

**ANALISIS HUKUM ISLAM DAN UNDANG-UNDANG NO. 8
TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN TAHUN 1999
TERHADAP JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYER
*UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE***

DI FACEBOOK

SKRIPSI

Oleh :

Ferdiana Citra Ernanda Putri

NIM : C92217076



Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Fakultas Syariah dan Hukum

Jurusan Hukum Perdata Islam

Prodi Hukum Ekonomi Syariah

Surabaya

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ferdiana Citra Erranda Putri
NIM : C92217076
Fakultas/Jurusan/Prodi : Syariah dan Hukum/ Hukum Perdata Islam/ Hukum Ekonomi Syariah
Judul Skripsi : Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang No 8 Tentang Perlindungan Konsumen Tahun 1999 Terhadap Jual Beli Akun Game Online Player *Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* Di Facebook,

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

Sidoarjo, 28 Januari 2021

Saya yang menyatakan



Ferdiana Citra Erranda Putri
NIM. C92217076

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang No. 8 Tentang Perlindungan Konsumen Tahun 1999 Terhadap Jual Beli Akun *Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile Di Facebook*” yang telah ditulis oleh Ferdiana Citra Ernanda Putri NIM. C92217076 ini telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqashakan.

Sidoarjo, 28 Januari 2021

Pembimbing



Dr. H. Mohammad Arif, MA
NIP: 197001182002121001

LEMBAR PEGESAHAH

Skripsi yang ditulis oleh Ferdiana Citra Ernanda Putri NIM. C9221707 ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada hari Senin, tanggal 22 Februari 2021, dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Hukum Ekonomi Syariah.

Majelis Munaqasah Skripsi:

Penguji I

Dr. H. Mohammad Arif, MA
NIP: 197001182002121001

Penguji II

Prof. Dr. H. Abd. Hadi, M.Ag
NIP: 195511181981031003

Penguji III

NIP: 197302212009122002

Penguji IV

Muhammad Jazil Rifqi, MH.
NIP: 199111102019031017

Sidoarjo, 30 Maret 2021

Mengesahkan,

Fakultas Syariah dan Hukum

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Dr. H. Masruhan, M.Ag

NIP: 195904041988031003

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang No. 8 Tentang Perlindungan Konsumen Tahun 1999 Terhadap Jual Beli Akun *Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile* Di Facebook” merupakan hasil penelitian yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan: 1. Bagaimana praktik jual beli PUBG *mobile* di Facebook? 2. Bagaimana analisis hukum Islam dan Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang perlindungan konsumen terhadap jual beli akun PUBG *mobile* di Facebook?.

Penelitian ini merupakan hasil penelitian lapangan berjenis penelitian kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif dengan pola pikir induktif.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: pertama, praktik transaksi jual beli akun *game online* Player Unknown's Battlegrounds *mobile* via Facebook ini dimulai dengan cara mempromosikan akun ke media sosial yaitu Facebook, para pihak mengetahui tentang spesifikasi, cara bertransaksi mulai dari penawaran antara penjual dan pembeli sampai dengan penyerahan akun *game online* Player Unknown's Battlegrounds *mobile*. Serta diakhiri dengan kesepakatan kedua belah pihak. Kedua, dalam permasalahan praktik jual beli akun PUBG *mobile* ini rukun dan syarat jual beli sudah sesuai dari segi *Aqid* (orang yang berakad), *ijab* dan *qabul*, barang yang diperjual belikan, dan nilai tukar pengganti barang, namun praktik ini dapat dikatakan *khiyar aib* karena cacat atau ketidaksesuaian diketahui beberapa hari setelah akad dan transaksi jual belinya bersifat *gharār* karena pihak pembeli belum mengetahui akun yang dijual tersebut bisa hilang dan tidak bisa digunakan dalam beberapa hari. Sehingga pembeli merasa dirugikan karena akun yang diterima tidak sesuai dengan yang dikatakan penjual. Praktik ini juga tidak sesuai dengan Undang-Undang Perlindungan Konsumen karena jual beli jual beli akun Player Unknown's Battlegrounds Mobile di Facebook bertentangan dengan Pasal 4 dan 7 Undang-Undang No 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dikarenakan pembeli tidak mendapatkan hak ganti rugi atas ketidaksesuaian barang.

Dengan demikian hasil penelitian diatas, maka disarankan: untuk penjual sebaiknya menjual dengan cara yang jujur agar akun yang dijualnya tidak bisa hilang dan tidak merugikan pembeli, untuk pembeli sebaiknya lebih teliti lagi dan berhati-hati apabila membeli akun di media sosial.

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PEGESAHAH	iv
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TRANSLITERASI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Kajian Pustaka	7
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	10
G. Definisi Operasional	10
H. Metode Penelitian	11
I. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II HUKUM ISLAM DAN UNDANG-UNDANG NO. 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN.....	16
A. Hukum Islam	16
1. Al-Ba’i	16
2. Salam	26
3. Khiyar	28
B. Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen	31
1. Konsep jual beli	31

2. Tujuan dan asas perlindungan konsumen	36
BAB III JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE VIA FACEBOOK	39
A. Sejarah dan Pengertian Game Player Unknown's Battlegrounds Mobile	39
B. Praktik Jual Beli Akun Player Unknown's Battlegrounds	46
1. Transaksi jual beli akun <i>Player Unknown's Battlegrounds</i>	46
2. Faktor-Faktor penyebab terjadinya jual beli akun <i>Player Unknown's Battlegrounds</i>	49
3. Persoalan yang biasanya timbul pada jual beli game <i>Player Unknowns Battlegrounds</i>	51
4. Pendapat pengguna game Player Unknown's Battlegrounds	52
BAB IV PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE MENURUT HUKUM ISLAM DAN UNDANG-UNDANG NO. 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN.....	54
A. Praktik Jual Beli Akun Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile di Facebook	54
B. Analisis Hukum Islam dan Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Terhadap Praktik Jual Beli Akun <i>Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile</i> di Facebook	57
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Perbandingan Grafis	41
Gambar 3. 2 Perbandingan Sistem Rank.....	42
Gambar 3. 3 Perbandingan Slot Senjata.....	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam melangsungkan hidupnya, perlu orang lain dalam setiap kegiatan guna kebutuhannya terpenuhi akan dapat terjalin interaksi. Interaksi tersebut akan timbul kerjasama antar manusia yang sering dijumpai yaitu jual beli. Jual beli adalah gabungan dari kata yang memiliki arti saling berlawanan. Jual adalah kegiatan dimana menukarkan barang yang kita inginkan dengan alat tukar yang biasa disebut uang, sedangkan beli adalah kegiatan menukarkan alat tukar yang biasa disebut uang dengan barang yang diinginkan. Alat tukar berupa uang dapat dilakukan dengan system jual beli antar barang.¹

Jual beli dalam hukum Islam adalah transaksi jual beli antara pembeli dan penjual saling rela yaitu menukar harta atau benda dan uang dengan kesepakatan yang sudah ditetapkan diantara dua belah pihak sesuai syarat dan rukun yang sudah ditetapkan oleh Islam. Rukun jual beli menurut jumhur ulama yakni adanya pembeli, penjual, ijab dan qabul, serta barang atau benda yang diperdagangkan. Adapun syarat jual beli yaitu terdapat persetujuan antar penjual serta pembeli, berakal, keberadaan barang yang diperdagangkan harus jelas, barang yang diperdagangkan bermanfaat dan bisa dimanfaatkan.²

¹ Pudjihardjo, *Fikih Muamalah Ekonomi Syariah* (Malang: UB Press, 2019), 24.

² Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam* (Jakarta: AMZAH, 2014), 28.

Prinsip muamalah syariat Islam dapat dilaksanakan apabila seorang muslim melakukan jual beli sesuai jual beli dalam hukum Islam serta memenuhi syarat dan rukun islam. Dalam persoalan muamalah yang fleksibel dan elastis dapat memenuhi kebutuhan dalam berbagai perkembangan transaksi yang modern seperti saat ini dan tentunya tidak bertentangan dengan Alquran dan Sunnah.³ Kegiatan transaksi jual beli sudah diatur dalam Alquran, Al-Hadits, dan ijma' para ulama. Namun dengan adanya perkembangan zaman yang ditandai dan terlihat dari sisi ilmu pengetahuan dan teknologi yang mana membawa manusia mengalami perubahan yang sangat pesat.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih serta masuknya globalisasi di Indonesia menjadikan manusia dengan mudah memperoleh data atau informasi yang diinginkan dengan cepat, bertukar kabar atau pesan dengan orang lain melalui media sosial, melakukan jual beli *online*, serta memainkan berbagai jenis *game online*.

Perkembangan teknologi yang biasanya dimanfaatkan oleh kebanyakan orang adalah jual beli *online*, namun dikalangan anak-anak hingga dewasa perkembangan teknologi dimanfaatkan untuk *game online* untuk mengisi waktu luangnya. Akhir-akhir ini banyak *game online* yang muncul dengan fasilitas bisa berinteraksi dengan orang lain dalam satu *game* tersebut, contohnya seperti PUBG, *Mobile Legends*, *Clash Of Clans*, *Free Fire*.

³ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, Ed.kedua (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), 128.

Player Unknown's Battlegrounds atau yang sering disebut PUBG merupakan permainan *online* yang berjenis atau tipe *battle royale*, dimana para *gamers* dapat bermain dengan seratus orang dengan cara bersama dengan cara *daring*. Permainan ini dapat dilakukan secara secara beragam bisa team dengan beranggotakan dua atau lebih dengan cara menginvite teman untuk bermain bersama, atau dapat bermain secara sendiri atau *solo player*.⁴

Player Unknown's Battlegrounds dapat dimainkan di *mobile* yang diinstall melalui *google play store*, saat ini permainan PUBG sudah dipermainkan lebih dari 50 juta pemakai *android* di seluruh dunia. Jenis *android* yang digunakan untuk bermain PUBG adalah 2Gb/16Gb (versi *lite*) namun lebih baiknya menggunakan 4Gb/64Gb dan 6Gb/128Gb (versi asli). Terdapat versi *iOS* dan *Android* untuk permainan ini.⁵

Dengan antusias masyarakat terhadap *game online* ini banyak pihak yang awalnya hanya sekedar memainkan *game online* untuk mengisi waktu luangnya tetapi sekarang banyak juga mereka yang mengambil keuntungan dengan cara memperjualbelikan akun *game online* tersebut. *Hacker* merupakan orang yang pandai di bidang komputer dan dapat melakukan memodifikasi, mempelajari, melakukan teknik penerobosan pada sistem jaringan komputer maupun program.⁶ Setelah mendapatkan data tersebut para *hacker* menjual akun kepada pembeli.

⁴ Wikipedia, "PlayerUnknown", https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds, diakses pada 8 September 2020 pukul 16.25

⁵ Ibid.

⁶ Andrea Adelheid, *1 Hari Menjadi Hacker* (Jakarta Selatan: Mediakita, 2013), 7.

Jual beli akun *game online* tersebut seperti jual beli *online* pada umumnya yaitu penjual dan pembeli belum tentu bertemu dalam satu tempat. Penjual biasanya mempromosikan pada papan pengumuman media sosial *facebook*. Dengan cara menuliskan apa saja yang diperjualbelikan, spesifikasi tentang akun *game*, serta penjual mencantumkan nomor teleponnya untuk pemesanan selanjutnya.

Dalam jual beli hukum Islam sudah mengatur tentang jual beli, mulai dari prinsip, syarat, serta rukun jual beli. Maka dalam melakukan perlindungan terhadap konsumen, Islam sudah mengatur dengan adanya hak *khiyar*. Hak *khiyar* merupakan hak yang digunakan untuk menjamin kebebasan, kemaslahatan, dan keadilan untuk pembeli dan penjual.

Resiko jual beli menggunakan sistem *online* juga banyak penjual yang melakukan kecurangan yaitu dengan rawannya penipuan maupun pemalsuan yang berdampak merugikan pembeli, karena pembeli tidak mengetahui akun tersebut diperoleh. Akun yang dibeli oleh pembeli bisa saja diblokir oleh pemilik asli dari akun tersebut dan akun tersebut bisa langsung diblokir supaya akun *game online* itu bisa kembali kepada pemilik aslinya. Hal tersebut sudah dilindungi oleh Undang – Undang Perlindungan Konsumen sehingga dapat dipastikan terhadap hukum yang melindungian transaksi tersebut.

Undang - Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
Pasal 4 yaitu hak konsumen serta Pasal 7 yaitu kewajiban pelaku usaha.⁷

⁷ Undang-Undang No.8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 2 dan Pasal 7

Perlindungan tersebut mencakup keamanan untuk konsumen agar konsumen tidak memperoleh barang yang tidak sama dengan kesepakatan atau melanggar ketentuan Undang-Undang dan pelaku usaha mempunyai kewajiban dalam melakukan kewajibannya sebagai pelaku usaha.

Potensi *gharār* bisa terjadi pada transaksi jual beli ini, karena tidak terdapat pertemuan langsung antar penjual serta pembeli atau secara *online* sehingga transaksi jual beli akun PUBG sekalipun itu online maka harus ada saling kepercayaan dan jelas mekanisme transaksinya. *Gharār* dapat dimaknai sebagai suatu formasi transaksi yang di dalamnya terdapat unsur ketidakpastian atau ketidakjelasan yang dapat menimbulkan potensi adanya pihak yang dirugikan.⁸

Melihat kejadian yang banyak muncul dan berkembang saat ini, banyak terjadi jual beli akun PUBG melalui online yang terjadi di media sosial Facebook. Alasan penulis melakukan penelitian di grup Facebook @jualbeliakunPUBG karena di grup tersebut mempunyai minat pembeli yang banyak. Grup yang memperjualbelikan akun *game online* PUBG yang tersedia untuk seluruh warga Indonesia, sehingga terdapat banyak peminat para pemain yang melakukan transaksi jual beli akun *game* PUBG via *online*. Oleh karena itu penulis termotivasi untuk meneliti dan mentelaah lebih lanjut segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem akun *game* PUBG di Facebook dengan judul: “**Analisis Hukum Islam Dan Undang - Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan**

⁸Muhammad Abdul Wahab, *Gharar Dalam Transaksi Modern* (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2019), 7.

