TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DI *GAME MOBILE LEGENDS*

SKRIPSI

Oleh :

Ahmad Muzakki Aditya

NIM. C92215145

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Fakultas Syariah dan Hukum

Jurusan Hukum Perdata Islam

Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Surabaya

2019

TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DI *GAME MOBILE LEGENDS*

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu

Ilmu Syariah dan Hukum

Oleh

Ahmad Muzakki Aditya

NIM. C92215145

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Fakultas Syari'ah dan Hukum

Jurusan Hukum Perdata Islam

Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Surabaya

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama	: Ahmad Muzakki Aditya
NIM	: C92215145
Fakultas/Jurusan/Prodi	: Syariah dan Hukum/ Hukum Perdata Islam/ Hukum Ekonomi Syariah.
Judul Skripsi	: Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends.*

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang di rujuk sumbernya.

Surabaya, 02 Juli 2019

Saya yang menyatakan

METERAI TEMPEL 6000

Ahmad Muzakki Aditya

NIM: C92215145

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul " TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DI *GAME MOBILE LEGENDS*" Yang ditulis oleh Ahmad Muzakki Aditya NIM. C92215145 ini telah diperiksa dan disetujui untuk di munaqasahkan.

Surabaya, 02 Juli 2019

Pembimbing

Sri Wigati, MEI

NIP.197302212009122001

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Ahmad Muzakki Aditya NIM. C92215145 ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya pada hari Jumat, tanggal 26 Juli 2019, dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Hukum Ekonomi Syariah.

Majelis Munaqasah Skripsi:

Penguji I	Penguji II
Sri Wigati, M.EI	Dra. Hj. Nurhayati, M.Ag
NIP. 197302212009122001	NIP. 196806271992032001
Penguji III	**Penguji IV**
Suyikno, S.Ag., M.H	Dr. Holilur Rohman, M.HI
NIP. 197307052011011001	NIP. 198710022015031005

Surabaya, 05 Agustus 2019
Mengesahkan,
Fakultas Syariah dan Hukum
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan,

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

KEMENTRIAN 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	: Ahmad Muzakki Aditya
NIM	: C92215145
Fakultas/Jurusan	: Syariah dan Hukum/Hukum Perdata Islam
E-mail	: ahmadmuzakky.am@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 ☐ Disertasi ☐ Lain-lain(.....)
Yang berjudul:

TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DI *GAME MOBILE LEGENDS*

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, dan menampilkan/ mempublikasikan 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 saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 05 Agustus 2019
Penulis

Ahmad Muzakki Aditya

ABSTRAK

Skripsi ini merupakan hasil dari penelitian lapangan tentang "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Mobile Legends*". Penelitiian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan bagaimana praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* ? dan bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* ?.

Penelitian yang dilaksanakan ini menggunakan metode penelitian lapangan (*field Research*) dengan teknik pengumpulan data diantaranya, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Yang selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif analitis yaitu metode dimana prosedur pemecahan penelitiannya diselidiki dengan mengambil fakta-fakta yang terjadi di lapangan antara penjual dan pembeli.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: pertama, jual beli dengan sistem *Real Money Trading* terdapat tiga cara yaitu jual beli antara pembeli dengan *developer* melalui aplikasi *game*; jual beli antara pembeli dengan *developer* melalui *website* resmi; dan jual beli antara pemain dengan pemain lain melalui media sosial. kedua, praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* telah memenuhi rukun jual beli dalam hukum Islam akan tetapi syarat jual beli belum terpenuhi dikarenakan mengandung unsur *gharar* didalamnya yang diakibatkan karena ketidakjelasan atas kepemilikan objek jual beli dan juga masa waktu hingga *Game Moblie Legends* tutup.

Sejalan dengan kesimpulan di atas terdapat beberapa saran yaitu: Pertama, kepada semua pemain *game Mobile Legends* untuk mendapatkan sendiri item yang diingikan sehingga tidak melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading*; kedua, kepada pemain yang akan melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading* diharapkan untuk menghindari transaksi tersebut dikarenakan dapat merugikan diri sendiri dimasa yang akan datang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
MOTTO viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TRANSLITERASI xii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah 7
C. Rumusan masalah 8
D. Kajian pustaka 9
E. Tujuan penelitian 11
F. Kegunaan hasil penelitian 12
G. Definisi Operasional 12
H. Metode Penelitian 13
I. Sistematika Pembahasan 19
BAB II JUAL BELI DALAM HUKUM ISLAM 21
A. Jual Beli (*Bay'*) 21
1. Pengertian Jual Beli 21
2. Landasan Hukum 22
3. Rukun Jual Beli 26
4. Syarat Jual Beli 28
5. Macam-Macam Jual Beli 34
6. Bentuk-Bentuk Jual Beli 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III *REAL MONEY TRADING* DI *GAME MOBILE LEGENDS* 38
A. Gambaran Umum *Game Mobile Legends*..... 38
B. Real Money Trading Di *Game Mobile Legends*..... 55
1. Definisi *Real Money Trading*..... 55
2. Praktik Jual beli dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*..... 55
BAB IV TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DI *GAME MOBILE LEGENDS*..... 63
A. Praktik Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Mobile Legends*..... 63
B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Mobile Legends*..... 65
BAB V PENUTUP 71
A. Kesimpulan..... 71
B. Saran..... 71
DAFTAR PUSTAKA..... 73
LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

2.1 *Hero marksman* di *game Mobile Legends* 41
2.2 *Hero Assassin* di *game Mobile Legends*..... 41
2.3 *Hero mage* di *game Mobile Legends* 42
2.4 *Hero support* di *game Mobile Legends*..... 42
2.5 *Hero fighter* di *game Mobile Legends*..... 43
2.6 *Hero tank* di *game Mobile Legends*..... 44
2.7 Perbedaan pendapatan hadiah 53
2.8 Hak istimewa *Starlight Member*..... 54
2.9 Perbedaan *Starlight member* dan *Starlight member plus*..... 54
2.10 Transaksi *Real Money Trading* dengan *developer* didalam *game*..... 57
2.11 Transsaksi *Real Money Trading* dengan *developer* diluar *game*..... 57
2.12 Transaksi *Real Money Trading* antar pemain menggunakan *instagram*..... 60

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman modern ini pasti tidak asing dengan yang namanya IPTEK, diabad yang ke-20 ini banyak pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia mulai bisa digantikan oleh mesin dan manusia hanya sebagai pemrogram saja, manusia sebagai makhluk sosial sehingga tidak bisa hidup sendiri dan memerlukan manusia lain untuk terjaganya kelangsungan hidup.

Konsep hukum bisnis Islam saat ini tidak lepas dari cara-cara praktik di masa awal Rasulullah hidup bersama para sahabatnya. Karena itu konsep bisnis Islam bisa dikatakan sebagai reformasi cara-cara bisnis di masa jahiliyah yang melanggar hak-hak dan prinsip keadilan dan kemanusiaan.[1]

Sistem Ekonomi Islam berusaha mendialektikkan nilai-nilai ekonomi dengan nilai akidah ataupun etika. Artinya, kegiatan ekonomi dan perikatan lain yang dilakukan oleh manusia dibangun dengan dialektika nilai materialisme dan spiritualisme berdasarkan sumber hukum syariat Islam. Kegiatan ekonomi yang dilakukan tidak hanya berbasis nilai materi, akan tetapi terdapat sandaran transendental di dalamnya, sehingga akan bernilai ibadah. Selain itu, konsep dasar Islam dalam kegiatan muamalah juga sangat konsen terhadap nilai-nilai humanisme.[2]

---

[1] Asep Saepudin Jahar, Euis Nurlaelawati, dan Jaenal Aripin, *Hukum Keluarga, Pidana, dan Bisnis* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013), 226.
[2] Dimyaudin Djuwaini, *Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jual beli atau perdagangan dalam istilah fiqh disebut dengan *al-bay'* yang artinya menjual atau mengganti. Dalam kitabnya Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh, Wahbah al-Zuhaily mengartikan jual beli secara bahasa artinya menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Kata *al-bay'* dalam bahasa Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yaitu kata *al-Syira* (beli). Dengan demikian, kata *al-bay'* berarti jual, tetapi sekaligus juga berarti beli.[3] Jadi, jual beli atau *al-bay'* yaitu saling tukar menukar harta dengan tujuan kepemilikan. Kaidah umum dalam bermuamalah dijelaskan

" اَلأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الإِبَاحَةُ اِلاَّ أَنْ يَدُلَّ دَلِيْلٌ عَلَى تَحْرِيْمِهَا "

> "Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya".[4]

Pada ayat di atas dijelaskan bahwa, pada dasarnya semua bentuk jual beli hukumnya adalah mubah (boleh), akan tetapi hukum jual beli tersebut bisa berubah atau berganti menjadi wajib, Sunnah, makruh, dan haram bergantung pada situasi ataupun kondisi yang terjadi pada saat jual beli tersebut dilakukan.

Alquran juga menjelaskan dalam Surat Al-Baqarah ayat 275 tentang hukum jual beli.

---

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

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

" وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَوا "

"Padahal Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba".[5]

Ayat Alquran diatas menjelaskan bahwa manusia diperbolehkan melakukan transaksi jual beli selama tidak melanggar ketentuan-ketentuan hukum Islam seperti riba.

Seiring dengan perkembangan zaman, manusia lebih teringankan dengan adanya kemajuan teknologi pada saat ini, khususnya pada bidang jual beli yang juga ikut berkembang dalam praktiknya, saat ini sangat banyak jual beli yang dilakukan dengan menggunakan media elektronik. Transaksi yang dilakukan dengan menggunakan media elektronik lebih memudahkan penjual dan pembeli, karena penjual dan pembeli tidak harus bertemu, akan tetapi mereka hanya perlu berkomunikasi melalui telepon/SMS atau media elektronik lainnya untuk melakukan jual beli tersebut.

Menurut Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 yang dimaksud dengan transaksi elektronik yaitu perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan atau media elektronik lainnya.[6] Dengan adanya perkembangan cara jual beli saat ini, obyek yang diperjualbelikan juga ikut berkembang seiring dengan kebutuhan manusia,

---

[5] Departemen Agama RI, *Al-Mudarris, Al-Qur'anul Karim* (Jakarta: PT. Readboy Indonesia, 2008), 47.

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mulai dari kebutuhan pokok hingga kebutuhan tersier, seperti *diamond* dan *item* dalam *game online*.

Dari banyaknya pengguna *game online* di Indonesia, tidak sedikit yang menjadikan *game online* sebagai bisnis untuk meraih keuntungan, bahkan ada juga yang menjadikan *game online* sebagai mata pencaharian yang asalnya hanya sekedar hobi. Para *developer game online* berlomba-lomba untuk menciptakan suatu *game* semenarik mungkin sehingga pengguna *game online* merasa senang dan tidak akan merasa bosan karena selalu ada hal baru (*update*) yang disuguhkan *developer* kepada pengguna setianya.

Developer biasanya membuat *game* bertipe *free to play* dan *freemium*. *Free to play* adalah *game* yang bisa akses secara gratis dan tidak memerlukan uang sama sekali untuk memainkannya. Sedangkan *freemium* adalah *game* yang bisa diakses secara gratis dan mengenakan biaya khusus untuk menikmati fitur-fitur tertentu. *Game* yang menguasai pasar *game* Indonesia yaitu *freemium game*.

Real Money Trading merupakan salah satu transaksi yang menggunakan media elektronik dimana lebih dikhususkan kepada *game* untuk melakukan pembelian *diamond* dan *item* dalam *game* dengan menggunakan uang asli seperti rupiah.[7] *Real Money Trading* bisa dilakukan dengan pihak-pihak tertentu, yang pertama yaitu *Real Money Trading* antara

[7]https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitemem-dan-uang-game-online-di-Indonesia, diakses pada 21 April 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengguna dengan pihak *developer* dimana pengguna bisa memilih cara untuk membayar uang sejumlah yang telah dipilih, kemudian pengguna bisa mengirim uang melalui *atm* jika pembeliannya menggunakan *atm banking* dan bisa langsung datang ke *alfamart* ataupun indomaret terdekat untuk membayar sejumlah uang (*cash*) yang telah dipilih untuk mendapatkan yang diinginkan dalam *game*.

