qabul* menandakan kerelaan diantara keduanya. Hakikatnya *ijab* dan *qabul* dilakukan dengan mengucapkan suatu kalimat tertentu, namun pendapat yang paling kuat (*rajih*) yakni *ijab* dan *qabul* bisa dilakukan dengan segala macam ungkapan yang biasa digunakan masyarakat umum untuk bertransaksi jual beli.²

Yang kedua yakni rukun dari orang yang berakad ('*aqid*) yang terdiri dari penjual, dan pembeli. Baik penjual dan pembeli haruslah seorang yang memiliki kecakapan bertindak hukum (*ahliyah*) dan kekuasaan atas barang miliknya.³

Selanjutnya rukun yang ketiga yaitu benda atau barang yang diperjualbelikan meliputi barang yang dijual serta harga/uang.⁴ Disini dalam pembelian *create* sudah tercantum harga setiap *create*.

Dan rukun jual beli yang terakhir yaitu tempat akad (majelis), tempat disini berkenaan dengan pelaksanaan *ijab* dan *qabul* yang mana harus pada satu tempat yang sama. tidak sah jual beli yang *ijab* dan *qabul*nya berbeda tempatnya.

Kemudian berkenaan dengan syarat jual beli, untuk syarat yang pertama yaitu syarat-syarat orang yang berakad. Syarat orang yang berakad dalam jual beli yaitu:

² Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat* (Jakarta; Amzah, 2010), 186.

³ *Ibid*, 186.

⁴ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 71.

1. Berakal. Sehingga anak kecil dan orang gila tidak boleh melakukan jual beli karena tidak berakal.
2. Yang melakukan akad itu adalah orang-orang yang berbeda. Artinya, tidak dibenarkan seorang bertindak sebagai penjual sekaligus sebagai pembeli.⁵

Yangi kedua yaitu syarat terkait ijab dan qabul:

1. Menurut jumhur ulama orang yang mengucapkan harus sudah bāligh dan berakal sedangkan menurut ulama Hanafiyah orang yang mengucapkan telah berakal.
2. Kesesuaian antara qabul dan ijab
3. Ijab dan qabul dilaksanakan dalam satu tempat. Berarti para pihak baik penjual dengan pembeli bertemu dalam satu tempat untuk bertransaksi.

Untuk syarat nilai tukar (harga):

1. Jumlah harga yang disepakati oleh kedua belah pihak harus sama. Dalam *game* ini harga setiap *create* sudah sesuai.
2. Saat waktu akad bisa diserahkan.
3. Dalam jula beli *al-muqayadhah* (tukar menukar anatar barang dengan barang) barang yang menjadi nilai tukar bukanlah barang haram.

Selanjutnya untuk syarat dari obyek jual beli:

⁵ Abdul, Rahmad Ghazali, dkk, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 71.

1. Barang dalam akad harus ada (*maujud*). Sehingga tidak sah jual beli atas barang yang tidak ada atau yang kemungkinan besar tidak ada. Dalam jual beli *create* barang tersebut ada.
2. Barang yang dijual berupa *māl mutaqqawwim*. *Māl mutaqqawwim* ialah barang yang dapat dikuasai dan dimanfaatkan secara langsung oleh si pemilik. Sehingga jual beli dengan barang yang *ghairu mutaqqawwim* tidak sah.
3. Barang yang dijual harus dimiliki sendiri oleh si penjual. Karena jual beli barang milik orang lain tidak sah.
4. Barang yang diperjualbelikan pada saat akad dilakukan harus bisa diserahkan. Sehingga tidak sah jual beli barang yang tidak bisa diberikan meskipun itu milik dari si penjual.

Jual beli yang batal, jual beli ini adalah jual beli yang tidak terpenuhinya rukun dan objeknya atau dilegalkan baik hakikat maupun objeknya. Seperti jual beli yang dilakukan oleh anak-anak, orang gila atau barang yang dijual itu barang-barang yang diharamkan oleh *syara'* seperti bangkai, darah, babi, babi dan *khamr*). Dan jual beli yang *gharar* atau tidak memiliki kejelasan, menurut ibn taimiyah *gharar* yaitu jual beli yang mengandung tipu daya yang merugikan salah satu pihak karena barang yang diperjual-belikan tidak dapat dipastikan adanya, atau tidak dapat dipastikan jumlah dan ukurannya, atau karena tidak mungkin

dapat diserahkan-terimakan.⁶ Hukum jual beli *gharar* dilarang dalam Islam berdasarkan al-Qur'an dan hadis.