Konsumen Terhadap Jual Beli Akun *Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile* Di Facebook”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dapat digunakan sebagai pemaparan bagaimana peluang lingkup dalam pembahasan yang bisa keluar pada penelitian dengan cara melaksanakan identifikasi yang banyak, lalu bisa ditebak sebagai masalah.⁹ Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka masalah-masalah yang berhasil diidentifikasi dan bisa dijadikan objek penelitian, antara lain:

- a. Praktik jual beli akun *game online* PUBG *mobile* di Facebook.
 - b. Akad yang digunakan dalam akun *game online* PUBG *mobile* di Facebook.
 - c. Analisis hukum Islam dan Undang – Undang No.8 Tahun 1999 terhadap praktik jual beli akun *game online* PUBG *mobile* di Facebook.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah memfokuskan masalah yang akan diteliti guna menerangkan area permasalahan yang ditelaah supaya tidak menyebabkan luasnya pembicaraan tentang pembahasan serta persoalan pada masalah.¹⁰ Berawal dari identifikasi permasalahan tersebut agar

⁹Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam UIN Sunan Ampel Surabaya *Petunjuk Teknik Penulisan Skripsi* (Surabaya: Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam, 2014), 8.

¹⁰ Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 42.

kajian ini fokus dan bisa tuntas kajiannya maka dibatasi dua masalah saja, sebagai berikut:

- a. Praktik jual beli akun *game online* PUBG *mobile* di Facebook.
 - b. Analisis hukum Islam dan Undang – Undang No. 8 Tahun 1999 terhadap praktik jual beli akun *game online* PUBG *mobile* di Facebook.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan permasalahan pada latar belakang, maka yang dijadikan rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana praktik jual beli akun *game online* PUBG *mobile* di Facebook?
 2. Bagaimana analisis hukum Islam dan Undang – Undang No. 8 Tahun 1999 terhadap jual beli akun *game online* PUBG *mobile* di Facebook?

D. Kajian Pustaka

Penulis telah berupaya secara maksimum untuk menelusuri penelitian terdahulu tentang jual beli akun *game online* PUBG mobile pada *Facebook* sebagai rujukan bahan referensi untuk menguatkan isi penulisan penelitian.

Penelitian pertama ditulis oleh Ahamd Muzkki Aditya Tahun 2019 yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Di Game *Mobile Legends*”. Dalam penelitian tersebut menjelaskan kegiatan jual beli uang dalam sebuah game *mobile legends* dalam kegiatan tersebut mengandung unsur *gharār* karena terdapat

ketidakjelasan atas kepemilikan barang.¹¹ Penelitian ini memiliki kesamaan ini yaitu sama membahas tentang jual beli dengan tinjauan hukum islam. Perbedaan penelitian ini yakni obyek yang diperjualbelikan pada penelitian ini menggunakan obyek menjual uang didalam game penelitian sedangkan peneliti ini menggunakan obyek akun *game online*.

Penelitian kedua ditulis oleh Salsa Bella Rizky Nur Annisak Tahun 2015 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”. Penelitian ini menjelaskan tinjauan hukum Islam serta Undang-Undang ITE pada praktik jual beli akun *Clash Of Clans* (COC) online. Penelitian itu dapat disimpulkan jika praktik jual beli itu sah sesuai rukun serta syarat, Ditinjau dari segi Undang-Undang ITE jual beli tersebut banyak terjadi penipuan dan kecurangan.¹² Persamaan pada penelitian tersebut yaitu terletak pada pembahasan yang sama membahas tentang jual beli akun *game* online. Perbedaan dengan penelitian terletak pada analisis pada segi Undang-Undang, dimana penelitian tersebut menggunakan analisis Undang-Undang ITE, sedangkan pada penilitian yang dilakukan peneliti menggunakan analisis Undang-Undang Perlindungan konsumen.

¹¹ Ahamd Muzkki Aditya, ” Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends”(Skripsi--Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya,Surabaya,2019)

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 Beli Account Clash Of Clans (COC) Via Online ” (Skripsi--Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2015)

Penelitian ketiga ditulis oleh M. Faishol pada tahun 2019 yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Terhadap Jual Beli Kopi Berhadiah Di Warung Kopi Wilayah Kelurahan Bulak Banteng Surabaya”. Penelitian menjelaskan bagaimana praktik jual beli di warung kopi. Dalam penelitian tersebut terdapat ketidakterbukaan pemilik warung yakni tidak memberitahukan jika ada hadiah pada bungkus kopi itu. Transaksi ini dilakukan dengan bertatap muka artinya bertemu langsung antara keduanya.¹³ Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama menganalisis jual beli ditinjau melalui hukum Islam. Perbedaannya yaitu penelitian ini jual beli langsung bertemu antara dua belah pihak, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti jual beli yang dilakukan secara *online* atau tidak langsung bertatap muka.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian digunakan untuk mengetahui dan mendsikripsikan persoalan-pesoalan terhadap susunan masalah yaitu :

1. Untuk mengetahui praktik jual beli akun *game online* PUBG *mobile* di Facebook.
 2. Untuk mengetahui tinjauan hukum Islam dan UU No. 8 Tahun 1999 tentang perlindungan konsumen terhadap jual beli akun *game online* PUBG *mobile* di Facebook.

¹³ M.Faishol,” Tinjauan Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Terhadap Jual Beli Kopi Berhadiah Di Warung Kopi Wilayah Kelurahan Bulak Banteng Surabaya”(Skripsi--Universitas Islam Negeri Sunan Ampel,Surabaya,2019)

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan dari hasil penelitian yang ditulis dalam skripsi ini diinginkan agar memberikan manfaat yakni :

- ### 1. Dari segi teori

Penelitian ini diharap mampu menambah pengetahuan serta wawasan terhadap analisis hukum Islam dan UU No. 8 Tahun 1999 terhadap jual beli akun *game online* PUBG mobile di Facebook.

- ## 2. Dari segi praktis

- a. Dengan adanya penelitian ini diharap mampu memberikan bahan masukan pakar hukum Islam untuk melakukan ijtihad terhadap kejadian-kejadian yang baru muncul yang belum diketahui status hukum Islamnya.
 - b. Dapat dijadikan pembanding dalam penelitian baru.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional ialah sebuah uraian pengertian yang dibuat sebagai dasar agar tercapainya sebuah hasil pada penelitian. Definisi Oprasional memiliki tujuan yaitu untuk memastikan arti dari judul sehingga tidak membawa dampak kesalahpahaman pada maksud judul.¹⁴ Dalam mencegah kesalahanpahaman pembaca terhadap istilah judul “**Analisis Hukum Islam Dan Undang – Undang No. 8 Tahun 1999 Terhadap Jual Beli Akun Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile Di Facebook**”, maka perlu ditekankan maksud dari judul penelitian tersebut dengan cara terperinci yakni :

¹⁴ Widjono, *Bahasa Indonesia* (Jakarta: PT Grasindo, 2007), 120.

1. Hukum Islam: hukum Islam merupakan peraturan keagamaan atas dasar perintah-perintah Allah serta sunnah Rasulullah saw dan argumen ulama mengenai jual beli salam.
 2. Jual beli akun: jual beli akun yang berisikan *Email* serta *Password* dimana didalam *Email* tersebut terdapat data yang akan diperjualbelikan.
 3. *Player Unknown's Battlegrounds*: permainan video game dengan genre *battle royal* yang dikembangkan oleh PUBG Corporation dan permainan tersebut bisa dipermainkan di segala usia.
 4. Undang - Undang perlindungan konsumen: Undang - Undang No. 8 Tahun 1999 mengenai perlindungan konsumen terbatas pada Pasal 4 dan Pasal 7. Perlindungan konsumen yakni usaha menjamin kepastian hukum guna perlindungan pada konsumen.

H. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini memakai penelitian lapangan (*Fields Research*) yang didasarkan pada kaidah kualitatif. Penelitian lapangan dapat disebut data utama dari penelitian berasal dari informasi lapangan bukan perpustakaan.¹⁵

Metode penelitian ini yakni penelitian metode kualitatif. Maka akan membahas mengenai data yang dikumpulkan, sumber data, teknik pengumpulan data, serta analisis data:

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Dari Teori Ke Praktik* (Jakarta; Rineka Cipta, 2002), 75.

2. Pendekatan penelitian

Adapun pendekatan penelitiannya dengan menggunakan metode dekriptif kualitatif, mendeskripsikan secara bahasa yang bagus dengan teori analisis deduktif yaitu dengan mengemukakan teori-teori tentang jual beli menurut hukum Islam dan hukum perdata

3. Sumber Data

Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer serta sumber data sekunder, yakni :

- a. Sumber data primer yakni sumber data didapat langsung dari masyarakat dengan cara wawancara atau observasi langsung¹⁶. Penelitian ini memperoleh data dari jual beli akun *game online* PUBG *mobile* yaitu data dari penjual dan pembeli di grup Facebook.
 - b. Sumber data sekunder merupakan sumber data yang didapat dari seseorang pelaksanaan penelitian asalnya dari sumber data yang ada sebelumnya dari perpustakaan maupun penelitian terdahulu.¹⁷ Sumber sekunder yang penyusun gunakan adalah dengan mengambil data-data dari Undang-Undang secara khusus membahas tentang tema bahasan. Sumber data sekunder dibantu referensi mengenai jual beli akun *game online* PUBG *mobile* secara umum dalam Islam. Referensi tersebut berupa buku-buku, website, tokoh, akademisi yang mempunyai perhatian terkait hal-hal itu.

¹⁶ P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik* (Jakarta; PT Rieneka Cipta,2004), 87.

¹⁷ Ibid., 88.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan kajian penelitian, teknik pengumpulan data pada penelitian melalui berbagai metode yakni :

a. Observasi

Observasi ialah suatu proses untuk melakukan penyidikan pada sebuah obyek peristiwa maupun kejadian yang diteliti nantinya dengan menggunakan berbagai pengalaman yang telah terjadi¹⁸.

Adapun data tentang penelitian ini diperoleh dari penjual dan pembeli di grup @jualbeliakunPUBG

b. *Interview* (wawancara)

Interview(wawancara) yakni cara guna mengumpukan data penelitian melalui cara analisis pendahuluan untuk menemukan persoalan serta jika peneliti ingin mengetahui hal itu maka dilakukan dengan meberikan berbagai pertanyaan terhadap responden yang akan dituju.¹⁹ Teknik memperoleh informasi melalui cara bertanya langsung pada penjual serta pembeli akun game online PUBG mobile di grup @jualbeliakunPUBG.

c. Dokumentasi

¹⁸ Amirul Hadi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), 129.

¹⁹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 137.

Dokumentasi yakni cara mengumpulkan data secara tidak langsung dengan dokumentasi terhadap subjek yang dituju.²⁰

5. Teknik Analisis Data

Analisis data yakni tahapan yang penggerjaanya setelah mendapat informasi dari pengumpulan data tujuannya menyempitkan berbagai penemuan menjadi suatu data yang akurat dan teratur.²¹

Analisis data terhadap penelitian ini yakni secara analisis deskriptif. Analisis itu merupakan analisis yang membuat gambaran khusus mengenai jual beli, hukum Islam serta Undang-Undang tentang perlindungan konsumen terhadap jual beli akun *game online* PUBG *mobile* di *Facebook*. Jawaban yang diperoleh haruslah akurat, factual, dan susuai tercantum dalam rumusan masalah untuk dianalisis tentang bagaimana tinjauan hukum Islam dan Undang - Undang tentang perlindungan konsumen terhadap jual beli akun *game online* PUBG *mobile* di *Facebook*. Pendekatan penelitian dengan pola berfikir metode induktif yakni menitikkan terhadap gejala maupun fakta pada lapangan dengan cara pengamatan lalu membuat kesimpulan atas dasar fakta serta teori.

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), 117.

²¹ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Rema Rosda Karya, 2004), 248.

I. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi tersebut agar memudahkan pembahasan dan pemahaman sehingga perlu dikemukakan dalam pembahasan, serta penulis menyusun skripsi dengan sistem perbab, serta bab memiliki beberapa bab. Maka terdapat hubungan yang sistematis yang selanjutnya dibahas dalam sistematika pembahasan yakni:

Bab pertama, pendahuluan memuat; Latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, definisi operasional, metode penelitian hingga sistematika pembahasan.

Bab kedua, yakni pengertian jual beli dalam hukum Islam, dasar hukum jual beli, rukun dan syarat jual beli, macam-macam jual beli, jual beli salam, *khiyar* serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

Bab ketiga, merupakan sejarah dan transaksi jual beli akun *game online PUBG mobile Di Facebook*, merupakan pengertian dan perkembangan *Game Online PUBG Mobile*, latar belakang terjadinya jual beli akun serta cara transaksi jual beli akun *game online PUBG mobile Di Facebook*.

Bab keempat, yaitu berisikan tentang analisis hukum Islam dan Undang - Undang No. 8 Tahun 1999 terhadap jual beli akun *Game Online* PUBG *Mobile Di Facebook*.

Bab kelima, ialah bab penutup yakni kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

HUKUM ISLAM DAN UNDANG-UNDANG NO. 8 TAHUN 1999

TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN

A. Hukum Islam

1. Al-Ba'i

a) Pengertian Al-Ba'i

Pada hukum Islam, jual beli dapat dikategorikan pada hukum perjanjian maupun perikatan, maupun ‘aqd. Kegiatan ini merujuk pada proses pertukar barang/jasa dengan sejumlah nominal uang, antar benda serta benda lainnya, sama-sama mengikhlaskan maupun berpindahnya hak milik terdapat pengganti melalui cara yang diperbolehkan.²²

Dari segi istilah, merujuk pada pendapat Mahzab Hanafiyah yang mengartikan bahwa jual beli adalah kegiatan saling tukar-menukar harta dengan metode tertentu maupun menukar hal yang diharapkan sebanding dari cara tertentu yang bermanfaat.