Yang kedua yaitu *Real Money Trading* antara pengguna dengan pengguna lain dimana pengguna membeli *item* dari pengguna lain dengan mambayar sejumlah uang yang telah disepakati oleh kedua belah pihak sehingga penjual (*seller*) bisa mengirimkan sebuah paket (*gift*) kepada pembeli (*buyer*) agar pembeli dapat menggunakan item yang diinginkan. Dari segi keamanan, *Real money Trading* yang dilakukan oleh pengguna dengan *developer* lebih aman dibandingkan pengguna dengan pengguna lain, dikarenakan maraknya penipuan yang sering terjadi dan kecurangan yang sering dilakukan agar mendapatkan keuntungan pribadi.

Real Money Trading sering digunakan pada *game* yang berjenis MOBA (*multiplayer online battle arena*) yang juga dikenal dengan nama ARTS (*action real time strategy*) adalah sebuah *subgenre* dari permainan video strategi yang bermula sebagai *subgenre* strategi waktu nyata, dimana seorang pemain mengendalikan satu karakter dalam sebuah tim yang bertarung melawan tim pemain lainnya. Tujuannya adalah menghancurkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

struktur utama tim lawan dengan bantuan unit-unit yang dikendalikan oleh komputer.

Mobile Legends yaitu sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, terdapat lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "*hero*", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "*minions*", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.[8]

Mobile Legends merupakan salah satu *game* yang aktif dalam kegiatan *Real money Trading* baik antara pengguna dengan *developer* maupun antara pengguna dengan pengguna lain. Obyek yang dijual dalam *game Mobile Legends* ini antara lain :

1. *Diamond* (Mata uang dalam *game Mobile Legends*) dengan kisaran harga Rp. 15.000, untuk 50 *diamond* – Rp. 1.499.000, untuk 5000 *diamond*.
2. *Hero* yaitu karakter yang digunakan untuk bermain didalam *game*.
3. *Skin* yaitu perlengkapan atau (*outfit*) yang digunakan oleh karakter *game* sebagai tambahan kekuatan ketika bermain.

[8]https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang diakses pada 21 April 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. *Starlight member* dan *season pass* yaitu pelayanan istimewa oleh pihak *developer* kepada pengguna sehingga pengguna mendapatkan hak istimewa untuk menggunakan *hero* yang bertanda bintang selama satu bulan (untuk *starlight member*) dan lebih banyak hadiah (untuk *season pass*).

Berdasarkan dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*". Kajian skripsi ini dapat memberikan wawasan tentang penjelasan dalam aspek hukum Islam tentang jual beli.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang timbul antara lain :

1. Syarat-syarat jual beli yang baik dalam Islam yang belum terpenuhi.
2. Objek yang diperjualbelikan dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* yang ada di dunia maya.
3. Objek yang diperjual belikan dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* tidak bisa dimiliki.
4. Akad yang digunakan dalam jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* tanpa adanya pertemuan antara penjual dan pembeli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Terdapat ketidakjelasan dalam praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends.*
6. Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends.*

Dari identifikasi masalah di atas, kiranya peneliti perlu membatasi pembahasan masalah dalam penelitian ini yang lebih terarah pada :

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

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang sudah dibatasi dan diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*
2. Bagaimana Tinjauan hukum Islam terhadap praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka pada dasarnya untuk mendapatkan gambaran tentang topik yang diteliti oleh peneliti sebelumnya agar tidak terjadi pengulangan atau duplikasi dari kajian peneliti atau yang telah ada.[9]

Penelitian tentang jual beli merupakan suatu hal yang tidak asing dan sangat banyak ditemukan di internet, namun pada zaman yang sangat modern ini mulai banyak ragam jual beli, salah satunya yaitu jual beli dengan menggunakan uang yang ditukarkan dengan benda maya (*Real Money Trading*). Hal tersebut sudah banyak dilakukan, khususnya dikalangan para *gamers*. Berdasarkan penelusuran peneliti, terdapat beberapa penelitian tentang jual beli online yang telah dilakukan sebelumnya antara lain:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Ahmad Ainun Najib pada tahun 2019 yang berjudul "Jual beli *online* pakaian bekas impor di akun "secondisgood_mjk" dalam perspektif hukum Islam dan peraturan Menteri Perdagangan No. 51 Tahun 2015". Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa jual beli online pakaian bekas impor hukumnya sah karena sudah sesuai dengan ketentuan syariat dan rukun jual beli yang telah terpenuhi dan tidak melanggar Peraturan Menteri Perdagangan No. 51 Tahun 2015 dikarenakan disaat ini belum adanya peraturan yang mengatur tentang larangan perdagangan pakaian bekas di dalam pasar negeri[10].

---

[9] Tim Penyusun Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya, *Petunjuk Teknik Penulisan Skripsi*, (Surabaya: Fakultas syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya, 2016), 8.
[10] Ahmad Ainun Najib, "Jual beli online pakaian bekas impor di akun "secondisgood_mjk" dalam perspektif hukum Islam dan peraturan Menteri Perdagangan No. 51 Tahun 2015" (Skripsi- UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2019).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan yang dibahas peneliti tentang penukaran uang asli kedalam dunia maya.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Moh. Afifuddin Zuhri pada tahun 2013 yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Follower* Twitter". Dalam skripsi tersebut penulis menjelaskan tentang kesesuaian hukum Islam terhadap praktik jual beli follower twitter. Skripsi tersebut berkesimpulan bahwa jual beli *follower* twitter sah secara rukun dan syarat. Tetapi jika melihat dampak yang diakibatkan, jual beli *follower* twitter tidak sesuai dengan asas muamalah yang mengedepankan prinsip kemaslahatan[11]. Sedangkan peneliti membahas tentang jual beli di dalam *game*.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Salsa Bella Rizky Nur Annisak jurusan Muamalah, fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya yang berjudul "Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 11 Pasal 28 Dan Pasal 32 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE) Terhadap Jual Beli *Account Clash Of Clans* (COC) Via *Online*". Pada skripsi tersebut menjelaskan tentang bagaimana praktik jual beli *Account Clash Of Clans* (COC) Via *online* dan tinjauan hukum Islam dan Undang-Undang ITE terhadap praktik jual beli *Account Clash Of Clans* (COC) Via *Online*.

Skripsi tersebut berkesimpulan bahwa praktik jual beli *Account Clash Of Clans* (COC) Via *online* sah menurut rukun dan syarat. Tapi dalam

[11] Moh. Afifuddin Zuhri, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Follower Twitter" (Skripsi--IAIN Sunan Ampel, Surabaya, 2013). 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sistem pembanyaran lewat pulsa terdapat unsur *gharar* karena ada tambahan yang tidak jelas. Sedangkan ditinjau dari undang-undang ITE, praktik jual beli *Account Clash Of Clans* (COC) Via *Online* tidak sesuai dengan ketentuan UU ITE karena praktik jual beli *Account Clash Of Clans* (COC) banyak terjadi penipuan dan kecurangan[12]. Dalam skripsi tersebut objek yang dijual merupakan *account* sedangkan objek peneliti merupakan uang di dalam *game*.

Dari sini jelas bahwa skripsi yang dibahas oleh ketiga penulis di atas berbeda. Adapun penelitian dalam skripsi ini yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dangan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*", peneliti lebih memfokuskan pada bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends.*

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan utama penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*

[12] Salsa Bella Rizky Nur Annisak, "Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 11 Pasal 28 Dan Pasal 32 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE) Terhadap Jual BeliAccount Clash Of Clans(COC)Via Online" (Skripsi-- UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2010).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk mengetahui hukum Islam tentang jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*

F. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian diatas diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan hukum Islam, paling tidak untuk dua aspek yaitu :

1. Secara Teoritis

   Diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang jual beli dalam Islam yang diperbolehkan.

2. Secara Praktis

   Hasil dari penelitian tersebut diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan yang dapat memberikan informasi mengenai jual beli dengan sistem *Real Money Trading* dalam menyelesaikan masalah dibidang muamalah.

G. Definisi Operasional

Adapun judul skripsi adalah "Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*" dan agar tidak terjadi kesalah fahaman didalam memahami udul skripsi ini maka perlu kiranya penulis uraikan tentang pengertian judul tersebut, sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hukum Islam	: Seperangkat peraturan yang berlandaskan alquran, hadis, dan ijma' ulama yang dijadikan sebagai acuan tentang kebolehan dalam hukum jual beli.
Jual beli	: Menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain dalam bentuk uang asli dengan uang dunia maya.
Real Money Trading	: Sebuah kegiatan transaksi yang menjual barang berupa benda maya dalam suatu game dan membeli barang tersebut menggunakan uang asli (*Real money*).
Mobile Legends	: sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan faktor penting dalam memberi arahan dan sebagai pedoman dalam memehami suatu objek penelitian sehingga dengan metode dapat diharapkan penelitian yang dilakukan akan berjalan dengan baik dan lancar.

Dengan metode penelitian dapat diharapkan peneliti akan memperoleh hasil yang berbobot dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hal ini metode diartikan sebagai suatu cara untuk memecahkan masalah yang ada dengan mengumpulkan, menyusun, mengaktifkan, mengklarifikasi, dan menginterpretasikan data. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yakni penelitian yang dilakukan dalam kehidupan sebenarnya.[13] Untuk memberikan deskripsi yang baik, dibutuhkan serangkaian langkah-langkah yang sistematis, langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Data yang dikumpulkan

   Data mengenai transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading* dengan cara terjun ke lapangan dengan mewawancarai pelaku jual beli. Data berupa informasi mengenai bagaimana transaksi tersebut berlangsung, pihak siapa saja yang terlibat, bagaimana cara mendapatkan objek yang diperjualbelikan, dan sebagainya.

   a. Data primer

      Data primer ialah data yang dibuat pleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditangani. Dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat obyek yang peneliti lakukan.[14] Dalam penelitian ini data primer yang dibutuhkan yaitu sistem *Real Money Trading*, jual beli, dan fitur-fitur di *game Mobile Legends*.

[13] Mardalis, *Metode Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 28
[14]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), 137

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat.[15] Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah artiker, jurnal, literatur dan situs web di internet yang berkenaan dengan pernelitian yang dilakukan yaitu tentang kepuasan konsumen, pelayanan kepada konsumen, hukum islam tentang jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*.

2. Sumber Data

Ada dua sumber data yang peneliti jadikan sebagai pegangan agar dapat memperoleh data yang konkrit dan berkaitan dengan masalah penelitian diatas yaitu:

a. Sumber primer

Sumber primer adalah data yang diperoleh langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang memerlukannya.[16] Adapun data pada penelitian ini diperoleh dari *website* resmi *game Mobile Legends*, para *gamers* yang pernah atau berpengalaman dalam melakukan jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*.

[15] Ibid
[16] Masruhan, *Metodologi Penelitian Hukum* (Surabaya: Hilal Pustaka, 2013), 94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Sumber sekunder

Sumber sekunder yaitu data yang diperoleh dari atau berasal dari bahan kepustakaan.[17] Sumber sekunder sifatnya membantu untuk melengkapi serta menambahkan penjelasan mengenai sumber-sumber data yang berkaitan dengan penelitian ini. Dalam skripsi ini, yang dijadikan sumber sekunder adalah buku-buku referensi, website, dan jurnal yang akan melengkapi hasil observasi dan wawancara yang telah ada. Untuk itu beberapa sumber yang ada kaitannya dengan tema skripsi yaitu tentang jual beli dengan sistem *Real Money Trading*. Diantaranya sumber data tersebut adalah :

1) Dimyaudin Djuwaini, *Fiqh Muamalah*, 2010
2) Yusuf Al Subaily, Pengantar Fiqh Muamalat dan Aplikasinya dalam Ekonomi Modern, 1997
3) Wahbah az-Zuhaili, Fiqih Islam Wa Adillatuhu. 2005
4) Ika Yunia Fauzia dan Abdul Kadir Riyadi, Prinsip Dasar Ekonomi Islam. 2014
5) Ghufron A. Mas'adi, Fiqih Muamalah Kontekstual, 2002
6) Asep Saepudin Jahar, Euis Nurlaelawati, Jaenal Aripin, Hukum Keluarga, Pidana & Bisnis, 2013
7) Burhan Ashshofa, Metode Penelitian Hukum, 2004
8) https://id.techinasia.com

[17]P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 88

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Teknik Pengumpulan data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung terhadap objek penelitian. Observasi juga merupakan pengamatan dari pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.[18] Dalam hal ini peneliti mengadakan pengamatan langsung terhadap praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati atau mengikuti jalannya proses jual beli dengan sistem *Real Money Trading*, kemudian mencatat hal-hal yang dianggap penting dan diperlukan dalam penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi.[19] Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada orang yang pernah melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading*

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam makna dua orang atau lebih. Metode wawancara disini ialah suatu kegiatan tanya jawab dengan tatap muka

[18]Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, cet Ke 4 (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 54.
[19] Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 67.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antara pewawancara (*interviewer*) dengan yang diwawancarai (narasumber) tentang masalah yang diteliti.[20] Dalam penelitian ini terdapat 3 orang yang menjadi narasumber.