Larangan jual beli *gharar* didasarkan pada ayat-ayat al-Qur'an yang melarang memakan harta orang lain dengan cara batil, sebagaimana firman Allah dalam surat An-Nisa' ayat : 29

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

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”(QS. An-Nisa' : 29)

Surat Al-Baqarah ayat 188

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: “Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebahagian daripada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahui.”

Menurut terminologi Sayyid Sabiq mengartikan jual beli *gharar* adalah setiap jual beli yang memuat ketidaktahuan atau pertaruhan dan perjudian.⁷

⁶ Ghufroon A. Mas'adi, *Fiqh Muamalah Konstektual*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), 133

⁷ Sayyid Sabiq, *Fiqh al-Sunnah*, Juz III, (Kairo: Maktabah Dar al-Turas, tth), 161

barang di toko online pada umumnya. Semisal kita membeli barang di toko *online* A, kita tinggal membayarkan seharga barang yang ada dalam permainan tersebut. namun berbeda halnya kita ajika membeli barang-barang yang terdapat dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*. kita harus melalukan pembelian uang virtual terlebih dahulu kepada pihak pengembang atau dari *merchant* yang menyediakan uang virtual, setelah kita melakukan pembelian maka kita tinggal masuk ke dalam permainan tersebut kemudian masuk ke *create*, yang mana tiap *create* memiliki harga sendiri-sendiri. Kemudian kita bisa melihat barang-barang yang ada dalam masing-masing *create*.

Para *player* pasti akan menginginkan barang yang langka dalam sekali membeli *create*. Namun *player* harus membayar atau membeli seharga masing-masing *create* kemudian akan muncul barang yang sistemnya ini acak, tidak memiliki kepastian berapa kita harus membeli untuk mendapatkan barang yang kita inginkan. Jika kita beruntung dengan hanya beberapa kali beli kita sudah mendapatkan barang yang diinginkan, namun jika sedang tidak beruntung kita tidak akan mendapatkan barang tersebut sampai uang virtual kita habis.

Dari fakta inilah, maka transaksi pembelian *create* dalam *game PlayerUnknown's BattleGrounds* hukumnya haram karena proses transaksinya kurang jelas baik dari mendapatkan barang dan kejelasan barang tersebut. Sebagaimana dijelaskan dalam bab II maupun bab III, bahwa transaksi jual beli yang mengandung unsur *gharar* atau ketidakjelasan itu dilarang. Karena hal

tersebut dapat merugikan salah satu pihak sebagaimana diterangkan dalam al-Qur'an maupun hadis.

كَيْ رَسُوْ لَ اللّٰهُ صَلَّى اللّٰهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ وَيَبْعُ أَحْصَاةَ

Artinya : “Rasulullah SAW melarang bai'ul hashaat dan bai'ul gharar (menjual barang yang ada unsur penipuan)

Pembelian *create* seperti ini termasuk jual beli yang *gharar* karena mengandung unsur ketidaktahuan atau ketidakpastian mengenai barang yang dibeli tersebut, karena kita tidak tahu barang mana yang akan keluar tersebut, hal ini juga berdampak dari harga , karena jika kita menginginkan satu barang yang akan dibeli tersebut kita tidak tahu kapan barang tersebut akan keluar, maka dari itu UC atau uang yang diperlukan tidak bisa dipastikan. Hal ini sesuai dengan hadist , Rasulullah bersabda jual-beli dengan cara melempar batu dan jual-beli *gharar* (yang belum jelas harga, barang, waktu dan tempatnya).⁹