Menurut jumhur ulama jika jual beli merupakan penukaran harta pada bentuk pemindahan kepemilikan. Atas dasar tiga pengertian itu disimpulkan jika jual beli yakni kegiatan saling tukar - menukar harta dengan cara ijab qabul yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan.²³

Dari definisi itu, kesimpulanya jika jual beli yakni penukaran barang. Masyarakat telah mempraktikkan ketika uang belum

²² Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2010), 68.

²³ Harun, *Fiqh Muamalah* (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017), 66.

sebagai alat transaksi tukar menukar barang, hal tersebut dikenal dengan sistem *ba'i al muqayyadāh* (barter)²⁴

b) Dasar hukum Al-Ba'i

Dalil diperbolehkannya jual-beli dalam fikih didasarkan pada beberapa sumber yaitu, Alquran, Hadist, dan Ijma' ulama. Diantaranya dalil (hukum syar'i) yang memperbolehkan jual beli yakni:

1) Surah Al-Baqarah : 275

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَمَ الرِّبَا

“...Padahal Allah menghalalkan jual beli dan mengharankan riba..”²⁵

2) Surah An-Nisa : 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْسِنُكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِحَارَةً عَنْ

تَرَاضٍ مِنْكُمْ ۝ وَلَا تَقْتُلُوا أَنفُسَكُمْ ۝ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

“hai orang-orang yang beriman, Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka

²⁴ Mardani, *Fiqh Syariah Ekonomi* (Jakarta:Kencana, 2012), 101.

²⁵ Anggota IKAPI Jawa Tengah, *Al Quran dan Terjemah* (Semarang:CV. Wicaksana,1991),43.

di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; Sesungguhnya, Allah Maha Penyayang kepadamu”.²⁶

Dalam kedua ayat diatas, Allah dengan tegas dan sangat jelas memperbolehkan dan menghalalkan jual beli. Pada ayat itu dijelaskan bahwa jual beli merupakan akad yang paling mendasar dalam perniagaan (*tijarah*) adalah suatu cara yang benar ketika seseorang menginginkan memakan atau menggunakan harta milik orang lain.

3) Hadist

Dalam hadistnya, Rasulullah banyak menjelaskan syariat akad jual beli. Pada suatu hari Rasulullah ditanya: “pekerjaan apakah yang dikatakan halal?” Beliau menjawab “pekerjaan yang seseorang itu dikerjakan melalui tangannya sendiri adalah setiap jual-beli yang dibaikkan”. (HR. Imam Al-Bazzar). Dalam hadist tersebut dijelaskan jual beli yang dibaikkan maksudnya yakni jual beli yang tidak terdapat penipuan (*gharar*) dan sesuai dengan aturan hukum fikih. Rasulullah pun memberikan janji baik suatu saat diakhirat bagi para pedagang (penjual serta pembeli) yang berlaku jujur dalam jual beli. Beliau mengatakan: “pedagang jujur serta Amanah bersama dengan Nabi, orang-orang *Shiddiq*, dan para *Syuhada’*. (HR. Imam At-Tirmidzi).

Jual beli tersebut merupakan akad yang sudah ada sejak Zaman

26 Ibid., 75.

sebelum Islam Oleh Rasulullah ada kemudian diperbolehkannya, Sedangkan Riba merupakan akad yang sudah ada sejak sebelum Islam datang, namun kemudian diharamkan dan dilarang.²⁷

4) Ijma'

Hukum Dasar diperbolehkanya jual-beli lainnya adalah ijma' (kesepakatan) para ulama. Semua Ulama sepakat jika jual-beli dibolehkan dengan alasan jika manusia membutuhkan bantuan orang lain guna memenuhi kebutuhannya karena ketidakmampuannya. Namun, bantuan maupun barang orang lain itu harus diganti barang lain sesuai kesepakatan bersama.²⁸

Dengan demikian, hukum dasar diperbolehkannya akad jual beli yakni atas dasar *Al-quran*, *Al-Hadist*, dan *Ijma'* (*Kesepakatan Ulama*). Maka sesuai uraian diatas dapat dikatakan bahwa status Jual-Beli sangat kuat dengan pertimbangan dasar hukum yang diambil langsung dari tiga sumber hukum Islam.

c) Rukun jual beli

Transaksi jual-beli dibutuhkan Rukun (*Asas*) untuk

memperkuat terjadinya sebuah transaksi jual-beli, maka jika tidak terdapat Rukun jual beli itu hukumnya tidak sah.

Penentuan rukun (*Asas*) jual-beli sendiri mempunyai perbedaan

²⁷ Pudjihardjo, *Fikih Muamalah Ekonomi Syariah* (Malang:UB Press, 2019), 26.

²⁸ Wasilatur Rohmaniyah, *Fiqih Muamalah Kontemporer* (Pamekasan:Duta Media Publishing, 2019), 52.

pendapat diantara para *Ulama Hanafiyah* dan mayoritas (*Jumhur*) ulama.²⁹

Rukun (*Asas*) jual-beli menurut pendapat *Ulama Hanafiyah* hanya satu yakni *ijab* dan *qabul*. *Ulama Hanafiyah* berpendapat, rukun (*Asas*) jual-beli hanya unsur rela antar kedua pihak atau suka sama-sama yaitu penjual serta pembeli pada transaksi jual beli.³⁰ Menurut Mayoritas (*Jumhur*) ulama, rukun jual-beli dibagi menjadi 4, yakni:

- 1) Adanya pelaku yaitu penjual serta pembeli.
 - 2) Adanya *sighāt*.
 - 3) Adanya objek yang diperjual belikan.
 - 4) Adanya nilai tukar pengganti barang.³¹

Pada Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, ada tiga rukun jual beli yakni:

- ## 1) Pihak-pihak

Pihak yang ada dalam perjanjian jual beli yakni penjual, pembeli, serta pihak lain pada perjanjian itu.

- ## 2) Objek

Objek dalam jual beli terdapat dari benda yang berwujud maupun tidak berwujud, yang bergerak atau tidak, dan yang terdaftar maupun tidak.

²⁹ Ahmad Sarwat, *Fiqih Jual beli* (Jakarta Selatan:Rumah Fiqih Publishing, 2018), 10

³⁰ Abdul Rahman Ghazaly, *Fiqh Muamalat* (Jakarta:Kencana, 2010), 71.

³¹ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah* (Jakarta:Gaya Media, 2020), 115.

3) Kesepakatan

Kesepakatan antara pembeli dan penjual dapat dilaksanakan dengan tulisan, lisan, maupun isyarat. Kesepakatan itu mempunyai makna hukum sama.³²

d) Syarat jual beli

Melaksanakan jual beli, wajib terpenuhi beberapa syarat yang membuat jual beli sah. Dalam syarat itu ada syarat yang berhubungan dengan pelaksana akad serta terdapat syarat yang berhubungan dengan barang akad, yakni suatu harta dipindahkan dari satu pihak ke pihak lain melalui penukaran ataupun dijual. Terdapat syarat jual-beli menurut Mayoritas Jumhur Ulama yakni :

1) Syarat penjual dan pembeli (*Al-Muta'qidāin*)

Ulama sepakat jika seorang pelaksana akad jual beli wajib memenuhi syarat yakni:

(a) Baligh

Baligh merupakan keadaan anak di usia tertentu dengan jelas segala urusan yang dihadapi, mampu membandingkan mana baik serta jelek. Transaksi Jual-beli yang dilakukan dengan anak kecil yang masih belum berakal, serta orang gila maka hukum nya dianggap tidak sah. Adapun bila si anak kecil itu *Mumayyis* (sudah diusia

³² Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, buku II Pasal 56.

baligh), Pendapat Ulama *Hanafiyah* apabila akad tersebut memberi keuntungan baginya, maka sah hukum akadnya.³³

Mayoritas Jumhur Ulama berpendapat jika seorang pelaksana akad jual beli wajib sudah diusia baligh serta berakal , jika yang melakukannya belum masuk usia baligh maka jual-belinya tidak sah, walaupun dengan mendapatkan perizinan walinya.

(b) Orang yang berbeda

Seorang pelaksana akad harus berbeda. Maksudnya yaitu jika seseorang yang melakukan akad jual-beli tidak bisa berbuat sebagai penjual serta pembeli secara bersama.³⁴

2) Syarat *sighāt*

Jika *ijab-qabul* sudah diucap pada sebuah transaksi akad jual-beli, maka kepemilikan dari suatu barang/jasa maupun uang telah berpindah kepemilikan. Barang/Jasa menjadi milik pembeli serta uang menjadi milik si penjual.

Namun ulama fiqih mejelaskan jika syarat sah ijab qabul yaitu:

- (a) Seorang mengucap telah baligh dan berakal
 - (b) Qabul harus sesuai ijab

³³ Nasrun Haroen, *Fiqih Muamalah* (Jakarta:Gaya Media Pratama, 2000), 115.

³⁴ Ahmad Wardi Muslich, *Fikih Muamalah* (Jakarta:Amzah, 2010), 188.

- (c) Ijab qabul dilaksanakan pada semajelis.³⁵

3) Syarat atau ketentuan barang yang diperjual-belikan (*Ma'qud 'alāih*)

Syarat-syarat mengenai barang diperjualbelikan yakni :

- (a) Barang sudah ada maupun tidak ditempat, namun penjual mengatakan kesanggupan meng adakan barang tersebut.
 - (b) Barang tersebut di manfaatkan serta bermanfaat untuk pengguna.
 - (c) Dimilik oleh Seseorang. Apabila barang belum dimiliki seseorang tidak boleh diperjual-belikan, seperti memperjual-belikan ikan dilaut.
 - (d) Dapat diberikan ketika akad berlangsung maupun waktu persetujuan pada saat transaksi berlangsung.³⁶

- #### 4) Syarat nilai tukar

Nilai tukar suatu barang menjadi unsur penting dalam jual-beli. Ulama fikih menjelaskan bahwa syarat nilai tukar haruslah :

- (1) Kesepakatan harga di kedua pihak harus jelas baik secara total maupun nominal.
 - (2) Dapat diberikan ketika akad berlangsung atau pada kesepakatan saat transaksi berlangsung

³⁵ Abdul Rahman Ghazaly, *Fiqh Muamalat* (Jakarta:Kencana, 2010), 74.

³⁶ Syamsul Anwar, *Hukum Perjanjian Syariah* (Semarang: CV. Toha Putra, 1978), 132.

(3) Jika sifatnya *barter*, maka barang sebagai nilai tukar.³⁷

- e) Macam-macam jual beli

Banyak jenis Jual-beli yang dilarang dalam Islam.

Menurut Mayoritas Jumhur Ulama membagi hukum pada jual beli menjadi dua yaitu jual beli *shahih* serta jual beli *fasiid*. Secara hukum, Islam tidak mendefinisikan dengan detail tentang jual beli yang diperbolehkan. Islam cuma menitikkan pada norma umum jual beli. Secara singkatnya, Islam memperbolehkan berbagai macam jual beli namun bukan melanggar serta tidak bertentangan dengan norma.

Macam – macam jual-beli dari nilai pertukarannya dibagi menjadi tiga,³⁸ yaitu:

 - (a) Jual beli pesanan (*Salam*) yakni jual beli dari pemesanan, dengan memberi uang depan lalu barangnya belakangan.
 - (b) Jual beli *muqayaddhāh* (*barter*) adalah jual beli menukar barang dengan barang, seperti menukar sepatu dengan celana.
 - (c) Jual beli *muthlāq* adalah jual beli yang barangnya ditukarkan dengan hal yang sudah disetujui untuk menjadi alat tukar, contohnya uang.

³⁷ Gufran A. Mas'adi, *Fiqh Muamalah Kontekstual* (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2002), 122.

³⁸ Rachmat Syafi'I, *Fiqh Muamalah* (Bandung:CV Pustaka Setia, 2000), 101-102.

Apabila dilihat segi hukum, jual beli dibagi yaitu jual beli sah pada hukum Islam serta jual beli tidak sah menurut hukum Islam, yakni:

- (a) Jual beli sah menurut hukum Islam adalah jual beli terpenuhinya rukun dan syarat jual beli serta tidak adanya *gharār* atau penipuan didalamnya. Terdapat satu jual beli pada hukum Islam meskipun tanpa ijab dan qabul yakni dengan saling memberikan dikenal dengan *al-Mu'aataāh*, yakni jual beli dengan mengambil serta memberi barang tanpa ijab qabul, contohnya seseorang membeli rokok dengan label harga dikemasan yang diberi penjual, lalu memberikan uang pembayaran ke penjual.³⁹
 - (b) Jual beli tidak sah pada hukum Islam adalah jual beli *fasid* serta *bathil*. Menurut *fuqoha' Hanafiyah* jual beli *bathil* yakni rukunnya tidak terpenuhi serta tidak diperbolehkan syara'. Seperti barang najis yaitu babi, bangkai, kotoran serta lainnya. Namun jual beli *fasid* yakni prinsipnya tidak bertentangan syara' tetapi ada sifat-sifat yang mengalami keabsahannya. Contohnya jual beli terdapat penipuan (*gharār*) dimana merugikan pihak sebab barang yang diperjualbelikan tidak pasti keberadaannya.⁴⁰

³⁹ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2002), 77-78.

⁴⁰ Gufron A. Mas'adi, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, Cet I, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2002), 131.

2. Salam

a) Pengertian salam

Akad salam merupakan akad dalam *Fiqih Muamalah*.