4. Teknik Pengolahan Data

Setelah seluruh data terkumpul maka dilakukan analisis data secara kualitatif dengan tahapan sebagai berikut:

a. *Editing*, yaitu pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan atau dengan kata lain memeriksa kembali informasi yang telah diterima oleh peneliti. Dalam penelitian ini data yang telah diperoleh dari wawancara maupun observasi diperiksa kembali.

b. *Organizing*, yaitu menyusun kembali data yang telah didapat dalam penelitian yang diperlukan dalam kerangka paparan yang sudah ada,[21] setelah direncanakan dengan rumusan masalah secara sistematis, dilakukan pemeriksaan data yang telah didapat dipilah untuk diambil bagian yang diperlukan untuk penelitian ini.

c. *Analyzing*, yaitu dengan menganalisis data yang telah diperoleh dari penelitian untuk memperoleh kesimpulan mengenai kebenaran fakta yang ditemukan, yang akhirnya merupakan sebuah jawaban dari rumusan masalah. Data yang telah diperiksa dan dipilah di analisis untuk mendapatkan kesimpulan.

---

[20] Masruhan, *Metodologi Penelitian Hukum* (Surabaya: Hilal Pustaka, 2013), 237

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah hasil dari terkumpulnya data yang telah diperoleh oleh peneliti dengan menggunakan metode deskriptif analitis, yaitu memaparkan data-data lapangan kemudian dianalisis menggunakan pola pikir deduktif tentang transaksi Real Money Trading agar dapat diketahui kesimpulannya. Penelitian ini bersifat kualitatif yaitu data yang berupa informasi nyata dilapangan dan data yang dipahami sebagai data yang tidak bisa diukur atau dinilai dengan angka secara langsung.[22]

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memperoleh gambaran sederhana dan menyeluruh, maka penulis membuat sistematika yang bertujuan untuk mempermudah pembahasan. Sistematika penulisan saling berkaitan antara bab satu dengan bab lainnya. Sedangkan gambaran umumnya adalah sebagai berikut:

Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan tentang Tinjauan Hukum Islam

[22] Andi Pratowo, *Menguasai Teknik-Teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2010), 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Terhadap Jual Beli dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Mobile Legends*.

Bab kedua merupakan pembahasan tentang transaksi dalam Hukum Islam, yang di dalamnya meliputi unsur-unsur jual beli, yang terdiri dari pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, rukun jual beli, syarat sah jual-beli, macam-macam dan bentuk-bentuk jual beli, serta transaksi elektronik.

Bab ketiga merupakan pembahasan mengenai gambaran umum tentang *game Mobile Legends*, pengertian transaksi dengan sistem *Real Money Trading*, praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading*.

Bab keempat merupakan analisis Praktik jual beli dengan Sistem *Real Money Trading* ditinjau dari perspektif Hukum Islam.

Bab kelima penutup. Skripsi ini ditutup dengan mengemukakan kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan yang dikemukakan pada bab pendahuluan. Juga dikemukakan sejumlah saran sebagai aplikasi dari kesimpulan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

JUAL BELI DALAM HUKUM ISLAM

A. Jual Beli (*Bay'*)

1. Pengertian Jual Beli

Jual beli atau perdagangan dalam istilah fiqh disebut dengan *al-bay'* yang menurut etimologi berarti menjual atau mengganti. Jual beli atau *al-bay'* secara bahasa artinya memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti.[23] Menurut Wahbah Al-Zuhaily jual beli secara bahasa ialah menukar suatu objek dengan objek yang lain.[24]

Sedangkan menurut terminologi yang dimaksud dengan jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar barang atau benda yang memiliki nilai secara suka rela diantara kedua belah pihak, dimana salah satu pihak menjadi penerima benda dan pihak lain yang memberikan benda sekaligus menjadi penerima benda lain sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan syara' dan disepakati.[25]

---

[23] Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam* (Jakarta: Amzah, 2010), 23.
[24] Wahbah al-Zuhaily, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh,* Jilid 5, cet. Ke 8, (Damaskus: Dar al-Fikr al-Muashir, 2005), 126
[25] Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 68.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Definisi jual-beli yang disepakati para ulama yaitu tukar-menukar harta dengan harta menggunakan cara-cara tertentu yang bertujuan untuk memindahkan kepemilikan.[26] Definisi lain yang dikemukakan oleh ulama Hanafiyah yang dikutip oleh wahbah Al-Zuhaily, jual-beli adalah saling tukar-menukar harta dengan harta menggunakan cara-cara tertentu atau tukar-menukar sesuatu yang diinginkan dengan nilai benda yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat.[27] Dalam istilah perbankan, jual beli atau *al-bay'* didefinisikan sebagai suatu pertukaran (*exchanging*) antara suatu komoditas dengan uang atau antara komoditas dengan komoditas yang lain dengan tujuan tertentu.[28]

2. **Landasan Hukum**

Jual beli sebagai inti perekonomian dan sarana tolong–menolong antara sesama umat manusia memiliki dasar hukum yang kuat dalam Alquran dan sunnah Rasullullah saw. Terdapat beberapa ayat Alquran dan sunnah Rasulullah saw. yang membahas tentang jual beli antara lain:

a. Alquran

1) Surat al-Baqarah ayat 275

"..... وَأَحَلَّ اللهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبٰوا ....."

[26] Enang Hidayat, *Fiqih Jual Beli*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 12.
[27] Abdul Rahman Ghazaly, Gufron Ihsan, Saipudin Shidiq, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2010), 67-68.
[28] Sutan Remy Sjahdeini, *Perbankan Syariah*, (Jakarta: Kencana, 2014), 185

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"..... Padahal Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba .....".[29]

Ayat di atas menjelaskan tentang orang-orang yang mengambil riba atau tambahan dengan uang atau bahan makanan baik itu mengambil tambahan dari jumlahnya maupun mengenai waktunya, itu tidak boleh. Tetapi jika mereka bisa menghentikan memakan riba maka Allah akan menghalalkan jual belinya.

2) Surat al-Baqarah ayat 282

"..... وَأَشْهِدُوٓاْ إِذَاتَبَايَعْتُمْ ....."

"..... Dan persaksikanlah apabila kamu berjual beli .....".[30]

Ayat di atas menjelaskan apabila seseorang hendak melakukan transaksi jual beli dianjurkan untuk membawa seseorang untuk menjadi saksi ketika proses transaksi jual beli tersebut berlangsung.

3) Surat an-Nisa ayat 29

" يَـٰٓأَيُّهاَ الَّذِيْنَ أٰمَنُواْ لَاتَأْكُلُوٓاْ أَمْوٰلَكُمْ بَيْنَكُمْ بِاالْبٰطِلِ إِلَّآ أَنْ تَكُوْنَ تِجٰرَةً عَنْ

تَرَاضٍ مِّنْكُمْ "

[29] Departemen Agama RI, Al-Mudarris, *Al-Qur'anul Karim*, (Jakarta: PT. Readboy Indonesia, 2008), 47.
[30] Ibid., 49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"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".[31]

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah mengharamkan orang beriman untuk memakan, memanfaatkan, menggunakan, (dan segala bentuk transaksi lainnya) harta orang lain dengan jalan yang batil, yaitu yang tidak dibenarkan oleh syariat. Kita boleh melakukan transaksi terhadap harta orang lain dengan jalan perdagangan dengan asas saling ridha, saling ikhlas antara penjual dan pembeli.

b. Al-Hadis

حَدَّثَنَا يَزِيدُ حَدَّثَنَا الْمَسْعُودِيُّ عَنْ وَائِلٍ أَبِ بَكْرٍ عَنْ عَبَايَةَ بْنِ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعِ بْنِ خَدِيجٍ عَنْ جَدِّهِ رَافِعِ بْنِ خَدِيجٍ قَالَ: قِيلَ يَا رَسُولَ اللهِ اَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ قَالَ عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

Telah menceritakan kepada kami Yazid telah menceritakan kepada kami Al Mas'udi dari Wąil Abu Bakr dari Abayah bin Rifa'ah bin Rafi' bin 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).[32]

Maksud mabrur di atas ialah jual beli yang terjadi sesuai dengan syariat, rukun, dan tidak adanya penghalang (yang menghalangi sahnya transaksi) dan perusak transaksi. Maka harus

[31] Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Jakarta: Sahiva, 2014), 83
[32] Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2000), 114

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terkumpul di dalamnya persyaratan yang telah lalu dan tidak adanya penghalang berupa *gharar* (ketidakjelasan), unsur judi, riba, penipuan dan penyembunyian cacat dari suatu barang. Kerelaan dalam jual beli sulit digambarkan, Jumhur Ulama sepakat bahwa kerelaan dalam jual beli terjadi melalui kesepakatan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli yaitu dengan adanya ijab dan qabul.[33]

c. Ijma'

Para ulama telah sepakat bahwa jual beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tidak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya tanpa bantuan orang lain. Namun demikian, bantuan atau barang milik orang lain yang dibutuhkannya tersebut harus diganti dengan barang lainnya yang memiliki nilai sesuai atau sepadan dengan barang yang dibutuhkan.[34]

Ibnu Qumaidah menyatakan bahwa kaum muslimin telah sepakat tentang diperbolehkannya jual beli (*bay'*), yakni setiap orang pasti mempunyai ketergantungan terhadap sesuatu yang dimiliki orang lain, dan orang lain tersebut tidak akan memberikan sesuatu yang ia butuhkan tanpa adanya usaha dan pengorbanan. Dengan disyariatkannya *al-bay'*, setiap manusia dapat meraih tujuannya untuk memenuhi kebutuhan.

---

[33] Wahbah Az-Zuhaily, *Fiqih Islam wa Adilatuha*, jilid V, (Jakarta: Gema Insani & Darul Fikr, 2007), 127

[34] Rachmat Syafei, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Rukun Jual Beli

Jual beli atau *al-bay'* memiliki rukun dan syarat yang harus terpenuhi, sehingga jual beli tersebut dapat dikatakan sah menurut hukum Islam. Dalam menentukan rukun jual beli terdapat perbedaan pendapat ulama Hanafiyah dengan jumhur ulama.

Rukun jual beli menurut ulama hanafiyah hanya satu, yaitu ijab (ungkapan membeli dari pembeli), dan qabul (ungkapan menjual dari penjual). Menurut mereka, yang menjadi rukun dalam jual beli itu hanyalah kerelaan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli.[35] Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat, yaitu:

a. Ada orang yang berakad atau *al muta'aqidāyn* (penjual dan pembeli).
b. Ada *ṣighāt*.
c. Ada objek yang dibeli.
d. Ada nilai tukar pengganti barang.[36]

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

[35] Abdul Rahman Ghazaly, Gufron Ihsan, Saipudin Shidiq, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2010), 71.
[36] Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media, 2000), 115.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pihak - pihak

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

b. Objek

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

1) Barang yang diperjualbelikan harus ada.
2) Barang yang diperjualbelikan harus dapat diserahkan.
3) Barang yang diperjualbelikan harus berupa barang yang memiliki nilai/harga tertentu.
4) Barang yang diperjualbelikan harus halal.
5) Barang yang diperjualbelikan harus diketahui oleh pembeli.
6) Kekhususan barang yang diperjualbelikan harus diketahui.
7) Barang yang dijual harus ditentukan secara pasti pada waktu akad.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Kesepakatan

Kesepakatan antara kedua belah pihak dapat dilakukan dengan lisan, tulisan, atau isyarat, ketiganya memiliki makna hukum yang sama.[37]

4. Syarat Jual Beli

Dalam jual beli, terdapat empat macam syarat, yaitu syarat terjadinya akad, syarat sahnya akad, syarat terlaksananya akad, dan syarat yang mengikat (*luzum*). Secara umum tujuan adanya semua syarat tersebut antara lain untuk menghindari pertentangan di antara manusia. Menjaga kemaslahatan orang yang sedang berakad. Menghindari jual-beli *gharar* (terdapat unsur ketidakjelasan), dan lain-lain.