⁹ Nurul, *Lembaga Keuangan Islam*, (Jakarta : Kencana Prenada Group,2010) 197.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah menguraikan penjelasan diatas yang berkenaan dengan pelaksanaan Analisis Hukum Islam Terhadap Pembelian *Create* Pada Permainan *Playerunknown's Battlegrounds* maka kita dapat ambil beberapa point yang dapat kita jadikan sebagai kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelian *create* dalam permainan PUBG merupakan jual beli yang jamak dilakukan oleh para player permainan ini. Dalam pembelian *create*, *player* tidak bisa menentukan barang yang akan mereka beli, *player* harus membeli *create* kemudian akan keluar barang didalam *create* tersebut. Namun barang yang keluar tidak mesti barang dipilih diawal tersebut, jadi kita tidak mengetahui barang mana yang akan keluar nantinya.
2. Dilihat dari hukum Islam, praktik pembelian *create* pada permainan *PlayerUnknown's Battlegrounds* adalah transaksi yang mengandung unsur *gharar* dalam pembeliannya. Dimana *playertidak* mengetahui barang yang akan keluar nantinya. Maka dari itu jual beli ini termasuk jual beli yang mengandung unsur *gharar*. Sehingga jual beli tersebut tidak diperbolehkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Kattani, Abdul Hayyie.dkk. *Terjemah Wahbah az-Zuhaili*. Jilid 5. Jakarta: Gema Insani, 2011
- Al-Jaziri, Abdurrahman. *Fiqh Empat Madzhab 6*. Jakarta: Darul Ulum Press, 2001
- Ahmadi, Abu dan Narkubo, Cholid. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005
- Ahmad, Imam, *Musnad Ahmad*, Beirut : Dar Al-Kutub Al- Ilmiah, Juz 3, t.t..
- Ahmad Wardi Muslih, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Amzah, 2010
- Al-Ghazali, Imam. *Benang Tipis Antara Halal & Haram*. Surabaya: Putra Pelajar, 2002.
- Asnawi, Haris Fulidi. *Transaksi Bisnis E-Commerce Perspektif Islam*. Yogyakarta : Magistra Press, 2004.
- Ash Shiddieqy, Hasby, *Pengantar Fiqh Muamalah*, Jakarta: Bulan Bintang, 1974
- Az-Zuhaili, Wahbah, *Fiqh Islam Wa 'Adilatuhu*, Jakarta : Gema Insani, 2011.
- Dahlan, Abdul Aziz, *Ensiklopedia Hukum Islam*, Jakarta: Intermassa, cet.ke-1, 1997.
- Djazuli, A. *Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah Praktis*. Jakarta: Prenada Media Group, 2006
- Departemen Agama Republik Indonesia, *al-Quran dan Terjemahannya*, Bandung: PT Sigma Ikasa Media Arkalima, 2009
- Fakultas Syari'ah dan Ekonomi Islam UIN Sunan Ampel Surabaya, Tim Penyusun. *Petunjuk Teknis Penulisan Skripsi*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2014.
- Ghazali, Abdul Rahman, dkk, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Prenada Media Group, 2010
- Harun, Nasrun, *Fiqh Muamamah*, Jakarta : Gaya Media Pratama, 2007
- Hasan, M. Ali, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004.

Hadist Sembilan Imam (Lidwa Pusaka) *Software*

Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah ,Jakarta : Kencana, 2017

Mardani.*Fiqh Ekonomi Syariah*.Jakarta: Prenamedia Group,2012.

Muchtar,Asmaji. *Dialog Lintas Mazhab Fiqh Ibadah & Muamalah*. Jakarta: Amzah,2016.

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia, dalam <https://pakarkomunikasi.com/perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia> diakses pada tanggal 19 Desember 2018.

Prasetto,Andi. *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Yogyakarta : Ar-Ruz Media, 2011.

Raco. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Grasindo,2010

Rahman,Afzalur. *Doktrin Ekonomi Islam Jilid IV* . Yogyakarta : Dhana Bhakti Wakaf, 2003.

Rusyd,Ibnu. *Bidayatul Mujtahid*, Jakarta: Pustaka Amani, 2007Suhendi,Hendi.*Fiqh Muamalah*. Jakarta: Rajawali Press,2014.

Sabiq,Sayyid. *Fiqh Sunnah*. Jilid 4. Jakarta: Pena Pundi Aksara,2006

Sayyid al-Imam Muhammad Ibn Ismail al-Kahlani al-Sanani, *Subul Al-Salam Juz III*, Kairo: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1988

Syafruddin, Amir, *Garis-Garis Besar Fiqh*, Jakarta : Prenada Media, 2003.

Taqi al-Din al-Nabhani al-Husayni,*Transaksi Ekonomi Perspektif Hukum Islam*, Surabaya : Risalah Gusti, 1999

Vandestra,Muhammad. *Kitab Shahih Muslim Ultimate*. Jakarta : Promedia, 2016

Yunus,Mahmud, *Kamus Bahasa Arab Indonesia*. Jakarta : Yayasan Penyelenggara Penterjemah Penafsir Al-Qur'an, 1982

Yusuf, A Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif*. Jakarta : Kencana, 2017.

Zainudin, Ali. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta : Sinar Grafika, 2016.

https://id.m.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown's_Battlegrounds

<https://m.kotakgame.com/detailfeatures.php?id=244>

<https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online>

Bintang Putra. *Wawancara*. Surabaya. 23 April 2019

Kusuma Laksana. *Wawancara*. Surabaya. 23 April 2019

Fajar. *Wawancara*. Surabaya. 23 April 2019

Pulsa Indosat murah. *wawancara*, Surabaya 15 Mei 2019