Dimaksud salam dalam hal ini bukan memberi salam terhadap sesama atau perdamaian, melainkan sebuah penyerahan. Dalam bahasa sendiri *salam* memiliki arti *al-i'tha'* serta *at-taslif*. Artinya pemberian. Menurut istilah syariah, akad salam menurut para fuqaha didefinisikan dengan jual beli barang dengan sifatnya disebutkan pada tanggungan serta imbalan (pembayaran) juga saat itu.⁴¹

b) Landasan hukum salam

Landasan hukum transaksi *bai' as-Salam* pada Al-Qur'an surat al Baqarah ayat 282:

اَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا تَدَا يَتَّمْ بِدَيْنٍ إِلَى أَجْلٍ مُسَمًّى فَأَكْتُبُهُ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu’amalah tidak secara tunai untuk waktu yang tidak ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya..”⁴²

Ibnu Abbas memaknakan mengenai utang piutang jual beli salam. Utang umumnya yakni utang piutang pada bentuk salam serta utang piutang pada jual beli lain. Kaitannya ayat tersebut Ibnu Abbas menerangkan hubungan ayat itu dengan *bai' as-*

⁴¹ Ahmad Sarwat, *Jual Beli Akad Salam*, (Jakarta:Rumah Fiqih Publishing, 2018), 6.

⁴² Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahannya* (Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al Quran, (Semarang:PT Karya Toha Putra, 1989), 70.

salam, ini jelas dari ucapan beliau: “*Saya bahwa salam (salaf) dijamin untuk jangka waktu tertentu telah dihalalkan oleh Allah pada kitab-Nya dan diizinkan-Nya*”.⁴³

Walaupun jual beli salam merupakan jual beli dimana barang belum tersedia, tetapi dikecualikan dengan syarat yang berlaku sebab kebutuhan masyarakat. Landasan tersebut membuat jual beli salam boleh sebagai aktivitas bermuamalah manusia.⁴⁴

c) Rukun dan syarat

Dalam *bai' as-Salam* rukun harus terpenuhi yakni :⁴⁵

- (1) 'Aqid, yakni orang pemesan (*al-muslim* atau *rabbusalām*) serta orang penerima pesanan (*al-muslam ilāih*). Dengan syarat, pihak wajib tanggap hukum (baligh atau *mumayyiz* dan berakal) hingga bisa melaksanakan akad maupun transaksi.
 - (2) Modal atau uang, atau dapat disebut dengan harga (*tsamān*).
 - (3) *Muslān fiih* merupakan barang yang diperjual belikan.
 - (4) *Shigat* merupakan ijab dan qabul.

Mayoritas jumhur ulama berpendapat *sighat* wajib dengan ucapan yang menyertakan kata memesan barang, jual beli *salam* dasarnya jual beli objeknya belum ada. Namun dibolehkan

⁴³ Muhammad Syafi'i Antonio, *Bank Syariah Wacana Ulama & Cendekiawan* (Jakarta:Azas Kerjasama, 2006), 131.

⁴⁴ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat* (Jakarta:Amzah, 2013), 244.

⁴⁵ Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2011), 90.

melalui syarat dengan kata “memesan” maupun *salam*. Qabul wajib menyertakan kalimat kata menerima dengan penetapan harga.⁴⁶

Adapun syarat sah dalam jual-beli *salam* sama dengan syarat jual-beli pada umumnya, tetapi terdapat syarat khusus jual beli *Salam*. Syarat jual beli salam berhubungan dengan *ra's al-māl* (modal atau harga) serta *muslām fih* (obyek akad maupun pesanan).⁴⁷

Umumnya ulama madzhab setuju dengan enam syarat agar jual beli salam sah, yakni:⁴⁸

- 
 - (1) Jelas bentuk *muslām fih* (barang yang dipesan).
 - (2) Jelas sifat barang.
 - (3) Jelas bentuk akad.
 - (4) Ukurannya diketahui.
 - (5) Waktunya tertentu diketahui.
 - (6) Diketahuinya kadar *ra's al māl* (modal atau harga), dan
 - (7) Tidak menyebutkan dimana tempat pemesanan atau tempat penyerahan.

3. *Khiyar*

a) Pengertian *khiyar*

Khiyar secara bahasa merupakan menyisihkan, memilih, atau menyaring. Secara istilah *khiyar* merupakan memilih atau

⁴⁶ Imam Mustofa, *Fiqh Muamalah Kontemporer* (Yoyakarta:STAIN Metro Lampung, 2014), 73.

⁴⁷ Rahmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah* (Bandung:Pustaka Setia, 2004), 33.

⁴⁸ Abdul Fatah Idris, *Fikih Islam Lengkap* (Jakarta:PT. Rineka Cipta, 2004), 161.

menentukan sesuatu yang paling baik dari yang baik dari dua pilihan atau lebih. Dalam jual beli *khiyar* merupakan hak untuk memiliki maupun menentukan apakah perjanjian jual beli tersebut diteruskan atau dibatalkan.⁴⁹

b) Dasar hukum *khiyar*

Hukum *khiyar* adalah boleh dilakukan apabila memenuhi syarat yang telah ditentukan tetapi apabila dilakukan untuk menipu maka hukumnya haram. Rasulullah bersabda:

أَنْتَ بِالْحِيَارِ بِكُلِّ سِلْعَةٍ ثَلَاثَةٌ بَتَعْتَهَا لَيَالٍ

Artinya: “Engkau berhak *khiyar* dalam tiap-tiap barang yang engkau beli selama tiga malam”(H.R Al-Baihaqy dan Ibnu Majah).

Dari hadist tersebut dijelaskan bahwa hukum *khiyar* boleh dilakukan. Apabila terdapat cacat pada barang yang dibeli yang dapat merugikan pembeli. Menurut ulama fiqh status *khiyar* merupakan diperbolehkan karena antara pembeli dan penjual tidak ada pihak yang merasa tertipu.⁵⁰

c) Macam-macam *khiyar*

Salah satu prinsip jual beli menurut hukum Islam yaitu adanya hak pelaku usaha yang melakukan sebuah transaksi untuk meneruskan atau membatalkan transaksi. Hak tersebut disebut dengan *khiyar*. Keuntungan adanya *khiyar* merupakan

⁴⁹ Sudarsono, *Pokok-Pokok Hukum Islam* (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), 402.

⁵⁰ Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam Di Indonesia* (Jakarta:Prenada Media,2005), 80.

agar terjalinnya hubungan yang baik antara pembeli dan penjual apabila adanya ketidaksesuai barang. Apabila *khiyar* tidak ada maka dapat menyebabkan perselisihan antara kedua bela pihak. Berdasarkan dari hal tersebut maka terdapat beberapa macam *khiyar* yaitu sebagai berikut⁵¹:

- (1) *Khiyar* majlis, adalah hak pilih antara kedua belah pihak yang melakukan akad untuk membatalkan akad, selama kedua belah pihak masih dalam satu majlis akad (diruangan toko) yang belum berpisah. Maksutnya yaitu transaksi dapat dikatakan sah setelah kedua belah pihak berpisah dan salah seorang diantara mereka melakukan pilihan untuk membeli dan/ atau untuk menjual.
 - (2) *Khiyar* ‘aib, adalah hak untuk membatalkan atau melangsungkan akad jual beli apabila terdapat cacat pada barang yang diperjualbelikan. *Khiyar* aib menurut ulama fiqh berlaku sejak diketahui cacat pada barang yang diperjualbelikan.
 - (3) *Khiyar* ru’yah, adalah hak pilih bagi pembeli untuk menyatakan dapat dilangsungkan atau dibatalkan akad jual beli yang dilakukan dalam suatu objek yang objek tersebut belum dilihatnya ketika akad berlangsung.

⁵¹ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah* (Jakarta, Gaya Media Pratama, 2000), 136.

(4) *Khiyar* syarat, adalah *khiyar* yang dijadikan syarat antara pembeli dan penjual untuk meneruskan atau membatalkan jual beli dalam waktu tiga hari.

B. Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

Kehidupan bermasyarakat terdapat perkembangan dibidang perindustrian serta perdagangan nasional menghasilkan beberapa macam barang serta jasa yang bisa dikonsumsi publik. Untuk memenuhi kebutuhan barang maupun jasa terdapat ketidakseimbangan antar pembeli dan penjual, dari kondisi tersebut perlu Undang-Undang tujuannya sebagai perlindungan kepentingan serta memfasilitasi konsumen.

1. Konsep jual beli

Hukum perlindungan konsumen didalam Undang – Undang tersebut tidak menjelaskan mengenai bagaimana pengertian terhadap jual beli, tetapi menjelaskan mengenai subjek serta objek pada proses jual beli. Sistem jual beli yang terjadi antar penjual dan pembeli yakni ketika terjalin kesepakatan kehendak serta pernyataan keduanya hingga barang dan harga yang dijadikan objek jual beli. Setiap orang mempunyai hak pada penentuan kontrak tanpa terikat suatu apapun sebab jual beli memiliki asas yang wajib dilakukan.⁵²

⁵² Salim, *Hukum Kontrak Teori Dan Teknik Penyusunan Kontrak* (Jakarta:Sinar Grafika, 2009), 9.

a. Pelaku usaha

Terdapat pada Pasal 1 Undang-Undang No 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen menjelaskan bahwa setiap perseorangan maupun badan usaha, baik berbentuk badan hukum maupun bukan yang di dirikan serta berkedudukan atau melaksanakan aktivitas pada wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia, baik sendiri ataupun bersama-sama dalam Perjanjian penyelenggaraan aktivitas usaha pada berbagai bidang Ekonomi disebut pelaku usaha.⁵³ Pelaku usaha yang dimaksud terdiri dari BUMN, Koperasi, Perusahaan, Pedagang, serta Distributor.⁵⁴ Pelaku usaha mempunyai hak dilindungi, hak tersebut yakni :⁵⁵

- 1) Hak Merehabilitasi Nama baik jika terbukti dengan hukum merupakan kerugian konsumen bukan berasal dari barang maupun jasa yang dijual;
 - 2) Hak menerima pembayaran sesuai dengan kesepakatan terkait keadaan nilai tukar barang maupun jasa yang dijual;
 - 3) Hak melaksanakan pembelaan diri pada penyelesaian hukum sengketa konsumen;
 - 4) Hak memperoleh perlindungan dari hukum apabila ada tindakan konsumen yang beritikad tidak baik;
 - 5) Hak-hak yang diatur pada peraturan perundang-undangan lain.

⁵³ Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

⁵⁴ Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen* (Jakarta:Sinar Grafika, 2008), 41.

⁵⁵ Pasal 6 Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

Selain itu, terdapat kewajiban lain yang musti dilakukan pelaku usaha yang dilindungi oleh Undang - Undang , sebagai berikut:⁵⁶

- 1) Memberi kesempatan konsumen untuk menguji maupun mencoba barang/jasa dan memberi jaminan atau garansi kepada barang yang dibuat atau dijual;
 - 2) Memberi kompensasi/ganti rugi/penggantian jika barang atau jasa yang diterima konsumen tidak sesuai perjanjian
 - 3) Memberi informasi benar, jelas dan jujur terkait keadaan/kondisi maupun jaminan barang /jasa serta memberi keterangan untuk Penggunaan, Perbaikan, bahkan Pemeliharaan;
 - 4) Menjamin kualitas barang/ jasa yang dihasilkan, dan penjualan barang atas ketentuan standar mutu barang/ jasa yang berlaku;
 - 5) Memperlakukan dan melayani konsumen dengan benar serta jujur juga tidak ada tindakan diskriminatif;
 - 6) Memberi kompensasi/uang ganti rugi/dana pengganti kerugian yang telah disebabkan pemakaian serta pemanfaatan barang atau jasa yang dijual;
 - 7) Beritikad baik melaksanakan aktivitas usahanya;

Pemberlakuan Peraturan Undang-Undang No 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang mengatur terkait hak

⁵⁶ Pasal 7 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

dan kewajiban Pelaku Usaha, tujuannya untuk memberi perlindungan konsumen agar dapat membuat iklim perusahaan yang sehat, serta bisa mendukung munculnya perusahaan tangguh demi menghadapi persaingan penyediaan barang atau jasa yang berkualitas.

b. Konsumen

Menurut Pasal 1 ayat 2 Undang-Undang Perlindungan Konsumen. Konsumen adalah orang yang menjadi pemakai barang atau jasa baik tersedia pada masyarakat, kepentingan sendiri, keluarga, orang lain, ataupun makhluk hidup lainnya serta tidak dijual-belikan.⁵⁷ Dalam bahasa sederhananya konsumen yakni pegguna dan pemakai barang atau jasa orang lain.

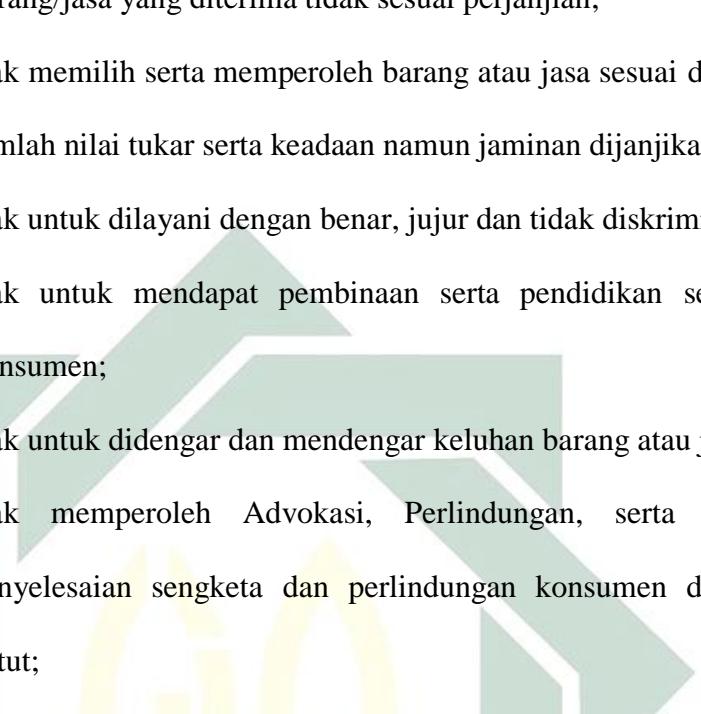
Perlindungan konsumen merupakan usaha badan hukum Negara pada hal memberi perlindungan kepada konsumen atas tindakan yang sewenang-wenang oleh suatu perusahaan.