Jika jual beli yang dilakukan tidak memenuhi syarat terjadinya akad, maka akad tersebut batal. Jika jual beli tersebut tidak memenuhi syarat sah, menurut ulama Hanafiyah, akad jual beli tersebut *fasid*. Jika jual beli tidak memenuhi syarat terlaksananya akad, maka akad tersebut *mauquf* yang hukumnya diperbolehkan, bahkan menurut ulama Malikiyah, cenderung kepada kebolehan. Jika jual beli tidak memenuhi syarat *luzum*, akad tersebut *mukhayyir* (pilih-pilih), baik khiyar untuk menetapkan maupun membatalkan.[38]

---

[37] Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2013), 102.
[38] Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalat*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun syarat–syarat jual beli yang disepakati jumhur ulama yaitu sebagai berikut:

a. Syarat–syarat orang yang berakad.

Para ulama fiqh sepakat bahwa orang yang melakukan akad jual beli itu harus memenuhi syarat:

1) Berakal

Oleh sebab itu, jual beli yang dilakukan oleh anak kecil yang belum berakal dan orang gila hukumnya tidak sah. Adapun anak kecil yang telah *mummayiz*, menurut ulama Hanafiyah apabila akad yang dilakukannya membawa keuntungan bagi dirinya, seperti menerima hibah, wasiat, dan sedekah, maka akadnya sah. Sebaliknya, apabila akad tersebut membawa kerugian bagi dirinya, seperti meminjamkan hartanya kepada orang lain, mewakafkan, atau menghibahkannya, maka hukumnya tidak sah dan tidak boleh dilaksanakan.

2) Yang melakukan akad jual beli merupakan orang yang berbeda. Artinya seseorang tidak dapat bertindak sebagai penjual dan pembeli dalam satu waktu yang bersamaan.[39]

[39] Abdul Rahman Ghazaly, Gufron Ihsan, Saipudin Shidiq, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2010), 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Syarat-syarat yang terkait dengan Ijab Qabul

Para ulama fiqh sepakat bahwa unsur utama dari jual beli yaitu kerelaan antara kedua belah pihak yang berakad. Kerelaan kedua belah pihak tersebut dapat dilihat dari ijab dan qabul yang dilangsungkan. Menurut mereka ijab dan qabul perlu diungkapkan secara jelas dalam transaksi-transaksi yang bersifat mengikat kedua belah pihak, seperti akad jual beli, sewa–menyewa, dan nikah.

Apabila ijab qabul telah diucapkan dalam akad jual beli, maka kepemilikan barang atau uang telah berpindah tangan dari pemilik semula. Barang yang dibeli berpindah tangan menjadi milik pembeli. Dan nilai atau uang berpindah tangan menjadi milik penjual.

Para ulama fiqh mengemukakan bahwa syarat ijab dan qabul yaitu sebagai berikut:

1) Orang yang mengucapkannya telah bāligh dan berakal.
2) Qabul sesuai dengan ijab.
3) Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majelis.

Di zaman modern, perwujudan ijab dan qabul tidak lagi diucapkan secara jelas, tetapi dilakukan dengan cara mengambil barang dan membayar uang oleh pembeli, serta menerima uang dan menyerahkan barang oleh penjual tanpa ucapan apapun.[40]

[40] Ibid., 74.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Syarat -syarat barang yang diperjualbelikan (*Ma'qud 'alāih*)

Syarat-syarat yang terkait dengan barang yang diperjual belikan yaitu sebagai berikut:

1) Barang itu ada, atau tidak ada ditempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang tersebut.
2) Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.
3) Milik sendiri. Barang yang sifatnya belum dimiliki penjual, maka barang tersebut tidak boleh diperjualbelikan.
4) Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.[41]

d. Syarat-syarat nilai tukar

Terkait dengan masalah nilai tukar, para ulama fiqh membedakan *al-tṣaman* dengan *al-si'r*. *al-tṣaman* adalah harga pasar yang berlaku di tengah-tengah masyarakat secara aktual, sedangkan *al-si'r* adalah harga modal barang yang seharusnya diterima para pedagang sebelum dijual kepada konsumen. Jadi, harga barang itu ada dua, yaitu harga antara pedagang dengan pedagang dan harga antara pedagang dengan konsumen.[42]

[41] Ibid., 76.
[42] Ibid., 76

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Para ulama fiqh mengemukakan syarat-syarat *al-tsaman* sebagai berikut:

1) Harga yang disepakati kedua belah pihak, harus jelas jumlahnya.
2) Bisa diserahkan pada waktu akad (transaksi), sekalipun secara hukum seperti pembayaran dengan cek atau kartu kredit. Apabila harga barang itu dibayar kemudian (berutang), maka waktu pembayarannya harus jelas.
3) Apabila jual beli itu dilakukan dengan saling menukarkan barang, maka barang yang dijadikan nilai tukar bukan barang yang diharamkan oleh syara' untuk diperjualbelikan.[43]

Disamping syarat-syarat yang berkaitan dengan rukun jual beli di atas, para Ulama fiqh juga mengemukakan syarat-syarat lain yaitu:

(a) Jual beli dikatakan sah apabila:

(1) Jual beli tersebut terhidar dari cacat, seperti kriteria barang yang diperjual belikan tidak diketahui, baik jenis, kualitas, kuantitas, maupun jumlah harga yang tidak jelas, jual beli tersebut mengandung unsur paksaan, penipuan, mudharat, serta adanya syarat-syarat lain yang membuat transaksi jual beli menjadi cacat.

[43] Abdul Rahman Ghazaly, Dkk, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 77.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(2) Apabila barang yang diperjual belikan merupakan benda bergerak, maka barang tersebut boleh langsung dikuasai pembeli dan harga barang dikuasai oleh penjual. Adapun barang tidak bergerak boleh dikuasai pembeli setelah surat-menyurat diselesaikan sesuai dengan *'urf* (kebiasaan) setempat.

(b) Jual beli boleh dilaksanakan apabila yanng berakad mempunyai kekuasaan untuk melakukan jual beli, dalam artian orang yang mewakili atas jual beli tersebut harus mendapatkan persetujuan dari pihak yang diwakilinya.

(c) Syarat yang terkait dengan kekuatan hukum pada akad jual beli, ulama fiqh sepakat bahwa jual beli dapat bersifat mengikat apabila jual beli tersebut terbebas dari *khiyar*. Sedangkan apabila masih terdapat hak atas *khiyar* maka jual beli tersebut belum bersifat mengikat.[44]

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa terpenuhinya rukun dan syarat jual beli merupakan suatu ukuran dimana jual beli tersebut dapat dikatakan sah menurut hukum Islam. Selain itu dengan terpenuhinya rukun dan syarat jual beli menjadikan kedua belah pihak melakukan transaksi jual beli dengan didasari oleh suka sama suka, tidak ada unsur pemaksaan dari salah satu

[44] Abdul Rahman Ghazali, Ghufron Ihsan, Sapiuddin Shiddiq, *Fiqih Muamalat*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 77-78.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pihak sehingga dalam jual beli tersebut tidak ada yang merasa dirugikan.

5. **Macam -Macam Jual beli**

Ditinjau dari segi benda yang dijadikan objek jual beli, Imam Taqiyyudin mengemukakan pendapat bahwa jual-beli dibagi menjadi tiga bentuk yaitu jual-beli benda yang terlihat, jual beli benda yang disebutkan sifat sifatnya dalam janji, dan jual beli benda yang tidak ada. Jual beli benda yang terlihat ialah pada waktu melakukan akad, benda atau barang yang diperjualbelikan ada di depan penjual dan pembeli. Hal ini lazim dilakukan masyarakat banyak dan boleh dilakukan, seperti membeli beras di pasar.

Jual beli yang disebutkan sifat-sifatnya dalam perjanjian ialah jual beli salam (pesanan). Menurut kebiasaan para pedagang, salam jual dilakukan untuk jual beli tidak tunai (kontan). Salam pada awalnya berarti meminjamkan barang atau sesuatu, maksudnya ialah perjanjian yang penyerahan barang-barangnya ditangguhkan hingga masa tertentu, sebagai imbalan uang telah ditetapkan akad.

Jual beli benda yang tidak ada serta tidak dapat dilihat adalah jual beli yang dilarang oleh agama Islam, karena barangnya tidak tentu atau masih belum jelas wujudnya, sehingga dikhawatirkan barang tersebut diperoleh dari curian atau barang titipan yang akibatnya menimbulkan kecurigaan salah satu pihak. Sementara itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merugikan dan menghancurkan harta benda seseorang yang tidak diperbolehkan.[45]

Ditinjau dari segi pelaku akad (subjek), jual beli terbagi menjadi tiga bagian, yaitu dengan lisan, dengan perantara, dan dengan perbuatan. Akad jual beli yang dilakukan dengan lisan ialah akad yang dilakukan oleh kebanyakan orang. Bagi orang bisu diganti dengan isyarat karena isyarat merupakan pembawaan alami dalam menampakkan kehendak. Hal yang dipandang dalam akad adalah maksud atau kehendak dan pengertian, bukan pembicaraan dan pertanyaan.

Penyampaian akad jual beli melalui utusan, perantara, tulisan, atau surat-menyurat sama halnya dengan ijab kabul dengan ucapan, misalnya via pos dan giro. Jual beli ini dilakukan antara penjual dan pembeli tidak berhadapan dalam satu majelis akad, tetapi melalui pos dan giro, jual beli seperti ini dibolehkan menurut syara'. Dalam pemahaman sebagian ulama, bentuk jual beli salam antara penjual dan pembeli salin berhadapan dalam satu majelis akad sedangkan jual beli via pos dan giro antara penjual dan pembeli tidak berada dalam satu majelis akad.

[45] Sohari Sahrani dan Ru'fah Abdullah, *Fikih Muamalah*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 71-72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. **Bentuk-Bentuk Jual Beli**

Dari berbagai tinjauan *al-bay'* dapat dibagi menjadi beberapa bentuk antara lain:

a. Ditinjau dari sisi objek akad, *al-bay'* dibagi menjadi tiga yaitu:

1) Tukar-menukar uang dengan barang, ini bentuk *bay'* berdasarkan konotasinya.

2) Tukar-menukar barang dengan barang, disebut juga dengan *muqayadhah* (barter).

3) Tukar–menukar uang dengan uang, disebut juga dengan *sharf*.

b. Ditinjau dari sisi waktu serah terima, *al-bay'* dibagi menjadi empat bentuk:

1) Barang dan uang serah terima dengan tunai. Hal ini merupakan bentuk asal *al-bay'*.

2) Uang dibayar di muka dan barang menyusul pada waktu yang disepakati. Hal tersebut dinamakan salam.

3) Barang diterima di muka dan uang menyusul, disebut dengan *bay' al-ajal* (jual beli tidak tunai).

4) Barang dan uang tidak tunai, disebut *bay' dain bi dain* (jual beli utang dengan utang).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Ditinjau dari cara menetapkan harga, *al-bay'* dibagi menjadi:

1) *Bay' musawamah* (jual-beli dengan cara tawar – menawar)

   Yaitu jual beli dimana pihak penjual tidak menyebutkan harga pokok barang, akan tetapi menetapkan harga tenrtentu dan membuka peluang untuk ditawar. Ini bentuk asal *al – bay'*.

2) *Bay' amanah*, yaitu jual beli dimana pihak penjual menyebutkan harga pokok barang kemudian menyebutkan harga jual barang tersebut kepada pembeli.[46]

[46] Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2013), 109.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

REAL MONEY TRADING DI *GAME MOBILE LEGENDS*

A. Gambaran Umum *Game Mobile Legends*

Mobile Legends merupakan salah satu *game* terbesar dan terpopuler dari sekian banyak *game* yang berada di Indonesia. *Mobile legends* juga dapat dimainkan di hampir seluruh dunia dengan *server* yang berbeda yaitu:

1. Asia yang meliputi Malaysia, Singapura, Korea, Jepang, dan Indonesia.
2. Eropa yang meliputi Inggris, Spanyol, Italia, Portugal, perancis, dan jerman.
3. Amerika yang meliputi Argentina, Brazil, meksiko, Peru, Kolombia, dan Amerika

Mobile legends merupakan aplikasi *game* seluler gratis yang paling banyak diunduh di kalangan pengguna *iPhone.*[47] Pada tahun 2017 *game Mobile Legends* populer di Asia Tenggara (SEA), turnamen *Mobile Legends* juga telah diadakan di kawasan ini, termasuk Piala Asia Tenggara tahunan, bahkan pada tahun 2019, Indonesia mengikut sertakan cabang olahraga elektronik (*e-sports*), khususnya *game mobile legends*, pada kompetisi piala presiden yang disebut dengan Indonesia *E-sports Premiere League* (IESPL).