Hak – hak konsumen harus ditegakkan sehingga dapat terlaksananya perlindungan konsumen dengan perlindungan pelaku usaha, hak-hak yang didapat konsumen yaitu sebagai berikut:⁵⁸

- 1) Hak atas informasi jelas, benar dan jujur tentang kondisi barang, serta jaminan barang atau jasa yang akan diperoleh;
 - 2) Hak atas kenyamanan, keamanan, serta keselamatan konsumsi barang atau jasa;

⁵⁷ Pasal 1 Ayat 2 Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

⁵⁸ Pasal 4 Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

- 
 - 3) Hak memperoleh kompensasi/penggantian dana jika barang/jasa yang diterima tidak sesuai perjanjian;
 - 4) Hak memilih serta memperoleh barang atau jasa sesuai dengan jumlah nilai tukar serta keadaan namun jaminan dijanjikan;
 - 5) Hak untuk dilayani dengan benar, jujur dan tidak diskriminatif;
 - 6) Hak untuk mendapat pembinaan serta pendidikan sebagai konsumen;
 - 7) Hak untuk didengar dan mendengar keluhan barang atau jasa;
 - 8) Hak memperoleh Advokasi, Perlindungan, serta usaha penyelesaian sengketa dan perlindungan konsumen dengan patut;
 - 9) Hak-hak untuk mendapatkan perlindungan konsumen sesuai peraturan perundang-undangan lainnya.

Selain itu konsumen juga memiliki kewajiban yang harus dilakukan dalam melakukan transaksi Jual-beli sebagai berikut:⁵⁹

- 1) Wajib Membaca serta mengikuti informasi dalam tahap pemakaian maupun pemanfaatan barang/jasa, guna meningkatkan keamanan serta keselamatan;
 - 2) Membayar sesuai kesepakatan nilai tukar;
 - 3) Memiliki Itikad baik dalam melakukan Transaksi pembelian barang/ jasa;

⁵⁹ Pasal 5 Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

- 4) Mengikuti upaya dalam pelaksanaan hukum sengketa dan perlindungan konsumen secara patut.

2. Tujuan dan asas perlindungan konsumen

2. Tujuan dan asas perlindungan konsumen

Tujuan di Berlakukan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 mengenai Perlindungan Konsumen yaitu supaya konsumen agar mendapatkan perlindungan yang sesuai. Upaya pelindungan ini dilakukan guna terwujudkannya keseimbangan perlindungan kepentingan pelaku usaha dan konsumen dengan cara meningkatkan harkat dan martabat konsumen.⁶⁰

Tujuan perlindungan konsumen dapat dilihat pada Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999, yaitu:⁶¹

- a. Demi terciptanya Peningkatan Pemberdayaan Konsumen yang Memilih, Menentukan, Serta Menuntut Hak-Hak Sebagai Konsumen;
 - b. Menghasilkan sistem Perlindungan Konsumen Sesuai dengan unsur kepastian dalam hukum serta keterbukaan mengakses informasi hingga memperoleh informasi yang dibutuhkan;
 - c. Meningkatkan tingkat Kesadaran, Kemampuan, Serta Kemandirian Konsumen dalam Melindungi Diri;
 - d. Mengangkat Harkat dan martabat Konsumen dengan Cara menghindarkannya akses negatif penggunaan barang/jasa;

⁶⁰ Ahmad Miru, *Prinsip-Prinzip Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Di Indonesia* (Jakarta; Raja Grafindo Persada, 2013), 100.

⁶¹ Pasal 3 Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

- e. Meningkatkan kualitas barang/jasa dan menjamin kelanjutan usaha dalam hal Kesehatan, Kenyamanan, Keamanan, Serta Keselamatan Konsumen.

- f. Membangun kesadaran pada pelaku usaha tentang pentingnya perlindungan Konsumen hingga memunculkan Sikap Jujur dan Bertanggung Jawab Untuk Berusaha Memperbaiki Usahanya;

Adapun beberapa Asas yang Relevan pada pembangunan Nasional yaitu :⁶²

- a. Asas Kepastian Hukum, yaitu Konsumen Dan Pelaku Usaha Mematuhi ketentuan Hukum serta mendapat keadilan pada Penyelenggaraan Perlindungan Konsumen Hingga Mendapat Keadilan, Pada Penerapan Undang-Undang Serta Kepastian Hukumnya.
 - b. Asas Keseimbangan, yaitu Terdapatnya Keseimbangan Antar Kepentingan Konsumen, Pelaku Usaha Serta Pemerintah Dalam Bentuk Materil Maupun Spiritual.
 - c. Asas Keadilan, yaitu terdapatnya partisipasi masyarakat dengan maksimalkan serta pemberian kesempatan konsumen hingga pelaku Usaha Mendapat Haknya Dan Kewajibannya Dengan Adil Dan Seimbang.

⁶² Elsi Kartika, *Hukum Dalam Ekonomi* (Jakarta; PT Grasindo, 2008), 160.

- d. Asas keamanan serta keselamatan, yaitu Memberi Jaminan Keamanan dan Keselamatan pada Konsumen, Pemakaian, Serta Pemanfaatan Barang atau Jasa Yang Dikonsumsi.
 - e. Asas Manfaat, yaitu segala usaha guna memberikan Penyelenggaraan, Perlindungan Konsumen dan wajib memberi manfaat, kepentingan konsumen serta pelaku usaha keseluruhan.



BAB III

JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE* VIA FACEBOOK

A. Sejarah dan Pengertian Game Player Unknown's Battlegrounds Mobile

PUBG singkatan dari *Player Unknown's Battlegrounds* merupakan game yang diciptakan oleh Brendan Greene yaitu sebuah permainan bergenre *battle royal*. Brendan Greene dikenal sekarang dengan “*PlayerUnknown*” yakni anggota aktif komunitas modder. Brendan Greene memodifikasi game dengan mod paling terkenal yakni “Dayz” atau “H1Z1”. Mod “Dayz” dikembangkan Brendan Greene membuat sangat terkenal serta mengarah penciptaan PUBG yang artinya singkatan dari Player Unknown’s Battlegrounds. Permainan ini dikembangkan serta diterbitkan PUBG Corporation serta baru dibentuk Brendan Greene sebagai CEO serta Pengembang Utama.⁶³

Player Unknown's Battlegrounds mulai dikembangkan 2016 dirilis Steam Early access serta selesai esember 2017. Versi PC berhasil mendapat rekor si Steam serta sangat sukses hingga menang berbagai penghargaan *Game of the Year*. PUBG sebagai pelopor indikator game *battle royale* sesungguhnya. Versi PC PUBG sangat populer sehingga versi *mobile* direncanakan sesudahnya. Lightspeed dan Quantum Studio Grup, divisi pengembang internal Tencent Games, yakni

⁶³ Spin Esports, "Sejarah Dibalik Pembuatan PUBG Mobile", <https://dailyspin.id/esports/sejarah-dibalik-pembuatan-pubg-mobile/>, diakses pada 19 Desember 2020, pukul 07.35

pencipta PUBG *Mobile*. Sejak ada di Maret 2018, PUBG *Mobile* sudah menguasai pasar *game mobile* Indonesia serta dunia, pemegang rekor Google PlayStore sebagai *game* dan pengunduh serta *player* terbanyak.⁶⁴

Tipe baru pada pemainan PUBG, PUBG *mobile* dapat beradaptasi menjadi lebih *mobile* yang dapat mudah dimainkan dibanding versi PC sebelumnya. Terdapat hal berbeda serta menjadikan versi *mobile* lebih dinikmati. Berikut perbandingan perbedaan antara PUBG PC serta PUBG *mobile*.

Perbandingan pertama dari segi grafis terlihat sekilas dapat dikatakan mirip namun terdapat perbedaan fitur yang dimiliki PUBG *mobile*. Grafis PUBG *mobile* sudah dimaksimalkan untuk pegunaan dalam perangkat *mobile*, tetapi masih terlihat kurang *realistik* dibandingkan dengan versi PC. Akan tetapi, dilihat dari kualitas grafis PUBG *mobile* sudah lebih baik bila dibandingkan dengan *game* bertema *battle royal mobile* lainnya. Perbedaan ini mungkin dirasa tidak begitu penting bagi para pemain PUBG *mobile*, namun perbedaan itu bisa menambah *bumbu* lezat yang akan menjadi bahan pembuat PUBG *mobile* lebih terkenal bagi *gamers casual* pengguna ponsel.⁶⁵

⁶⁴ TECHNOLOGUE.ID, "Asal Mula PUBG Mobile", <https://technologue.id/asal-mula-pubg-mobile/amp/>, diakses pada 19 Desember 2020, pukul 21.01

⁶⁵ Hitekno.com,”7 Perbedaan PUBG Mobile”,
<https://www.hitekno.com/games/2018/05/25/185206/harus-tahu-7-perbedaan-pubg-mobile-dengan-versi-pc>, diakses pada 20 Desember 2020, pukul 20.10



Gambar 3. 1 Perbandingan Grafis

Perbandingan kedua yaitu PUBG *mobile* mengikuti tren game *mobile* dengan implementasi sistem rank bisa dinaikkan saat bermain. Rank sistem tujuanya menyesuaikan permainan guna melawan pemain lain dengan rank atau skill sama, sedangkan PUBG di PC sistem rank tidak terdapat serta dapat menyebabkan seluruh pemain dimasukkan kedalam satu permainan yang tidak adil maka menyebabkan para pemain pemula merasa kesulitan karena level permainan sama dengan pemain yang memiliki rank tinggi.⁶⁶

⁶⁶ Gcube.Id, "Apa Sih PUBG Mobile Itu", <https://pubgmobile.gcube.id/apa-sih-pubg-mobile-itu/>, diakses pada 20 Desember 2020, pukul 20.20



Gambar 3. 2 Perbandingan Sistem Rank

Perbandingan ketiga terletak pada slot senjata, dalam PUBG PC ada empat slot senjata, dua guna slot senjata utama, satu senjata skunder (untuk pistol) dan satu slot senjata melee, sedangkan di PUBG *mobile* hanya tiga slot senjata, dua slot senjata utama sertasatu slot senjata melee.⁶⁷



Gambar 3. 3 Perbandingan Slot Senjata

Setelah perbandingan antara PUBG PC dengan PUBG *mobile*, disimpulkan jika versi *mobile* lebih ringan serta dibuat khusus

⁶⁷ Gcube.Id,"Apa Sih PUBG Mobile Itu",<https://pubgmobile.gcube.id/apa-sih-pubg-mobile-itu/>,diakses pada 20 Desember 2020, pukul 20.30

menambah kualitas pengalaman bermain dengan menggunakan ponsel.

Langkah tersebut diambil guna mempopulerkan PUBG ke para *gamers* yang biasanya bermain menggunakan ponsel. Apabila para pecinta *game* lebih menyukai permainan *shooter* dengan metode pengabungan survival maka PUBG *mobile* sekarang ini menjadi salah satu terbaik di *game mobile*.

Player Unknown's Battlegrounds atau PUBG mobile yakni satu game battle royale yang mengharuskan pemain guna saling bertarung memakai berbagai macam senjata supaya bisa bertahan hidup. PUBG mempunyai rank atau perangkat guna menandakan level pemain. Baik rendah, menengah, maupun tertinggi. Berikut merupakan urutan rank PUBG mobile:⁶⁸

a) *Bronze (Blood Bronze)*

Bronze menjadi pangkat serta rank paling rendah bagi pemain baru. *Bronze* berlambang panci sebagai salah satu senjata menarik dan memukul kepala lawan. Pangkat ini terdiri dari 4 *Batch* yakni *Bronze I*, *Bronze II*, *Bronze III*, *Bronze IV*, serta *Bronze V*.

b) *Silver (Unbending Silver)*

Yakni Satu tingkat setelah Bronze, dimana pemain mengarah pada rank Silver dikenal juga *Unbending Silver*. Berlambang Pistol yakni senjata pertama untuk pemain PUBG mobile.

⁶⁸ Muhammad Royani (Penjual Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 22 Desember 2020.

Pangkat silver terdiri atas 4 batch juga, *Silver I*, *Silver II*, *Silver III*, *Silver IV*, serta *Silver V*.

c) *Gold (Heroic Gold)*

Rank *Gold* yang dilambangkan dengan *SHOTGUN*. Dimana ini menjadi salah satu senjata terbaik dalam pertempuran jarak dekat di PUBG *mobile*. Pangkat ini menandakan bahwa pemain sudah mulai ahli dalam bermain. Pangkat *Gold* terdiri dari *Gold I*, *Gold II*, *Gold III*, *Gold IV*, dan *Gold V*.

d) *Platinum (Tough Platinum)*

Setelah *Gold*, pemain akan bertemu dengan *Tough Platinum*. Dimana pemain di pangkat ini adalah Pro (ahli). Dilambangkan dengan *UMP 45* yang merupakan senjata efektif untuk pertempuran jarak dekat hingga menengah. Terdiri dari *Platinum I*, *Platinum II*, *Platinum III*, *Platinum IV*, dan *Platinum V*.

e) *Diamond (Immortal Star Diamond)*

Pemain disini telah profesional dan mahir sebagai pemain game PUBG *mobile*. Dilambangkan juga dengan *AKM* dan *M16A4* yang merupakan senjata paling baik dalam pertarungan jarak jauh. Terdiri atas *Diamond I*, *Diamond II*, *Diamond III*, *Diamond IV*, dan *Diamond V*.

f) *Crown (Glory Crown)*

Rank tertinggi dalam PUBG Mobile. Pihak Developer melambangkan Rank ini dengan senjata Kar98K yang digunakan

oleh Sniper guna mengalahkan lawan dengan cepat serta akurat.

Terdiri dari *Crown I*, *Crown II*, *Crown III*, *Crown IV*, dan *Crown V*.

g) *Legendary (Super Ace & Invincible God of War)*

Pangkat tertinggi dalam PUBG mobile, dan sampai sekarang belum ada pemain yang menuju pangkat ini. Ini yang menyebabkan tidak diketahuinya berapa jumlah pangkat pada *Legendary* ini.