[47] https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang diakses tanggal 16 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

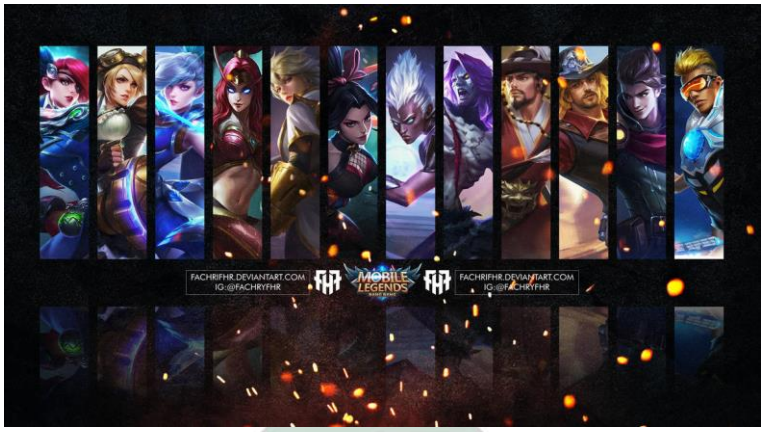
Mobile Legends adalah sebuah permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 untuk Android dan pada tanggal 9 November 2016 untuk IOS. Dalam game *Mobile L*egends terdapat 10 pemain yang berada dalam satu arena dan terbagi menjadi 2 kelompok (*team*). Kedua kelompok tersebut harus berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh dan mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengamankan jalur yang menuju ke arah basis pemain. Dalam satu arena terdapat 3 jalur yaitu jalur atas, tengah, dan bawah yang terhubung menuju pusat basis.[48]

Di setiap kelompok, terdapat lima pemain yang masing-masing mengendalikan karakter yang dikenal sebagai "*hero*", dalam *game* juga terdapat karakter kecil yang dikendalikan oleh komputer yang disebut dengan "*minions*", *minions* bertelur di pusat basis dan berjalan mengikuti tiga jalur yang mengarah ke basis lawan untuk membantu menghancurkan basis lawan. *Hero* dapat dibedakan ke dalam 6 peran yang berbeda yaitu:

1. *Marksman :* adalah para pahlawan yang memiliki kemampuan jarak jauh dan kerusakan fisik yang tinggi. Namun, mereka juga memiliki darah yang paling sedikit di antara para pahlawan lainnya.

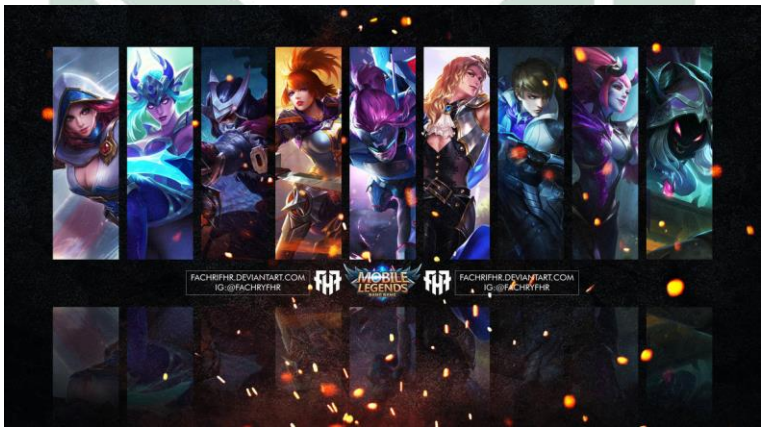
[48] https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang diakses tanggal 16 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.1 *Hero marksman* di *game Mobile Legends*

2. *Assassin :* adalah pahlawan yang dapat menimbulkan kerusakan fisik berat kepada lawan dan kemudian melarikan diri. Mereka memiliki kapasitas kerusakan yang tinggi meskipun kapasitas pengambilan kerusakan lebih sedikit. Mereka biasanya menargetkan musuh yang memiliki darah seditkit dan pertahanan yang lemah (penyihir, penembak jitu).[49]



Gambar 2.2 *Hero Assassin* di *game Mobile Legends*

[49] https://www.google.com/amp/s/www.idntimes.com/tech/games/amp/muhammad-edy-purnomo/wajib-kamu-pelajari-6-role-hero-di-mobile-legends-beserta-tugasnya-c1c2 diakses tanggal 30 juli 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. *Mage :* adalah pahlawan yang dapat memberikan kerusakan sihir berat dan menonaktifkan satu musuh atau beberapa musuh sekaligus. Mereka memiliki kemampuan ledakan dan membuat lawan tidak berdaya ketika bertempur, tetapi *hero* ini dapat mati dengan mudah karena memiliki darah yang sedikit dan pertahanan yang rendah.[50]

Gambar 2.3 *Hero mage* di *game Mobile Legends*

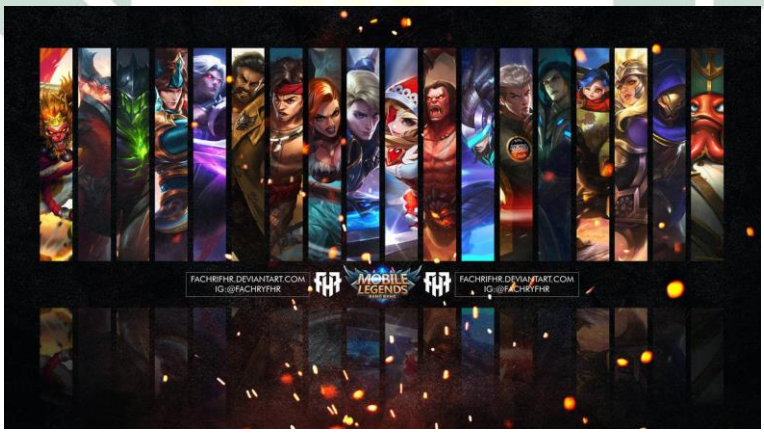
4. *Support :* adalah pahlawan yang dapat menyembuhkan atau meningkatkan kekuatan teman satu kelompok. Pahlawan ini memiliki kekuatan yang rendah, tetapi akan menjadi lebih kuat apabila bersama teman satu kelompok. Mereka juga memiliki keterampilan yang hampir sama seperti penyihir yaitu dapat menonaktifkan atau menghambat musuh mereka menjadi lebih kuat dan juga memiliki darah dan pertahanan yang rendah.

[50] Ibid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.4 *Hero support* di *game Mobile Legends*

5. *Fighter :* adalah pahlawan seimbang (memiliki darah dan pertahanan yang sedang) yang dapat mengisi daya dalam pertarungan. Mereka dapat menerima pukulan terberat dari serangan musuh dan memberikan jumlah kerusakan yang hampir sama secara bersamaan.[51]



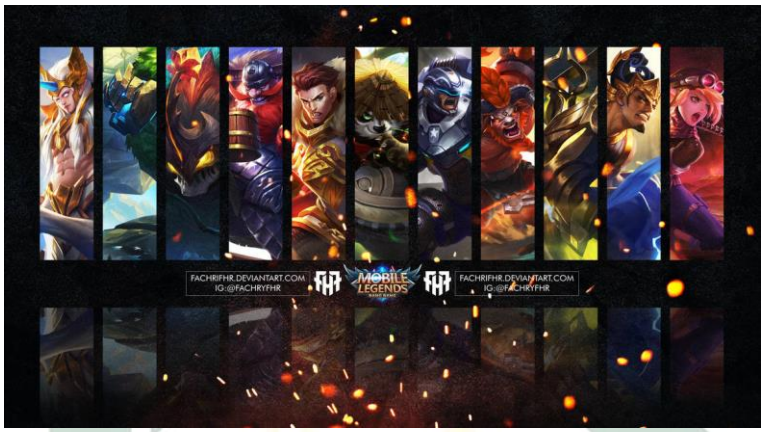
Gambar 2.5 *Hero fighter* di *game Mobile Legends*

6. *Tank :* adalah pahlawan yang dapat mengambil paling banyak kerusakan demi melindungi teman satu kelompok yang memiliki darah dan pertahanan yang rendah. Dengan darah dan pertahanan yang tinggi, pahlawan ini juga memiliki keterampilan untuk

[51] Ibid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu bertahan lebih jauh, namun, hasil kerusakan yang ditimbulkan pahlawan ini adalah yang yang paling rendah dibandingkan dengan para pahlawan lainnya.[52]



Gambar 2.6 *Hero tank* di *game Mobile Legends*

Game mobile legends memiliki 6 macam permainan (game mode) yaitu:

1. *Classic*

Mode *classic* adalah mode awal yang dipelajari oleh pemain ketika pertama kali bermain *Mobile Legends*. Di sini player akan bermain 5 vs 5. Misinya adalah menghancurkan basis musuh dan pusat basis mereka. Pada mode ini, pemain bisa dengan bebas memilih *hero* manapun yang kamu punya, ditambah dengan *hero* yang sedang dalam masa gratis percobaan. Akan tetapi, dalam satu kelompok tidak dapat menggunakan satu *hero* yang sama. Jika pemain mengalami kekalahan atau kemenangan, maka tidak ada perubahan pada peringkat di divisi *Mobile Legends*. Mode *classic*

[52] https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang diakses tanggal 17 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah tempat yang tepat jika kamu ingin bermain dengan lebih santai atau mengasah keahlian menggunakan *hero* baru.[53]

2. *Ranked*

Mode *Ranked* adalah mode di *game Mobile Legends* yang menjadi hidup dan mati karier seorang pemainnya. Inilah ambisi setiap pemain yaitu mendapatkan peringkat setinggi-tingginya. Jika pemain berhasil memenangkan permainan di mode *ranked*, maka pemain akan mendapatkan bintang, dan apabila pemain mengalami kekalahan maka pemain akan kehilangan bintang. Jika bintang pemain sudah mencukupi, maka pemain akan naik pangkat ke divisi berikutnya dengan urutan *Warrior – Elite – Master - Grand Master – Epic – Legend - Mythic*.

Setiap divisi juga memiliki tahapan (*tier*), semakin tinggi *tier* pemain, maka semakin dekat pula pemain ke divisi berikutnya. Contoh urutan *tier* adalah *Master* IV - *Master* III - *Master* II - *Master* I - *Grand Master* V. Persyaratan pemilihan *hero* pada divisi *Warrior* hingga *Grand Master* sama seperti mode *classic*, sedangkan untuk divisi *Epic* ke atas terdapat sistem pemilihan terkonsep (draft pick). Di sistem *draft pick* ini, pemain akan memilih *hero* secara bergiliran antar tim serta terdapat sistem larangan untuk menggunakan *hero* tertentu (*ban*). Karena mode *ranked* adalah pertarungan bergengsi antar pemain *Mobile Legends*, maka dari itu pastikan pemain

[53] https://mobilelegends.gcube.id/modes/ diakses tanggal 17 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyiapkan strategi sebaik mungkin dan menggunakan *hero* yang benar-benar dikuasai oleh pemain tersebut.

3. *Brawl*

Jika pemain tidak mempunyai waktu lama untuk bermain, disarankan untuk bermain pada mode *brawl,* karena mode ini memiliki durasi permainan yang lebih singkat dibandingkan semua mode didalam *game Mobile Legends*. Pertarungan ini menggunakan sistem 5 vs 5, akan tetapi hanya memiliki 1 jalur saja. Misi pemain juga masih sama yaitu menghancurkan basis lawan.[54]

Perbedaan lain di mode ini adalah pemain tidak bisa menambah darah dan tidak bisa kembali ke pusat basis (*recall*). Pemain juga tidak bisa membeli *item* ketika pertempuran berlangsung. Pemain hanya bisa melakukan pembelian *item* ketika pemain hidup kembali (*respawn*) dan hanya dapat dilakukan di dalam pusat basis saja, serta pemain hanya dapat mendapatkan tambahan darah dengan mengeliminasi monster.

4. V*ersus A.I* (*Artificial Intelligence*)

Versus A.I. adalah mode permainan di *Mobile Legends* yang akan mempertemukan pemain dan teman kelompok dengan A.I. Di sini adalah tempat yang tepat bagi pemain untuk mencoba *hero* baru atau bereksperimen dengan *hero* lama. Aturan main VS A.I. sama persis dengan mode *classic*. Kamu juga bisa memilih jenis A.I.

[54] https://www.google.com/amp/s/jalantikus.com/amp/tips/mode-permainan-mobile-legends/ diakses tanggal 18 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(komputer) yang dihadapi, apakah A.I. dasar atau A.I. yang lebih pintar. Meskipun pemain memilih mode A.I. yang paling pintar, pemain dipastikan bisa mengalahkan mereka walaupun menggunakan *hero* baru.

5. *Custom*

Berbeda dengan VS A.I. di mana pemain dapat bertarung bersama orang lain secara acak, tetapi pada mode *custom* pemain dapat bermain melawan teman, atau bersama-sama melawan A.I.. Pemain juga dapat bermain sendiri bersama A.I.. Misi dan peraturan pada mode ini sama persis seperti mode *classic*, tetapi di sini pemain memiliki kebebasan mengatur jumlah pemain dalam satu arena, mulai dari 1 *on* 1 dengan teman dalam *game*, atau bermain bertiga melawan 5 A.I..

Mode di *Mobile Legends* ini sangat cocok ketika pemain ingin bereksperimen atau berlatih tanpa gangguan pemain lain. Pemain juga bisa berlatih bersama tim atau temanmu. Tidak jarang juga para *streamer YouTube game Mobile Legends* yang membuat tutorial dan merekamnya dari mode ini.[55]

[55] Ibid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. *Arcade*

Mode Arcade merupakan mode permainan petualangan, mode ini memiliki macam permainan yaitu:

a. *Survival*

Mode permainan dimana dalam satu arena terdapat 99 pemain yang dikelompokkan menjadi 33 kelompok, dalam satu kelompok terdiri dari 3 pemain. semua pemain yang akan memasuki arena pertempuran dengan menaiki seekor naga dan pemain dapat memilih kapan dan dimana ia ingin turun di arena pertempuran.[56] Aturan bermainnya adalah :

1) Pemain harus mengeliminasi monster (*creep*) dan pemain lain agar dirinya mendapatkan *equipment* dan menjadikan *hero* lebih kuat.
2) Apabila pemain berhasil mengeliminasi Raja monster, pemain akan mendapatkan kemampuan yang langka seperti *aegis*, *stun*, dan *flicker*.
3) Dalam arena pertempuran terdapat lingkaran zona aman, dimana setiap detiknya akan mengecil dan berpindah. Pemain yang berada diluar lingkaran zona aman akan mendapatkan serangan (*damage*).

[56] https://gadgetren.com/2018/06/05/cara-main-mode-survival-mobile-legends/ diakses tanggal 30 juli 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Setiap pemain hanya memiliki satu nyawa, apabila pemain ter*knock down* (terbunuh sementara) maka teman satu kelompok (*teammate*) memiliki waktu 30 detik untuk menghidupkan kembali pemain yang ter*knock down*, dan apabila dalam waktu 30 detik *teammate* tidak bisa membantu menghidupkan kembali maka pemain akan tereliminasi.
5) permainan akan berakhir ketika hanya tersisa satu kelompok dalam arena pertempuran dan kelompok tersebut yang akan menjadi pemenangnya.

b. *Ravage*

Mode permainan 5 vs 5 dimana setiap kelompok terdiri dari 5 peran yang berbeda. Pemain dapat memilih pahlawan disetiap peran untuk digunakan untuk berpartisipasi dalam mode *ravage*. Setelah memilih pahlawan di setiap peran, pemain akan mengetahui peran pahlawan apa yang akan digunakan di arena pertempuran ketika *game* dimulai. Dalam mode ini S.A.B.E.R dan V.E.N.O.M (robot perang) bertarung satu sama lain dan mereka yang mati akan mengeluarkan kristal (*aquamarine*) tepat ditempat robot tersebut mati. Ditengah arena pertempuran terdapat satu-satunya tempat penambahan darah (*regenerasi* HP).[57]

Tugas para pemain adalah mengumpulkan kristal yang diperoleh dari robot yang telah mati, pemain yang tereliminasi

[57] https://duniagames.co.id/news/12356-ravage%20Mode%Mobile%20Legends diakses tanggal 30 juli 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan hidup kembali (*respawn*) dengan cepat dan dapat segera bergabung ke dalam arena pertempuran kembali dan kelompok yang dapat mengumpulkan kristal (*aquamarine*) sebanyak 15 buah atau lebih dan pemain dapat mempertahankan kristal tersebut dalam 30 detik maka kelompok tersebut akan menjadi pemenang di mode *ravage*.

c. *Frenzy*

Mode permainan yang sama seperti mode *classic*, akan tetapi ada tambahan item didalamnya, item-item tersebut yang sebagian besar berupa makanan dan memiliki keunikan yang berbeda-beda yaitu:[58]

1) *Gold* : setelah item diambil maka ketika mengeliminasi musuh atau membantu teman akan mendapatkan tambahan uang.
2) *Red tin* : setelah item diambil maka kecepatan menyerang pahlawan (*hero*) akan meningkat.
3) *Candy corn* : setelah item diambil maka pahlawan (*hero*) akan menjadi tidak terlihat (*invisible*) dan ketika pahlawan menyerang lawan maka ia akan terlihat kembali.
4) *Rubber candy* : setelah item diambil maka ketika pahlawan tereliminasi, ia akan dapat hidup kembali secara instan dengan darah dan kekuatan penuh.

[58] https://www.google.com/amp/s/www.gridgames.id/amp/151245568/inilah-9-item-bonus-di-mode-frenzy-mobile-legends-yang-dijamin-seru diakses tanggal 30 juli 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) *Blue tin* : setelah item diambil maka pahlawan dapat menggunakan kekuatan (*skill*) secara cepat karena waktu tunggu penggunaan *skill* menjadi lebih singkat.

6) *Green tin* : setelah item diambil maka kecepatan berjalan pahlawan (*hero*) menjadi meningkat.

7) *Hard candy* : setelah item diambil maka pahlawan (*hero*) dapat mengurangi kekuatan pertahanan musuh dan memberikan serangan yang besar kepada musuh terdekatnya ketika tereliminasi.

8) *Ham* : setelah item diambil maka ukuran pahlawan (*hero*) menjadi meningkat, serta darah dan kekuatan menyerang menjadi lebih besar.

9) *Random* : mendapatkan efek item secara acak.

d. *Mirror* : mode permainan dimana pemain telah disediakan secara acak satu *hero* disetiap peran dan pemain diperbolehkan memilih salah satu dari ke enam peran tersebut, akan tetapi keputusan untuk menggunakan salah satu *hero* yang akan digunakan oleh seluruh anggota kelompok tersebut berdasarkan jumlah suara terbanyak.[59]

e. *Deathbattle* : mode permainan dimana semua pemain diberikan hak untuk memilih satu *hero* dari dua belas *hero* yang disediakan oleh sistem. Setiap pemain dapat berganti ke *hero* lain ketika

[59] https://www.google.com/amp/s/gadgetren.com/2018/08/02/mode-mirror-mobile-legends/amp/ diakses tanggal 30 juli 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemain tereliminasi dan bergabung kembali kedalam arena pertempuran.[60]

f. *Mayhem* : mode permainan yang hampir sama seperti mode *classic* akan tetapi dalam mode ini para pahlawan (*hero*) mendapat peningkatan kekuatan (*skill*) hampir dua kali lipat dibandingkan pada *classic*.[61]

g. *Evolve* : mode permainan dimana dalam satu arena terdapat lima belas pemain secara individu (*solo*). Setelah pemain menekan tombol mulai (*match up*) maka pemain akan langsung masuk kedalam arena pertempuran tanpa memilih pahlawan (*hero*).[62] Pemain diberikan waktu selama 15 detik untuk memilih dimana ia ingin turun (*spawn*) untuk memasuki arena pertempuran. Ketika pemain telah memasuki arena pertempuran, karakter yang digunakan pertama kali adalah bulatan kecil seperti bola (*spore*). Dalam arena pertempuran terdapat kristal-kristal yang harus diambil untuk berkembang dan menaikkan level, disetiap kenaikan tiga level, player akan diberikan tiga pilihan untuk memilih karakter selanjutnya, karakter akan mengalami perubahan yang berbeda yaitu :

---

[60] https://www.google.com/amp/s/gamebrott.com/mobile-legend-merilis-mode-baru-deathbattle-di-original-server/amp diakses tanggal 30 juli 2019

[61] https://www.google.com/amp/s/mobilelegends.gcube.id/mayhem-mode-kembali-mobile-legends/amp/ diakses tanggal 30 juli 2019

[62] https://duniagames.co.id/news/11162-evolve%20mode%20mobile%20legends diakses tanggal 30 juli 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Ketika naik ke level tiga maka karakter akan dapat berubah menjadi monster kecil (*minion*).
2) Ketika naik ke level enam maka karakter *minion* dapat berubah menjadi monster sedang (*jungle*).
3) Ketika naik ke level sembilan maka karakter monster *jungle* dapat berubah menjadi monster besar (*buff*).
4) Ketika naik ke level dua belas maka karakter monster *buff* dapat berubah menjadi pahlawan (*hero*).
5) Ketika naik ke level lima belas (maksimal) maka pemain pertama yang naik pada level maksimal, karakter *hero*nya dapat berubah menjadi raja monster (*lord*).

Pada mode permainan ini, apabila pemain mati maka akan secara cepat dapat hidup kembali (*revive*) akan tetapi level yang diperoleh pemain akan dikurangi satu level. Babak eliminasi akan dimulai ketika salah satu dari lima belas pemain sudah mencapai level maksimal. Pemain yang dapat bertahan dan menjadi satu-satunya yang hidup maka pemain tersebut menjadi pemenang dalam mode *evolve*.

Mobile Legends merupakan salah satu *game* yang gratis untuk dimainkan, akan tetapi *developer game Mobile Legends* membagi pemain menjadi 2 bagian yaitu pemain yang bermain game *Mobile Legends* tanpa membeli hak istimewa (*ordinary member*). Yang Kedua, pemain yang bermain *game Mobile*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Legends dengan membeli hak istimewa (*Starlight member*).[63] Terdapat beberapa perbedaan antara *ordinary member* dan *starlight member* yaitu:

1. Pemain *starlight member* akan mendapatkan satu buah pakaian (*skin*) yang setiap bulannya dikeluarkan oleh *developer game Mobile Legends*.
2. Pemain *starlight member* akan mendapatkan lebih banyak hadiah dibandingkan dengan pemain *ordinary member* setiap kenaikan level.

Gambar 2.7 Perbedaan pendapatan hadiah

3. Pemain *starlight member* akan mendapatkan hak istimewa berupa:
   a. Pahlawan (*hero*) gratis untuk digunakan didalam *game* selama 31 hari.
   b. Pakaian (*skin*) gratis untuk digunakan didalam *game* selama 31 hari.

[63] https://duniagames.co.id/news/4166-ini-dia-keuntungan-membeli-starlight-member-dalam-mobile-legends diakses tanggal 19 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. *Border avatar eksklusif* yaitu bingkai untuk menghiasi foto profil pemain *starlight member.*

d. 10 poin perlindungan ketika pemain mengalami kekalahan di mode *ranked*.

e. Efek *starlight* kembali ke pusat base (*recall*).

f. Efek *starlight* turun memasuki arena pertempuran (*spawn*).

Gambar 2.8 Hak istimewa *Starlight Member*

pemain *starlight member* dibagi menjadi 2 yaitu *starlight member* dan *starlight member plus*, dimana pemain *starlight member plus* mendapatkan lebih banyak hak istimewa daripada pemain *starlight member.*

Gambar 2.9 Perbedaan *Starlight member* dan *Starlight member plus*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*

1. Definisi *Real Money Trading*

Real Money Trading merupakan transaksi elektronik didalam suatu *game* untuk melakukan pembelian *diamond* ataupun item dalam *game* dengan menggunakan uang asli seperti rupiah.[64] *Real Money Trading* tidak hanya dapat dilakukan antar sesama pemain, namun *Real Money Trading* bisa dilakukan antara pemain dengan *developer*. Contohnya seperti seorang pemain membeli *diamond* dalam *game* untuk membeli suatu item seperti pakaian (*skin*) maupun pahlawan (*hero*). Dari segi keamanan, *Real Money Trading* antara pemain dengan *developer* jauh lebih aman dibandingkan dengan *Real Money Trading* antar sesama pemain. Dikarenakan banyaknya kasus penipuan dan kecurangan dalam memperoleh barang yang akan diperjual belikan tersebut.