Dalam permainan PUBG sebagai berikut merupakan tahapan bermain PUBG *mobile*: Pertama terdapat 100 pemain yang akan berparasut ke pulau seluas 8x8 km guna bertempur di pertempuran yakni pemenang akan mengambil seluruhnya. Pemain harus menemukan serta mengambil senjata, kendaraan, bahkan persediaan mereka, serta mengalahkan seluruh pemain lain yang terlihat.

Saat pamain mengawali game ini, keadaan didalam pesawat, lalu akan terjunkan ke lokasi yang telah ditentukan dengan parasut, guna mencari perlengkapan bertahan untuk hidup contohnya Senjata, Armor, serta *healing* item.

Setelah itu, muncul lingkaran putih yang menandakan zona bermain akan muncul sehingga pemain harus cepat masuk dalam lingkaran pada zona bermain. Zona bermain PUBG takkan diperbarui serta mengecil saat waktu mencapai 0:00. Pemain diluar

lingkaran zona putih (zona bermain) akan mengalami kehabisan darah bahkan akan mati, serta lingkaran putih akan mengecil terus menerus.

Akibat dari kecilnya zona bermain, seluruh pemain akan bertemu satu sama lain pada akhir, dan para pemain akan bertempur habis-habisan guna bertahan hidup lalu menjadi pemain akhir memenangkan permainan, itu disebut *chicken dinner*.⁶⁹

B. Praktik Jual Beli Akun Player Unknown's Battlegrounds

1. Transaksi jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds*

Praktik jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds* di media sosial Facebook mengaitkan beberapa pihak digrup, dimana pada grup terdapat admin yaitu pemilik akun Facebook @jualbeliakunPUBG yang berperan sebagai penyedia sarana bagi para pecinta game online PUBG *mobile*, disini admin sama sekali tidak melaksanakan transaksi melainkan hanya sebagai pemantau dan menerima keluhan-keluhan dari para pembeli (Bahr Rianto, Taufan Juniarto, Danu Pramana).

Bahar merupakan seorang pembeli serta pecinta game PUBG mobile sejak 2019. Taufan merupakan seorang pembeli dan pecinta game PUBG mobile sejak 2020. Serta Danu merupakan seorang pembeli serta pecinta game PUBG mobile sejak 2020.

Muhammad Royani merupakan penjual Akun *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) mobile yang bertempat tinggal di Jalan Raya Desa Kemiri Sidoarjo. Dari kegembarnya bermain PUBG mobile

⁶⁹ Danu Pramana (Pembeli Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 20 Desember 2020.

akhirnya Muhammad Royani mendirikan usaha jual beli akun PUBG mobile sejak awal tahun 2019. Muhammad Royani akhirnya bergabung dengan akun @jualbeliakunPUBG di Facebook, Muhammad Royani berfikir bahwa menjual akun tersebut akan mendapatkan keuntungan disamping itu juga merupakan kegemaran Royani bermain *game online*.⁷⁰

Proses jual beli akun *PlayerUnknown's Battlegrounds* kebanyakan sama seperti jual beli online ada umumnya. Ketika pada saat terjadinya kesepakatan harga dan melakukan pembayaran setelahnya maka *email* dan *password* akan diserahkan. Dalam transaksi jual beli akun Player Unknown's Battlegrounds terdapat cara penyerahan akun, antara lain yaitu:

- a. Royani menawarkan akun yang akan dijual di media sosial Facebook yang biasanya terjadi di grup Facebook. Salah satu grup tersebut adalah @jualbeliakunPUBG. Royani menawarkan akun *Player Unknown's Battlegrounds* dengan berbagai level mulai dari level rendah (*Bronze*) hingga level tinggi (*Legendary*) dan dengan mencantumkan spesifikasi tertentu serta harga akun tersebut. Royani juga mencantumkan nomor telfon yang bisa dihubungi apabila ada yang minat untuk membelinya.

⁷⁰ Muhammad Royani (Penjual Akun PUBG), *Wawancara*, Sidoarjo, 22 Desember 2020.

Setelah Royani mempromosikan akun tersebut dalam sebuah akun grup di Facebook, selanjutnya Royani menunggu terdapat pembeli yang tertarik dengan akun yang sudah dipromosikan. Apabila terdapat calon pembeli yang tertarik maka calon pembeli tersebut menghubungi nomor yang sudah dicantumkan dan calon pembeli serta Royani melakukan negosiasi, setelah terjadinya kesepakatan maka calon pembeli membayarkan ke rekening Royani. Setelah membayar dengan menyertakan bukti transfer maka Royani akan memberikan *Email* dan *Password* dari akun *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG).⁷¹

- b. Menggunakan jasa REKBER (Rekening Bersama), Rekber bertugas menjadi pihak ketiga (pemilik akun @jualbeliakunPUBG) antara Royani dan pembeli dalam arah pergerakkan uang yang semula uang dari pembeli langsung dibayarkan pada Royani namun adanya jasa rekber ini akhirnya menjadi perantara antara Royani dan pembeli agar Royani tidak langsung menerima uang dari pembeli. Harga akun tersebut tergantung pada tingkat atau level pada akun PUBG *mobile*, mulai dari harga 100.000 hingga lebih dari 1.000.000. Apabila produk telah diterima pembeli maka rekber akan mengirim uangnya pada Royani.⁷²

⁷¹ Muhammad Royani (Penjual Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 22 Desember 2020.

⁷² Muhammad Royani (Penjual Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 22 Desember 2020.

Dalam melakukan transaksi tersebut ada beberapa syarat yang dilakukan Muhamad Royani dalam bertransaksi dengan pembelinya, yaitu sebagai berikut⁷³:

- 1) Pembeli harus mempunyai akun yang tidak di *lock*
 - 2) Pembeli harus membayar/melakukan transfer di rekening penjual paling lama 2 jam setelah *deal*
 - 3) Akun pembeli milik pribadi
 - 4) Tidak menerima komplain lebih dari 3 hari
 - 5) Apabila lebih dari 2 jam secara otomatis akan dibatalkan
 - 6) Apabila ada ketidaksesuaian akun pada saat jual beli maka akun tersebut bisa dikembalikan tetapi dengan persoalan yang jelas bukan karena kerusakan yang dilakukan oleh pembeli itu sendiri

2. Faktor-Faktor penyebab terjadinya jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds*

Dalam media sosial khususnya Facebook akhir-akhir ini banyak yang menyediakan jual beli game online PUBG *mobile* contohnya seperti @jualbelipubg, @jualbeliakun, @jualbeliakunmurah. Pencinta game tersebut mulai dari anak-anak sampai dewasa serta yang paling banyak biasa para mahasiswa. Berikut merupakan beberapa pendapat yang menyebabkan Bahar Rianto, Taufan Juniarto, Danu Pramana

⁷³ Muhammad Royani (Penjual Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 24 Februari 2021.

(pembeli akun PUBG *mobile*) menyukai permainan *game* PUBG *mobile*, antara lain yaitu:

- a. Pada *game* ini memiliki kesempatan untuk menambah jaringan pertemanan karena dalam *game* *Player Unknown's Battlegrounds* telah disediakan *room* untuk chat.⁷⁴
 - b. *Game* *Player Unknown's Battlegrounds* memiliki *mode* permainan yang lumayan lengkap yakni *mode Classic* atau *Arcade* dengan pilihan pemain *Solo*, *Duo* atau *Squad*. Selain itu *Arcade* sendiri masih ada mode untuk permainan *War*, *Quick Match*, *Sniper Training*, dan *Mini Zone*.⁷⁵
 - c. Apabila sudah mencapai level tertinggi *Player Unknown's Battlegrounds* tersebut bisa mendapatkan uang mulai dari harga 100.000 hingga diatas 1.000.000 dari penjualan akun *Player Unknown's Battlegrounds*.⁷⁶
 - d. Tampilan Grafis PUBG *mobile* hampir mirip dengan tampilan versi PC oleh karenanya banyak yang terkesima oleh penampilan yang ditawarkan oleh *game* ini.⁷⁷
 - e. Dalam mengoperasikan *game* tersebut dapat dikatakan sangat mudah serta berjangka sehingga pemain *game* itu biasanya tidak bisa lepas.⁷⁸

⁷⁴ Danu Pramana(Pembeli Akun PUBG),*Wawancara,Sidoarjo,20 Desember 2020.*

⁷⁵ Bahar Rianto (Pembeli Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 3 Januari 2021

⁷⁶ Tafan Juniarto (Pembeli Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 20 Desember 2020

⁷⁷ Taufan Juniarto (Pembeli Akun PUBG), Wawancara,Sidoarjo,20 Desember 2020

⁷⁸ Bahar Rianto (Pembeli Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 3 Januari 2020.

3. Persoalan yang biasanya timbul pada jual beli *Player Unknowns Battlegrounds*

Dalam jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds* biasanya terdapat permasalahan/kerugian yang akan dialami pembeli atau penjual, antara lain yaitu:

- a. Pada saat akun *Player Unknown's Battlegrounds* telah dibeli terkadang dapat tiba-tiba tidak bisa digunakan atau bahkan hilang. Sehingga ketika penjual telah menerangkan spesifikasi akun dan rank PUBG *mobile* yang akan dijual ke calon pembeli, calon pembeli yang sudah sepakat lantas mentransfer pada pihak penjual. Penjual lalu menyerahkan *email* dan *password* yang berisi data permainan PUBG *mobile*. Akan tetapi kadang setelah beberapa hari *game* tersebut tiba-tiba tidak bisa dipakai atau bahkan hilang. Dan Pihak pembeli berusaha menghubungi penjual namun dilihat tidak ada respon maka itu kerugian pada pembeli yang hampir sering terjadi.⁷⁹

b. Pihak penjual juga biasanya menghadapi kecurangan pembeli, salah satunya yaitu menunjukkan bukti transfer yang palsu, bukti transfer sebelum dikirim ke penjual diedit maupun dimanipulasi terlebih dahulu oleh pembeli yang seakan-akan pembeli sudah transfer ke rekening penjual tetapi pembeli belum transfer.⁸⁰

⁷⁹ Taufan Juniarto (Pembeli Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 20 Desember 2020

⁸⁰ Muhammad Royani (Penjual Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 22 Desember 2020.

4. Pendapat pembeli dalam jual beli akun game Player Unknown's Battlegrounds di Facebook

Permainan *Player Unknown's Battlegrounds* banyak diminati dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Terdapat beberapa pendapat *gamers* mengenai game *Player Unknown's Battlegrounds*:

- a. Bahar Rianto, menurutnya transaksi yang dilakukan dengan Muhammad Royani awalnya berjalan dengan lancar namun beberapa hari setelah digunakan akun tersebut hilang sehingga Bahar merasa dirugikan dan pada saat Bahar meminta akun tersebut kembali namun Muhammad Royani tidak bertanggungjawab. Bahar membeli akun pada level Diamond.⁸¹
 - b. Taufan Juniarto, menurut Taufan transaksi bermula pada saat dia ingin menaikkan level dengan instan dan akhirnya Taufan membeli akun tersebut kepada Muhammad Royani, pada saat sudah melakukan transaksi akun tersebut hilang dan tidak bisa digunakan. Taufan menghubungi pihak penjual karena sesuai dengan kesepakatan diawal apabila terdapat ketidaksesuaian akun bisa dikembalikan namun penjual tidak merespon Taufan. Taufan membeli akun dengan level *Gold*.⁸²
 - c. Danu Pramana, menurut Danu jual beli seperti ini memang sangat rentan terhadap potensi penipuan karenanya antara penjual dan pembeli tidak bisa bertemu dalam satu tempat dan penipuan itu pun

⁸¹ Bahar Rianto (Pembeli Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 3 Januari 2020

⁸² Taufan Juniarto (Pembeli Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 20 Desember 2020

bisa dimanipulasi oleh penjual setelah beberapa hari digunakannya, danu menyebutkan sangat kecewa dengan transaksi tersebut dan berharap kepada penjual mempunyai itikad baik untuk mengganti akun yang hilang tersebut. Danu membeli akun pada level *Bronze*.

83

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilaksanakan terhadap pengguna akun game *Player Unknown's Battlegrounds mobile* mengenai menggunakan PUBG *mobile* terdapat tiga yang bermain, mereka merasa dirugikan dalam transaksi tersebut karena ketidaksesuaian akun yang diperjualbelikan.

⁸³ Danu Pramana (Pembeli Akun PUBG), Wawancara, Sidoarjo, 20 Desember 2020.

BAB IV

PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE MENURUT HUKUM ISLAM DAN UNDANG-UNDANG NO. 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN

A. Praktik Jual Beli Akun Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile di Facebook

Dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih dapat membantu sebagai sarana penyampaian informasi diseluruh dunia. Jaringan komunikasi yang besar dan didukung juga oleh teknologi yang canggih maka itu dapat disebut sebagai internet. Internet tidak hanya digunakan untuk komunikasi namun internet dapat digunakan sebagai sarana bermain secara *online*.

Salah satu tempat jual beli *online* yakni penggunaan Facebook. Wadah tersebut merupakan media sosial yang digunakan masyarakat guna memperjualbelikan dagangannya dengan cara mempromosikan atau memposting barang yang akan dijual, berupa foto yang disertai dengan *fitur* keterangan yang menarik dari barang yang dijual belikan sehingga dapat menarik pembeli yang nantinya akan menghubungi penjual. Praktik jual beli *online* sekarang lebih diminati masyarakat, salah satunya yaitu praktik jual beli *game online* PUBG *mobile*.

Player Unknown's Battlegrounds Mobile merupakan salah satu game online yang paling disukai anak-anak hingga dewasa. Game ini dikembangkan tahun 2016 di PC, seiring berjalannya waktu untuk

memuaskan para pecinta PUBG maka pada tahun 2018 PUBG dihadirkan di *mobile*. Banyak pemain PUBG selain untuk dimainkan namun mereka juga ada yang menjual akun tersebut untuk meraih keuntungan, akun tersebut berisikan informasi terkait data *cheat* pada *game* serta tak lupa pula memperjual belikan seperti *email* dan *password*.