2. Praktik Jual Beli dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*

Game Mobile Legends merupakan *game* yang didalamnya terdapat jual beli berjenis *Real Money Trading*, apabila seorang pemain melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* maka pemain tersebut akan memperoleh fasilitas maupun fitur yang telah disediakan didalam

[64] Ketut Krisna Wijaya, "Itemku: Marketplace Gold dan Item Game Online di Indonesia", https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitemem-dan-uang-game-online-di-indonesia diakses tanggal 18 Mei 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

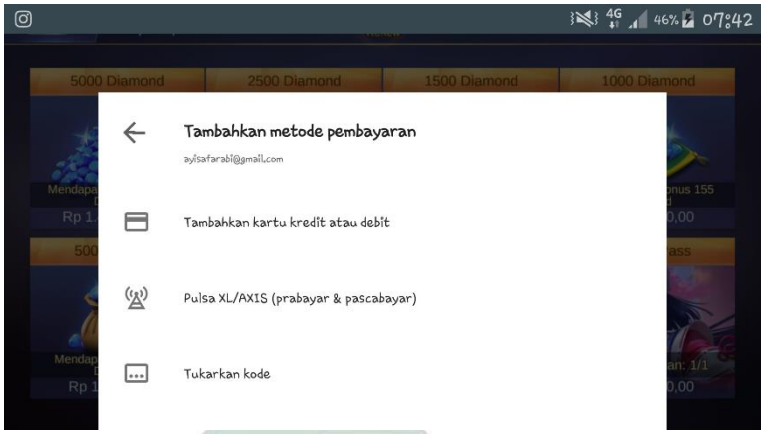
game yaitu dengan menukarkan uang asli (*Real Money*) dengan uang digital (*Diamond*) sehingga pemain dapat merasakan fitur-fitur yang diinginkan didalam *game*.[65] Terdapat tiga cara untuk melakukan jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* yaitu:

a. *Real Money Trading* antara pembeli dengan *developer* didalam *Game*

Transaksi ini dilakukan tanpa melalui perantara, sehingga pemain tidak perlu khawatir akan terjadi kasus penipuan, karena transaksi ini berlangsung di dalam aplikasi *game Mobile Legends* tanpa keluar dari aplikasi *game* tersebut. Transaksi jual beli ini sangatlah mudah yaitu pemain hanya menekan tombol *Plus* yang berada disamping *diamond* maka akan keluar pilihan jumlah *diamond* yang ingin di beli. Setelah itu akan muncul cara pembayaran yang bisa dilakukan dengan tiga cara yaitu dengan pulsa, kartu kredit dan *voucher google*.

[65] https://duniagames.co.id/news/3234-cara-mudah-mendapatkan-dan-beli-diamonds-di-mobile-legends diakses tanggal 20 Mei 2019

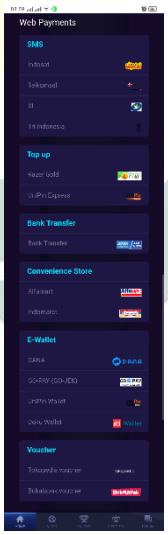
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.10 Transaksi *Real Money Trading* dengan *developer* didalam *game*

b. *Real Money Trading* antara pembeli dengan *developer* diluar *game*

Transaksi ini dilakukan di website resmi *game Mobile Legends* yaitu www.mobilelegends.com.[66]



Gambar 2.11 Transsaksi *Real Money Trading* dengan *developer* diluar *game*

[66] https://m.mobilelegends.com/en/payment/detail/id diakses tanggal 19 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam transaksi ini *developer* menggunakan jasa pihak ketiga yaitu :

1) Codashop

Pihak ketiga yaitu codashop memiliki beberapa produk penjualan yaitu *starlight member plus, Special bundle A, Special bundle B, Twilight Pass, Starlight member* dan *Top Up (Diamond).* sebelum memilih pembelian yang diinginkan, pembeli disarankan untuk memasukkan *user ID. Setelah* pembeli memilih apa yang ingin dibeli maka selanjutnya pembeli memilih cara untuk melakukan pembayaran produk.[67] Ada berbagai macam pilihan untuk membayar pembelian tersebut yaitu :

a) GoPay : pembayaran yang dilakukan didalam aplikasi Gojek.
b) Bank *Transfer* : pembayaran yang dilakukan melalui ATM mauapun Mobile Banking.
c) Pulsa : pembayaran yang dilakukan dengan membayar pulsa pada operator yang telah dipilih.
d) Kredivo : pembayaran yang dilakukan dengan cicilan tanpa kartu kredit.
e) Alfamart dan Indomaret : Pembayaran yang dilakukan pada kasir di Alfamart dan Indomaret.

[67] https://www.codashop.com/id/mobile-legends diakses tanggal 19 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f) Visa : pembayaran yang dilakukan dengan menggunakan kartu kredit.

g) Doku Wallet : pembayaran yang dilakukan dengan aplikasi doku wallet.

h) True Money : Pembayaran yang dilakukan dengan aplikasi true money.

2) UniPin Express

Pihak ketiga yang cara dan pilihan pembayarannya hampir sama seperti codashop akan tetapi ada tambahan pada cara pembayaran transaksi jual beli yaitu:

a) Jenius pay: pembayaran yang dilakukan melalui aplikasi jenius pay.

b) Link aja: pembayaran yang dilakukan melalui aplikasi link aja.

c) Unipin Credit: pembayaran yang dilakukan menggunakan *voucher* didalam akun unipin.

d) Sakuku: pembayaran yang dilakukan melalui aplikasi sakuku.

e) Ovo: pembayaran yang dilakukan melalui saldo uang yang ada dalam akun ovo.

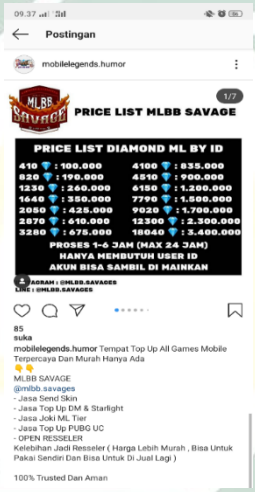
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Tokopedia dan Bukalapak

Pihak ketiga ini merupakan sebuah aplikasi belanja *online* dimana keduanya menyediakan pembelian dalam *game Mobile Legends* dengan menggunakan *voucher game*.

c. *Real Money Trading* antara Pembeli dengan Pemain lain.

Transaksi ini dilakukan antara pihak pembeli dengan penjual (pemain lain) melalui sosial media seperti *facebook* dan *Instagram*



Gambar 2.12 Transaksi *Real Money Trading* antar pemain menggunakan *instagram*

Dalam transaksi ini produk yang ditawarkan sama seperti transaksi antara pembeli dengan *developer*. Sebagian besar penjual (pemain lain) menawarkan harga yang lebih murah dibandingkan dengan harga yang diberikan oleh *developer* kepada pembeli, sehingga calon pembeli lebih memilih untuk melakukan transaksi dengan pemain lain dibandingkan dengan *developer*.[68] Akan tetapi,

[68] Ilham, *Wawancara,* 18 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

transaksi ini kurang disarankan untuk pembeli karena maraknya terjadi penipuan yang dilakukan oleh penjual untuk keuntungan pribadi.

Dalam tahapan proses jual beli, yang dilakukan oleh penjual biasanya menggunakan promosi (*Paid Promote*) melalui akun-akun *facebook* dan *instagram* yang diketahui banyak pengguna *game Mobile Legends*. Ketika ada seorang pembeli akan melakukan transaksi jual beli kepada penjual, pembeli harus langsung menghubungi penjual untuk melakukan negosiasi terkait produk yang akan dibeli dan harga yang dipatok oleh penjual[69].

Setelah negosiasi selesai maka akan terjadi kesepakatan antara pembeli dan penjual terkait produk dan harga objek yang akan diperjualbelikan, selanjutnya akan dilakukan proses pembayaran. Dalam proses pembayaran ada dua pilihan, yaitu COD (*Cash On Delivery*) dan *transfer* melalui rekening bank.[70]

Cash On Delivery hanya berlaku apabila domisili pembeli dan penjual masih dalam satu wilayah atau kota. Apabila jarak domisili penjual dan pembeli berada di tempat yang jauh, maka pembeli dapat menggunakan *transfer* bank. Akan tetapi melalui *transfer* bank ini penjual-penjual nakal sering melakukan penipuan karena adanya peluang untuk mendapatkan keuntungan pribadi. Oleh karena itu, apabila penjual dan pembeli berada di domisili

[69] Khafid, *Wawancara*, 19 Mei 2019
[70] Khafid, *Wawancara*, 19 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang berbeda, pembeli disarankan untuk menggunakan jasa rekening bersama (rekber).

Rekening bersama (rekber) merupakan jasa pihak ketiga yang dipercayai oleh pihak pembeli dan penjual. Mekanisme rekber yaitu pembeli men*transfer* sejumlah uang kepada pihak ketiga, setelah uang diterima oleh pihak ketiga, pihak ketiga menginstruksikan kepada penjual untuk memberikan barang yang diperjualbelikan kepada pembeli, ketika barang yang diperjualbelikan sudah diterima oleh pembeli, pembeli memberitahukan kepada pihak ketiga untuk meneruskan uang tersebut kepada penjual. Dengan menggunakan jasa rekber dapat mengurangi dan meminimalisir terjadinya penipuan karena adanya pihak ketiga yang telah dipercayai oleh kedua belah pihak.[71]

[71] Vincent, *Wawancara*, 20 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

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

A. Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends

Game merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh sebagian orang dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai sarana hiburan. Seperti halnya game pada umumnya, *game online* merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan fasilitas internet. *Game online* saat ini tidak hanya dipandang sebagai media permainan saja, namun fungsi tersebut dapat berkembang menjadi mata pencaharian. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan pundi-pundi keuntungan melalui media *game online*.

Dengan bermain *game* pemain tidak hanya memuaskan hobinya, namun mereka juga dapat menghasilkan pundi-pundi keuntungan jika mereka dapat memanfaatkan peluang usaha dengan baik dan benar. Memang tidak mudah untuk mendapatkan pundi-pundi keuntungan melalui *game online*, banyak proses yang harus dilalui untuk mencapai hasil yang memuaskan.

Ada beberapa faktor yang dapat menunjang keberhasilan, faktor utama yaitu pengetahuan akan *game* tersebut dan juga faktor keberuntungan. Salah satu cara mendapatkan pundi-pundi keuntungan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan bermain *game online* yaitu dengan menjual suatu barang (*item*) ataupun mata uang yang berlaku di *game* tersebut dengan uang asli (rupiah). Kegiatan tersebut diistilahkan sebagai *Real Money Trading*. *Game Mobile Legends* merupakan game dengan tingkat *Real Money Trading* yang tinggi, dan *item* didalamnya bernilai cukup tinggi.

Dalam *game* ini pemain menggunakan *diamond* sebagai mata uang yang berlaku dalam *game*, *diamond* dapat didapatkan melalui tiga cara yaitu:

1. Jual beli antara pemain dengan *developer* melalui aplikasi *game Mobile Legends*

   Proses jual beli ini terjadi melalui *game*, dimana pemain telah diberi pilihan produk yang dapat dibeli sehingga jika pemain ingin melakukan transaksi jual beli, pemain hanya menekan produk yang ingin dibeli dan melakukan pembayaran melalui 3 opsi yaitu dengan pulsa, kartu kredit atau debit, dan kode *google*.

2. Jual beli antara pemain dengan *developer* melalui *website* resmi *game Mobile Legends*

   Proses jual beli ini terjadi melalui *website* resmi *game Mobile Legends* yaitu www.mobilelegends.com, dimana didalam *website* tersebut terdapat pilihan produk serta cara pembayaran yang dapat dilakukan sehingga pemain dapat membandingkan harga yang dianggap lebih efisien dari pilihan pembayaran yang telah disediakan oleh *website*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Jual beli antara pemain dengan pemain lain melalui sosial media

Proses jual beli ini memiliki produk yang hampir sama seperti *developer* akan tetapi harga yang ditawarkan sedikit lebih murah dibandingkan harga asli dari *developer*. Dalam transaksi jual beli ini terdapat dua cara pembayaran yaitu *Cash On Delivery* (COD) atau *transfer* bank. Pembayaran COD lebih aman dan terpercaya daripada *transfer* bank, dimana apabila pemain memilih menggunakan COD maka pembeli harus menyiapkan nilai harga yang telah disepakati dan penjual harus membawa objek yang akan dibeli. Ketika kedua belah pihak telah bertemu di satu tempat maka penjual memberikan objek terlebih dahulu kepada pembeli kemudian pembeli memberikan nilai harga yang telah disepakati oleh kedua belah pihak kepada penjual.