Bawa dalam hal metode jual beli dalam rangka mencari keuntungan ini tidak lain menggunakan sarana *online* seiring dengan perkembangan zaman maka lama-lama proses konvensional dengan bertatap muka diganti dengan fasilitas melalui internet. Proses jual beli jasa informasi antara dua pihak pada satu perusahaan dengan internet. Namun dalam hal prinsip jual beli tentu saja memiliki ketetapan dalam artian bahwa proses dimulai dengan mencari lokasi keberadaan penjual, memilih suatu produk yang dibutuhkan, menanyakan harga produk tersebut, membuat penawaran dengan penjual, terjadinya kesepakatan antara penjual dan pembeli, mengecek identitas serta validasi mekanisme pembayaran, penyerahan barang penjual serta penerimaan barang oleh pembeli.

Maka mekanisme penyerahan akun Player Unknown's Battlegrounds Mobile yaitu sebagai berikut:

1. Pembeli akan mencari informasi tentang penjual yang mengunggah data-data game dengan informasi yang dibutuhkan mengenai kriteria spesifikasi dari akun yang dibeli beserta *contact person* si penjual apabila pembeli berminat membeli akun game tersebut.

2. Pembeli akan bernegosiasi dengan penjual, apabila dari negosiasi tersebut mencapai kesepakatan maka pembeli akan mentransfer sesuai dengan kesepakatan.
 3. Akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* akan diberikan kepada pembeli apabila pembeli menyerahkan bukti transfer kepada penjual.

Transaksi jual beli *online* merupakan transaksi jual beli yang sama dilaksanakan seperti jual beli dunia nyata, yaitu adanya pembeli, penjual, dan obyek yang diperjualbelikan. Hanya yang berbeda mungkin segi transaksinya. Dunia nyata model transaksinya yakni bertatap muka secara langsung. Berbeda dengan model transaksi dunia maya, kebanyakan orang bertransaksi tidak mengetahui langsung obyek yang diperjualbelikan baik atau buruknya kondisi dari barang tersebut dan antara pembeli dan penjual tidak bertemu langsung atau tidak bertatap muka. Dalam transaksi jual beli *game online* tidak jarang dijumpai terjadinya kecurangan ataupun penipuan.

Untuk mengatasi atau mengantisipasi hal tersebut maka *Grand Master* atau GM (penyedia atau operator *game*) memberlakukan sistem *banned* (*skorsing, red*) pada *character* yang dapat dinilai melakukan kecurangan atau penipuan. Dari kejadian tersebut maka sangat dibutuhkan kerjasama antara *gamer* dan GM dalam mengantisipasi hal tersebut.

Dalam praktik jual beli akun PUBG *mobile* di Facebook ini terdapat kesalahan, karena pihak penjual ini menjual akun dimana akun tersebut merupakan akun yang berasal dari *hacker* yang kemudian dijual sehingga

pembeli tidak mengetahui asal mula akun tersebut milik pribadi atau akun hasil dari pencurian. Sehingga akun tersebut bisa hilang setelah pemakaian dua hingga tiga hari. Dalam hal ini menyebabkan kerugian yang akan diterima oleh pembeli.

B. Analisis Hukum Islam dan Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Terhadap Praktik Jual Beli Akun Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile di Facebook

Di dalam kaidah Hukum Islam sendiri pun bahwa segala sesuatu yang bertujuan memberi *mudharat* kepada orang lain dilarang atau dibatasi karena pedoman ikatan antara individu dan kebutuhan hidupnya sangat diperhatikan oleh Hukum Islam. Oleh sebab itu dibutuhkan keadilan untuk melakukan transaksi jual beli dalam hal kebutuhan manusia.⁸⁴

Teori jual beli menjadi dasar dalam transaksi penjualan akun PUBG mobile ini. Bawa pada pokok bahasan ini yang dimaksud dengan jual beli yakni sebuah perikatan dalam hal menukar barang atau benda yang mempunyai nilai untuk mendapatkan benda yang dibutuhkan, dengan kata lain pihak yang satu memberikan barang dan menerima imbalan sedangkan pihak yang lain memberi imbalan dan menerima barang sesuai ketentuan yang berlaku dalam hukum Islam.⁸⁵

Dilihat dari sistem jual beli pada akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* maka jual beli tersebut dapat dikatakan jual beli salam yang termasuk dalam konteks muamalah. Dalam pengertian, jual

⁸⁴ Nadzar Bakry, *Problematika Pelaksanaan Fiqh Islam* (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 1994), 57.

⁸⁵ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta:Rajawali Pers, 2002), 68.

beli salam merupakan pembelian barang yang diserahkan di kemudian hari, sedangkan pembayaran di muka.⁸⁶

Apabila dilihat dari penjelasan diatas peneliti menganalisis jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* di Facebook menggunakan hukum Islam. Menurut Mahzab Hanafiyah adapun rukun jual beli dapat kita lihat pada bab II yaitu *ijab* dan *qabul*. Dalam artian bahwa *ijab* adalah barang yang dipertukaran dan *qabul* adalah perlambangan daripada kata atau perilaku atas perpindahan barang dan hak kepada sang pembeli.

Jumhur ulama berpendapat bahwa rukun jual beli setidaknya ada empat yakni adanya pelaku yaitu penjual dan pembeli, adanya kesepakatan, adanya Obyek yang dipertukarkan, adanya nilai tukar pengganti barang.⁸⁷ Disini akan penulis paparkan yaitu :

1. Pelaku yaitu penjual dan pembeli (*al-muta'aqidāin*)

Pada praktik jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds mobile* di Facebook terdapat penjual dan pembeli. Dimana penjual merupakan anggota grup dari akun @jualbelikunPUBG di Facebook, sedangkan pembeli yakni masyarakat atau pecinta *game* yang tertarik membeli akun PUBG *mobile* di Facebook.

2. *Sighāt atau kesepakatan (ijab dan qabul)*

Pada praktik jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* di Facebook terindikasi kalimat yang dapat menyiratkan *ijab* dan *qabul* antara penjual dan pembeli melalui media sosial.

⁸⁶ Muhammad Syafi'I Antonio, *BANK SYARIAH Dari Teori Ke Praktik* (Jakarta:Gema Insani Press, 2001), 108.

⁸⁷ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah* (Jakarta:Gaya Media, 2020), 115.

3. Obyek yang dipertukarkan

Dalam hal ini bahwa yang menjadi obyeknya adalah akun PUBG tersebut dalam bentuk *email* dan *password* akun PUBG.

4. Nilai tukar pengganti barang

Nilai pengganti dimaksudkan bahwa ketika barang sudah beralih hak ada imbalan terhadap penjual yaitu berupa harga dalam penggantian barang yang dipertukarkan pada praktik jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* di Facebook sesuai dengan level pada akun PUBG *mobile*.

Maka pada praktik jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* di Facebook sudah memenuhi rukun dan syarat jual beli dan tidak melenceng dalam aturan hukum Islam. Namun jual beli akun PUBG mobile ini terdapat hak *khiyar* apabila terdapat ketidaksesuaian akun yang diperjualbelikan. Dalam praktiknya pada jual beli akun PUBG mobile ini ketidaksesuaian akun tersebut tidak diketahui pembeli, sehingga dapat diketahui setelah akad, dimana akun tersebut hilang tidak bisa digunakan. Dalam hal tersebut pembeli berhak mengembalikan barang atau meminta ganti rugi pada penjual karena terdapat ketidaksesuaian akun sesuai kesepakatan antara pembeli dan penjual.

Dalam hal kesepakatan yang dilakukan penjual dalam menerima komplain oleh pembeli yaitu apabila terdapat ketidaksesuaian akun yang diketahui lebih dari tiga hari setelah akad maka pembeli tidak bisa komplain, namun apabila pembeli mengetahui ketidaksesuaian akun yang

dijual sebelum tiga hari setelah akad maka pembeli berhak mendapatkan hak *khiyar*.

Dalam praktik jual beli akun yang dilakukan oleh Muhamad Royani dan para pembelinya yaitu pada saat muhamad royani memposting akun tersebut dan terdapat pembeli yang minat setelah tercapainya kesepakatan maka pembeli melakukan transfer pada Muhamad Royani dan Muhamad Royani memberikan akun tersebut dalam bentuk *email* dan *password* akun. Kemudian setelah dua hari untuk Bahar Rianto dan Danu Pramana, sehari untuk Taufan Juniarto, akun tersebut tidak bisa digunakan dan hilang. Setelah para pembeli melakukan komplain pada Muhamad Royani namun Muhamad Royani tidak bersedia mengganti akun tersebut dengan alasan karena akun tersebut sudah mereka gunakan dan bisa saja akun tersebut rusak atau salah pencet pada saat menggunakannya.

Jika melihat penjelasan diatas maka analisis hukum Islam yang menjadi tolak ukur dalam permasalahan tersebut yaitu *khiyar ‘aib* dan *gharar*, karena *khiyar ‘aib* termasuk dalam jenis *khiyar naqishah* (berkurangnya nilai penawaran barang). Maka *khiyar ‘aib* ini berhubungan dengan ketidaksesuaian kriteria didalamnya. *khiyar ‘aib* merupakan hak pembeli untuk membatalkan jual beli dengan mengembalikan atau meminta ganti rugi atas ketidaksesuaian barang tersebut.

Namun apabila cacat tersebut diketahui setelah terjadinya akad maka pembeli berhak mendapatkan hak *khiyar* dengan cara mengembalikan barang tersebut atau meminta ganti rugi. Sejalan dengan

praktik jual beli akun PUBG *mobile* di Facebook ini pembeli akun berhak melakukan *khiyar* ini karena akun yang dibeli tersebut memiliki cacat dalam artian tidak bisa digunakan dan hilang yang menyebabkan pembeli merasa dirugikan karena pihak penjual tidak bertanggung jawab dengan alasan akun tersebut sudah bisa digunakan sebelumnya dan bisa jadi akun tersebut rusak karena faktor individu.

Sedangkan dari kualitas akun yang diperjualbelikan oleh Muhamad Royani di Facebook secara hukum Islam adalah jual beli yang sifatnya *gharār*. Secara etimologi *Gharār* memiliki arti ragu, tipu muslihat, pemalsuan atau tindakan dengan maksud merugikan pihak lain. Apabila pada suatu jual beli yang dilandasi dengan tipu daya baik itu dalam hal obyek yang diperjual belikan atau dalam hal ketersediaan barang secara riil dan mengenai penggantian nilai tukar. Menurut imam Nawawi, *gharār* adalah unsur akad yang dilarang Islam. Imam Al-Qarafi berpendapat *gharār* yakni akad yang tidak memiliki ketentuan atau kepastian dengan tegas apakah akan terjadi atau tidak terjadi seperti contoh yaitu jual beli rumah yang masih dikontrakkan dan menunggu masa si pengontrak habis.⁸⁸

Praktik jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) Mobile di Facebook ini termasuk dalam jual beli yang mengandung unsur *gharār* karena dimana akun yang diperjualbelikan tersebut berasal dari *hack* karena akun tersebut didapatkan oleh penjual melalui penipuan

⁸⁸ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam* (Jakarta:Raja Grafindo Persada,2003), 147.

dengan cara penjual membuat semacam aplikasi yang di upload di Facebook sehingga membuat orang tertarik seperti berbagai macam senjata, baju yang paling mahal, dan kendaraan yang paling mahal. Apabila orang tersebut menekan aplikasi tersebut maka akun Facebook dan PUBG *mobile* yang dimiliki akan terkena *hacker*.

Setelah penjual mendapatkan akun tersebut penjual akan menjual akun pada grup jual beli akun PUBG *mobile* di Facebook. Setelah mempromosikan akun dan ada pembeli yang tertarik maka pembeli langsung menghubungi penjual dan melakukan transaksi setelah sepakat dengan harga pembeli langsung mentransfer uang dan mendapatkan *email* dan *password* akun PUBG *mobile* tersebut. Setelah pemakaian beberapa hari akun tersebut tiba-tiba hilang. Islam melarang jual beli dengan unsur tipuan sebab akan mengakibatkan kerugian pada salah satu pihak pada satu pihak yakni pembeli.

Dalam praktik jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) Mobile di Facebook termasuk *gharār* berat karena dalam praktik jual beli tersebut dapat menimbulkan perselisihan di antara penjual dan pembeli. Maka dari itu praktik jual beli tersebut tidak boleh dilakukan.

Firman Allah menjelaskan bahwa Allah SWT menghalalkan jual beli sebab memiliki manfaat yang begitu besar yakni saling menguntungkan kedua belah pihak seperti pada surah Al-Baqarah ayat 275:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَمَ الرِّبَا

Artinya:

“Allah menghalalkan jual beli dan mengharankan riba”⁸⁹

Dalam ayat al quran di atas bahwa transaksi jual beli boleh dilakukan sepanjang memenuhi ketentuan syara' Akan tetapi pada praktik jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* di Facebook dilarang sebab melanggar ketentuan syara' yakni ada keambiguan dalam obyek dan niat tipu muslihat dari penjual. Niat saja pun dapat mengakibatkan batal suatu perjanjian jual beli apalagi bila terlaksana.

Landasan hukum Islam terkait praktik jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* di Facebook ini adalah sabda Rasulullah saw :

“Rasulullah saw melarang jual beli al-hashah (dengan melempar batu) dan jual beli gharār” (HR. Muslim).⁹⁰

Dalam hadist tersebut mengindikasi bahwa Rasulullah saw tidak membolehkan akad jual beli yang mengandung unsur *gharār*. Sebab kondisi *gharār* adalah kesenangan semu yang bersifat sementara dan tidak memiliki kejelasan bagi dua belah pihak

Pada kemudian hari, yaitu pada saat kondisi sudah jelas, maka salah satu pihak akan merasa terzalimi. Sama halnya dengan praktik jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* di Facebook ini. Ketika seseorang tertarik dengan akun PUBG *mobile* yang dipromosikan menimbulkan kesenangan sesaat tetapi setelah mengetahui fakta

⁸⁹ Anggota IKAPI Jawa Tengah, *Al Quran dan Terjemah...*, 43.

⁹⁰ Isnaini Harahap, *Hadis Hadis Ekonomi* (Jakarta:Kencana, 2017), 179

dibaliknya memiliki unsur penipuan maka ia akan merasa ditipu yang menyebabkan rasa ketidakrelaan walau saat transaksi sama-sama rela.

Maka dapat ditarik kesimpulan jika praktik jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* di Facebook ini dapat dikatakan jual beli yang sah sebab memenuhi rukun dan syarat jual beli, namun praktik jual beli seperti ini tidak diperbolehkan sebab terdapat unsur *gharar*. Maka dalam kaidah fiqh disebutkan:

الأَصْلُ فِي الشُّرُوطِ فِي الْمُعَامَلَاتِ الْحَلُّ وَالْإِبَاحَةُ إِلَّا بِدَلِيلٍ

Artinya: " Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya"⁹¹

Adapun maksud dari fiqh diatas mengenai bentuk dasar muamalah yang diperbolehkan dalam hukum Islam namun apabila menyangkut pada keterkaitan topik masalah jual beli *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* di Facebook dapat diperbolehkan bila dalam praktiknya tidak melanggar dari syara'.

Pola struktur masyarakat dengan melindungi hak-hak individu maupun kelompok merupakan bagian dari landasan dasar aturan yang hidup dan berkembang di dalam masyarakat. Maka dari itu aturan dapat dibuat dengan tujuan sesuai persoalan yang ada dimasyarakat. Apabila kita sampai pada topik perlindungan konsumen kiranya dalam hal ini tentu berkaitan pada tanggung jawab pelaku usaha maupun konsumen itu

⁹¹ A. Djazuli, *Kaidah-kaidah fikih: kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalahmasalah yang Praktis* (Jakarta:Kencana, 2007), 130.

sendiri. Pada dasarnya pelaku usaha bertanggung dalam hak memberikan perlindungan atau ganti rugi terhadap obyek yang diperjanjikan.

Bila kita berkaca pada Undang-Undang No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen adapun konsumen memiliki hak-hak antara lain yaitu:⁹²

- 1) Konsumen berhak dijamin kenyamanan, keamanan dan keselamatan apabila menggunakan atau mengkonsumen barang/jasa tersebut;
 - 2) Konsumen berhak diberi kebebasan untuk memilih barang/jasa yang dibutuhkan sesuai dengan nilai tukar yang berlaku;
 - 3) Konsumen berhak mendapat informasi yang benar, jelas, dan jujur tentang kondisi barang/jasa;
 - 4) Konsumen berhak untuk mengkritik/memberi keluhan apabila barang yang digunakan tidak sesuai;
 - 5) Konsumen berhak mendapat perlindungan secara hukum dalam hal penyelesaikan sengketa perlindungan konsumen sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku;
 - 6) Konsumen berhak mendapat pemberdayaan gunaan dan informasi terkain hak-hak konsumen;
 - 7) Konsumen berhak mendapat perlakuan yang benar, jujur serta adil tanpa adanya diskriminasi;
 - 8) Konsumen berhak menuntu ganti kerugia atau kompensasi apabila barang ‘jasa yang diterima tidak sesuai dengan yang diperjanjikan;

⁹² Pasal 4 Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

Pada Pasal 4 ayat 2 dinyatakan bahwa konsumen memiliki hak secara bebas untuk memilih barang dan/atau jasa sesuai nilai tukar serta keadaan dan jaminan yang dijanjikan. Maka dengan itu akun yang sudah dijanjikan oleh penjual seharusnya akun PUBG *mobile* yang benar keadaanya dan sudah menjadi hak bagi konsumen.

Ditinjau pada Pasal 4 ayat 3 hak konsumen atas informasi atas kondisi barang secara benar, jelas, dan jujur harus diperhatikan lebih seksama oleh penjual. Lalu apabila ditinjau pada Pasal 4 ayat 4 konsumen berhak mengkritik/mengeluh tentang barang/jasa yang digunakan dihiraukan oleh penjual, setelah pembeli mentransfer uang dan penjual memberikan *email* dan *password* akun, setelah beberapa hari akun tersebut tiba-tiba hilang dan pada saat pembeli komplain ke penjual namun penjual menghiraukannya dan beralasan sudah bukan urusannya lagi.

Ditinjau dari pasal 4 ayat 8 seharusnya konsumen mendapatkan haknya untuk mendapatkan kompensasi atau ganti rugi oleh penjual atas akun yang sudah dibelinya dan hilang setelah beberapa hari pemakaian. Karena penjual menghiraukan dengan beralasan sudah bukan urusannya lagi, maka hak tersebut tidak didapatkan oleh pembeli. Tidak hanya mendapat uang lalu kemudian pergi dan menghilang, pelaku usaha masih memiliki kewajiban yang termaktub pada sebagaimana dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen kewajiban yang harus dilaksanakan pelaku usaha yakni:⁹³

⁹³ Pasal 7 Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

- 1) Beritikad baik melaksanakan aktivitas usahanya;
 - 2) Informasi tentang kondisi barang dan jaminan barang dan/atau jasa yang diberikan harus memenuhi syarat benar, jelas, dan jujur serta selalu melakuka maintenance informasi secara berkala;
 - 3) Tidak diskrimantif, harus secara benar dan jujur dalam hal pelayanan konsumen;
 - 4) Mempertahankan standar mutu atau kualitas barang dan/atau jasa yang ditawarkan;
 - 5) Mampu menyediakan tester atau pengujian terhadap barang dan/atau jasa yang ditawarkan serta memberikan garansi atas barang dan/atau jasa yang diperjual belikan;
 - 6) Menyediakan kompensasi, atau ganti kerugikan terkait penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa dan;
 - 7) Menyediakan kompensasi, atau ganti kerugian terkait barang dan/atau jasa yang diterima konsumen tidak sesuai seperti yang sebagaimana di perjanjikan.

Diperlukan itikad baik dari si penjual dalam hal melakukan kegiatan usahanya, namun dalam jual beli akun PUBG *mobile* ini pelaku usaha sudah melakukan kecurangan pada saat mendapatkan akun tersebut dimana pelaku usaha melakukan *pishing* di Facebook dan menjualnya guna memperoleh keuntungan.

Pada Pasal 7 ayat 4 seharusnya pelaku usaha dapat menjamin mutu akun PUBG *mobile* tersebut karena dengan begitu konsumen akan merasa

senang dan bisa percaya terhadap akun yang dijual. Pada Pasal 7 ayat 5 konsumen mendapatkan hak untuk menguji atau mencoba akun PUBG *mobile* tersebut karena apabila setelah beberapa hari pemakaian ternyata terdapat ketidaksesuaian akun maka konsumen berhak mendapatkan ganti rugi atau kompensasi atas akun yang diterima tidak sesuai dengan apa yang dijanjikan pelaku usaha pada saat mempromosikan akunnya sesuai dengan Pasal 7 ayat 7

Itu berarti telah menjadi jelas pula bahwa ganti rugi terhadap akun PUBG *mobile* adalah wajib dilakukan sebab akun yang diperjual belikan telah melanggar Undang-Undang Konsumen secara nyata terkait perolehannya dengan cara *pishing* atau *hacker* yang menimbulkan kerugian bagi konsumen.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas tentang jual beli akun *game online Player Unknown's Battlegrounds mobile* via Facebook dalam perspektif Hukum Islam dan Undang Undang Perlindungan Konsumen, maka penulis mendapat kumpulan dari kesimpulan yang menjadi rujukan dari persoalan yang dirumuskan penulis. Kesimpulannya yakni :

1. Dalam transaksi jual beli akun *game online Player Unknown's Battlegrounds mobile* via Facebook ini dimulai dengan cara mempromosikan akun ke media sosial yaitu Facebook, pihak pembeli disodorkan informasi tentang spesifikasi, proses *payment* mulai dari penawaran antara penjual dan pembeli sampai dengan penyerahan akun *game online Player Unknown's Battlegrounds mobile*. Serta diakhiri dengan kesepakatan kedua belah pihak.
 2. Praktik jual beli akun PUBG *mobile* ini rukun dan syarat jual beli sudah sesuai dari segi *Aqid* (orang yang berakad), *ijab* dan *qabul*, barang yang dperjual belikan, dan nilai tukar pengganti barang, namun praktik ini dapat dikatakan *khiyar aib* karena cacat atau ketidaksesuaian diketahui beberapa hari setelah akad dan transaksi jual belinya bersifat *gharār* karena pihak pembeli belum mengetahui akun yang dijual tersebut bisa hilang dan tidak bisa digunakan dalam beberapa hari. Sehingga pembeli merasa dirugikan karena akun yang diterima tidak

sesuai dengan yang dikatakan penjual. Praktik ini juga tidak sesuai dengan Undang-Undang Perlindungan Konsumen karena jual beli jual beli akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* di Facebook bertentangan dengan Pasal 4 dan 7 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dikarenakan pembeli tidak mendapatkan hak ganti rugi atas ketidaksesuaian barang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberikan saran kepada pihak yang bertransaksi, diantaranya:

1. Sebaiknya para pembeli jika ingin membeli akun *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* di Facebook lebih baiknya untuk meminta jaminan berupa identitas dari pihak penjual seperti Kartu Tanda Penduduk (KTP).
 2. Sebaiknya untuk para pembeli disarankan menggunakan third apps seperti aplikasi Shopee atau jasa REKBER (Rekening Bersama) untuk menghindari kecurangan.
 3. Apabila terjadi penipuan yang berupa hilangnya akun diharapkan segera lapor pada pusat game PUBG *mobile*.
 4. Sebaiknya penjual menghindari melakukan kecurangan seperti *menghack* akun untuk mendapat keuntungan pribadi sebanyak-banyaknya .

DAFTAR PUSTAKA

- Pudjihardjo. 2019. *Fikih Muamalah Ekonomi Syariah*. Malang: UB Press.

Azzam, Abdul Aziz Muhammad. 2014. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh IslamI*. Jakarta: AMZAH.

Haroen, Nasrun. 2007. *Fiqh Muamalah*. Ed. kedua. Jakarta: Gaya Media Pratama.

Adelheid, Andrea. 2013. *1 Hari Menjadi Hacker*. Jakarta Selatan: Mediakita.

Undang-Undang No.8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

Wahab, Muhammad Abdul. 2019. *Gharar Dalam Transaksi Modern*. Jakarta: Rumah Fiqih Publishing.

Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. 2014 *Petunjuk Teknik Penulisan Skripsi*. Surabaya: Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam.

Alfianika, Ninit. 2018. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.

Aditya , Ahamd Muzakki. 2019. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Annisak, Salsa Bella Rizky Nur. 2015. *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*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Faishol, M. 2019. *Tinjauan Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Terhadap Jual Beli Kopi Berhadiah Di Warung Kopi Wilayah Kelurahan Bulak Banteng Surabaya*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Widjono. 2007. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Grasindo.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Dari Teori Ke Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Subagyo, P. Joko. 2004. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.
- Hadi, Amirul. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- J. Lexy, Moleong. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Rema Rosda Karya,
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Harun. *Fiqh Muamalah*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Mardani. *Fiqh Syariah Ekonomi*. Jakarta: Kencana.
- Anggota IKAPI Jawa Tengah. *Al Quran dan Terjemah*. Semarang: CV. Wicaksana.
- Rohmaniyah, Wasilatur. *Fiqih Muamalah Kontemporer*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Sarwat, Ahmad. *Fiqih Jual beli*. Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing.
- Ghazaly, Abdul Rahman. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana.
- Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, buku II Pasal 56.
- Muslich, Ahmad Wardi. *Fikih Muamalah*. Jakarta: Amzah.
- Anwar, Syamsul. *Hukum Perjanjian Syariah*. Semarang: CV. Toha Putra.
- Mas'adi, Gufron A. *Fiqh Muamlah Kontekstual*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syafi'I, Rachmat. *Fiqh Muamalah*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Departemen Agama RI. *Al Quran dan Terjemahannya (Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al Quran)*, Semarang: PT Karya Toha Putra.
- Antonio, Muhammad Syafi'i. *Bank Syariah Wacana Ulama & Cendekiawan*. Jakarta: Azas Kerjasama.

Ascarya. *Akad dan Produk Bank Syariah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Mustofa, Imam. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Yoyakarta: STAIN Metro Lampung.

Syafe'i,, Rahmat. *Fiqih Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia.

Idris, Abdul Fatah. *Fikih Islam Lengkap*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Salim. *Hukum Kontrak Teori Dan Teknik Penyusunan Kontrak*. Jakarta: Sinar Grafika.

Kristiyanti. *Hukum Perlindungan Konsumen*. Jakarta: Sinar Grafika.

Miru, Ahmadi. *Prinsip-Prinzip Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Di Indonesia*. Jakarta; Raja Grafindo Persada.

Kartika, Elsi. *Hukum Dalam Ekonomi*. Jakarta; PT Grasindo.

Bakry, Nadzar. *Problematika Pelaksanaan Fiqh Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Hasan, M. Ali. *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Harahap, Isnaini. *Hadis Hadis Ekonomi*. Jakarta: Kencana.

Djazuli, A. *Kaidah-kaidah fikih: kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalahmasalahyang Praktis*. Jakarta: Kencana.

Wikipedia. https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds. Diakses pada 8 September 2020 pukul 16.25

Spin, Esports. Mobilehttps://dailyspin.id/esports/sejarah-dibalik-pembuatan-pubg-mobile/. Diakses pada 19 Desember 2020, pukul 07.35

TECHNOLOGUE.ID. <https://technologue.id/asal-mula-pubg-mobile/amp/>.
Diakses pada 19 Desember 2020, pukul 21.01

Hitekno.com.https://www.hitekno.com/games/2018/05/25/185206/harus-tahu-7-perbedaan-pubg-mobile-dengan-versi-pc. Diakses pada 20 Desember 2020, pukul 20.10

Gcube.Id. <https://pubgmobile.gcube.id/apa-sih-pubg-mobile-itu/>. Diakses pada 20 Desember 2020, pukul 20.20