Sebagian besar pembeli tidak ingin menggunakan *transfer* bank untuk metode pembayaran karena banyaknya penipuan yang terjadi, solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan manggunakan rekening bersama yang membutuhkan jasa pihak ke tiga dimana pihak ketiga merupakan orang yang dipercaya oleh kedua belah pihak.

B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*

Menurut jumhur ulama menyatakan bahwa berdasarkan uraian sebelumnya, jual beli dikatakan sah apabila telah memenuhi rukun dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

syarat jual beli menurut hukum Islam. Sedangkan objek yang diteliti peneliti adalah berupa mata uang virtual pada *game online* berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dilakukan studi kasus pada *game online Mobile Legends*. Dan hasil analisa peneliti adalah sebagai berikut:

1. Ada orang yang berakad (*al muta'aqidāyn*).

   Dalam praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* terdapat penjual dan pembeli dimana penjual merupakan pihak yang memberikan *diamond* atau fitur-fitur kepada pembeli, sedangkan pembeli merupakan pihak yang menerima produk yang dijual oleh penjual.

2. Ada *ṣighāt*.

   Pada praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends, ṣighāt* tidak diucapkan secara lisan melainkan dengan menggunakan tidakan yaitu ketika pembeli menekan tombol "lanjutkan" maka pembeli telah melakukan qobul kepada penjual secara tidak langsung.

3. Ada objek yang dibeli

   Pada praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* yang menjadi objek jual beli yaitu *diamond* dan fitur-fitur yang berada di aplikasi *Game Mobile Legends*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Ada nilai tukar pengganti barang

   Pada praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* terdapat nilai tukar pengganti barang yang harus diperjualbelikan yaitu dengan mata uang asli, nilai tukar objek yang diperjualbelikan berbeda-beda sesuai dengan produk yang dipilih oleh pembeli.

Maka pada praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* telah memenuhi semua rukun jual beli sedangkan ditinjau dari segi syarat jual beli, peneliti mendapatkan hasil analisa sebagai berikut:

1. Syarat-syarat orang yang berakad (*al muta'aqidāyn*).
   a. Berakal

      Dalam kasus ini, sebagian besar pihak yang bersangkutan dalam jual beli *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* adalah orang yang berakal karena prosedur yang digunakan berbasis online yang hanya bisa dilakukan oleh orang yang berakal.

   b. Yang melakukan akad adalah orang yang berbeda.

      Dalam hal ini penjual dan pembeli merupakan orang yang berbeda karena dalam *Game Mobile Legends* tidak dapat memerankan kedua belah pihak secara bersamaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Syarat-syarat yang terkait dengan Ijab Qabul
   a. Qabul sesuai dengan Ijab.

      Dalam transaksi jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* produk/item yang diserahkan sesuai dengan pesanan yang diinginkan calon pembeli.

   b. Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majelis.

      Ijab qabul dalam satu majelis hanya berlaku ketika pada sistem pembayaran *Cash On Delivery* (COD), jika sistem pembayaran lainnya seperti rekening bersama, ijab qabul dilakukan dengan menggunakan tindakan.

3. Syarat-syarat barang yang diperjualbelikan (*Ma'qud 'alaih*).
   a. Barang itu ada, atau tidak ada ditempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu.

      Objek yang akan ditransaksi berada didalam *game* sehingga barang itu ada ketika masuk kedalam *game*.

   b. Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.

      Objek yang diperjualbelikan merupakan kebutuhan tersier yang berguna segabai hiburan para pemain.

   c. Milik seorang. Barang yang sifatnya belum dimiliki seseorang tidak boleh diperjualbelikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada transaksi *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* kepemilikan barangnya masih belum jelas Karena apabila game tersebut tutup maka barang tersebut ikut menghilang.

d. Boleh diserahkan pada saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.

Dalam transaksi jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*, objek diserahkan ketika proses pembayaran telah selesai.

4. Syarat-syarat nilai tukar.

a. Harga yang disepakati oleh kedua belah pihak.

Pada transaksi *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* ini kesepakatan harga terjadi ketika pembeli memilih produk yang dipilih dan penjual secara langsung menaksir harga beli.

b. Bisa diserahkan pada waktu akad (transaksi).

Dalam hal ini biasanya bila penjual dan pembeli memilih *Cash On Delivery* (COD) maka penyerahan barang ajan diserahkan secara langsung, apabila pembayaran dilakukan dengan menggunakan rekening bersama penjual dan pembeli harus melakukan serangkaian proses transaksi yang telah dijelaskan pada bab III

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Bukan barang yang diharamkan syara'.

Dalam transaksi jual beli ini yang menjadi nilai tukar produk/item yang diperjualbelikan yaitu uang asli (rupiah).

Berdasarkan pada rukun dan syarat yang telah ditetapkan di atas pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* terdapat ketidakjelasan mengenai status kepemilikan objek yang diperjualbelikan dan ketidakjelasan mengenai kapan ditutupnya *game Mobile Legends* tersebut. Pada aturan *game* tidak terdapat larangan jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading*, namun pada *Term Of Service game Mobile Legends* terdapat *point* yang menjelaskan bahwa pembelian mata uang virtual pemain merupakan final dan tidak dapat dikembalikan, ditukar, dipindahtangankan yang artinya semua yang terdapat didalam game adalah mutlak milik Moonton sebagai *Publisher*.[72] Sehingga terkait hal ini Islam telah memberi ketentuan yakni jual beli barang yang tidak jelas atau disebut juga *Bay' al-gharar.*

[72] https://forum.mobilelegends.com/forum.php?mod=viewthread&tid=28854 diakses tanggal 22 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah Setelah memaparkan studi mengenai ˙jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*, maka dapat disimpulkan.

1. Dalam praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* terdapat tiga cara untuk melakukan transaksi yaitu yang pertama antara pemain dengan *developer* didalam *game*, dimana pembeli dapat langsung melakukan transaksi didalam aplikasi *game* tersebut. Yang kedua antara pemain dengan *developer* diluar *game* (*website*), dimana pada *website* tersebut banyak cara untuk melakukan transaksi jual beli. Dan yang terakhir antara pemain dengan pemain lain, dimulai dengan penjual mengiklankan barang dagangannya melalui sosial media, kemudian calon pembeli yang tertarik dengan iklan tersebut, menghubungi dan melakukan proses negosiasi dengan pihak penjual, setelah negosiasi selesai maka tahap yang terakhir yaitu proses pembayaran. Dalam tahap pembayaran pembeli dapat memilih melalui *Cash On Delivery* ataupun menggunakan rekening bersama.
2. Menurut hukum Islam, praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* tidak sesuai dengan hukum Islam dikarenakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengandung unsur *gharar* didalamnya yang diakibatkan karena ketidakjelasan atas kepemilikan barang dan juga masa waktu hingga *Game Mobile Legends* tutup.

B. Saran

1. Kepada semua pemain *game Mobile Legends* untuk mendapatkan sendiri item yang diinginkan sehingga tidak melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading*.
2. Kepada pemain yang akan melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading* diharapkan untuk menghindari transaksi tersebut dikarenakan dapat merugikan diri sendiri dimasa yang akan datang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

A. Djazuli. *Kaidah-kaidah fikih: kaidah-kaidah Hukum Islam dalam menyelesaikan masalah-masalah yang Praktis*. Jakarta: Kencana, 2007.

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

Annisak, Salsa Bella. *Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 11 Pasal 28 Dan Pasal 32 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE) Terhadap Jual Beli Account Clash Of Clans (COC) Via Online*. Skripsi-- UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2010.

Azzam, Abdul Aziz M. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam.* Jakarta: Amzah, 2010.

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

Departemen Agama RI. *Al-Mudarris, Al-Qur'anul Karim*. Jakarta: PT. Readboy Indonesia, 2008.

Djuwaini, Dimyaudin. *Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010.

Ghazaly, Abdul Rahman Dkk. *Fiqh Muamalat.* Jakarta: Kencana, 2010.

Hasan, Ali. *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.

Haroen, Nasrun. *Fiqh Muamalah.* Jakarta: Gaya Media Pratama, 2000.

Hidayat, Enang. *Fiqih Jual Beli.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.

Jahar, Asep Saepudin Dkk. *Hukum Keluarga, Pidana, dan Bisnis*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013.

Kementrian Agama RI. *Al-Quran dan terjemahnya.* Jakarta: Sahiva, 2014.

Ketut Krisna Wijaya, "Itemku: Marketplace Gold dan Item Game Online di Indonesia", https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitemem-dan-uang-game-online-di-indonesia diakses pada 18 Mei 2019.

Mardalis. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Mardalis. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah.* Jakarta: Kencana, 2013.

Masruhan. *Metode Penelitian Hukum*. Surabaya: Hilal Pustaka, 2013

Najib, Ahmad Ainun. *Jual beli online pakaian bekas impor di akun "secondisgood_mjk" dalam perspektif hukum Islam dan peraturan Menteri Perdagangan No.51 Tahun 2015.* skripsi--UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2019

Prawoto, Andi. *Menguasai Teknik-Teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif.* Yogyakarta: Diva Press, 2010.

Sahrani, Sohara dan Ru'fah Abdullah. *Fikih Muamalah.* Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

Subagyo, Joko. *Metode Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet. Ke 8. Bandung: Alfabeta, 2009.

Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah.* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Sjahdeini, Sultan Remy. *Perbankan Syariah.* Jakarta: Kencana, 2014.

Syafei, Rachmat. *Fiqh Muamalah.* Bandung: Pustaka Setia, 2011.

Tim Penyusun Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya. *Petunjuk Teknik Penulisan Skripsi.* Surabaya: Fakultas syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya, 2016.

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

Usman, Husaini dan Purnomo Setiadi Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*, cet Ke 4. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

Zuhri, Moh. Afifuddin. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Follower Twitter.* Skripsi-- IAIN Sunan Ampel, Surabaya, 2013.

WEBSITE

https://duniagames.co.id/news/11162-evolve%20mode%20mobile%20legends diakses tanggal 30 juli 2019

https://duniagames.co.id/news/12356-ravage%20Mode%Mobile%20Legends diakses tanggal 30 juli 2019

https://duniagames.co.id/news/3234-cara-mudah-mendapatkan-dan-beli-diamonds-di-mobile-legends diakses pada 20 Mei 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

https://duniagames.co.id/news/4166-ini-dia-keuntungan-membeli-starlight-member-dalam-mobile-legends diakses pada 19 Mei 2019.

https://forum.mobilelegends.com/forum.php?mod=viewthread&tid=28854 diakses pada 22 Mei 2019.

https://gadgetren.com/2018/06/05/cara-main-mode-survival-mobile-legends/ diakses tanggal 30 juli 2019

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang diakses pada 21 April 2019.

https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitemem-dan-uang-game-online-di-indonesia diakses pada 21 April 2019.

https://mobilelegends.gcube.id/modes/ diakses pada 17 Mei 2019.

https://m.mobilelegends.com/en/payment/detail/id diakses pada 19 Mei 2019.

https://www.codashop.com/id/mobile-legends diakses pada 19 Mei 2019.

https://www.google.com/amp/s/gadgetren.com/2018/08/02/mode-mirror-mobile-legends/amp/ diakses tanggal 30 juli 2019

https://www.google.com/amp/s/gamebrott.com/mobile-legend-merilis-mode-baru-deathbattle-di-original-server/amp diakses tanggal 30 juli 2019

https://www.google.com/amp/s/jalantikus.com/amp/tips/mode-permainan-mobile-legends/ diakses pada 18 Mei 2019.

https://www.google.com/amp/s/mobilelegends.gcube.id/mayhem-mode-kembali-mobile-legends/amp/ diakses tanggal 30 juli 2019

https://www.google.com/amp/s/www.gridgames.id/amp/151245568/inilah-9-item-bonus-di-mode-frenzy-mobile-legends-yang-dijamin-seru diakses tanggal 30 juli 2019

https://www.google.com/amp/s/www.idntimes.com/tech/games/amp/muhammad-edy-purnomo/wajib-kamu-pelajari-6-role-hero-di-mobile-legends-beserta-tugasnya-c1c2 diakses tanggal 30 juli 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id