ANALISIS *AL-BAI'* DAN FATWA DSN MUI NOMOR 110/DSN-MUI/IX/2017 TERHADAP TRANSAKSI CHIP DALAM *GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND* DI DESA PADANGBANDUNG KECAMATAN DUKUN KABUPATEN GRESIK

SKRIPSI

Oleh :
Rizqiyah Fadhilatunn Nisa'
NIM. C92217173

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
JURUSAN HUKUM PERDATA ISLAM
PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH (MUAMALAH)
SURABAYA
2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rizqiyah Fadhilatun Nisa'
NIM	: C92217173
Fakultas/Jurusan/Prodi	: Syariah dan Hukum/Hukum Perdata Islam/Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)
Judul Skripsi	: Analisis *Al-Bai'* Dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Chip Dalam *Game Online* Higgs Domino Island Di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik

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

Surabaya, 17 Juli 2021

Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Rizqiyah Fadhilatun Nisa'

NIM. C92217173

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Analisis *Al-bāi'* dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Transaksi Chip dalam *Game Online Higgs Domino Island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik" yang ditulis oleh Rizqiyah Fadhilatun Nisa' NIM. C92217173 ini telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqosyahkan.

Surabaya, 17 Juli 2021

Pembimbing,

H. Mohammad Budiono, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197110102000701105 2

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Rizqiyah Fadhilatun Nisa' NIM. C92217173 ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqosyah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada hari, tanggal, dan tahun dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Hukum Ekonomi Syariah.

Majelis Munaqosyah Skripsi:

Penguji I	Penguji II
H. Mohammad Budiono, S.Ag., M.Pd.I	Dr. H. Abd. Basith Junaidy, M.Ag
NIP. 197110102000701105 2	NIP.197110212001121002
Penguji III	**Penguji IV**
Moh. Hatta, S.Ag., MHI	Rika Ahrian, SS, M.Hum
NIP.197110262007011012	NIP.199110052020121017

Surabaya, 30 juli 2021

Mengesahkan,

Fakultas Syariah dan Hukum

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Masruhan, M.Ag

NIP.195904041988031003

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Rizqiyah Fadhilatun Nisa'
NIM : C92217173
Fakultas/Jurusan : Syari'ah dan Hukum / Hukum Perdata Islam
E-mail address : rizqiyahfadhilatunnisa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :

ANALISIS *AL-BAI'* DAN FATWA DSN MUI NOMOR 110/DSN-MUI/IX/2017 TERHADAP TRANSAKSI CHIP DALAM *GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND* DI DESA PADANGBANDUNG KECAMATAN DUKUN KABUPATEN GRESIK

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

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

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 September 2021

Penulis

( )
Rizqiyah Fadhilatun Nisa'

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul "Analisis *Al-bāi'* dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Transaksi Chip dalam *Game Online Higgs Domino Island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik" merupakan hasil penelitian yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana praktik transaksi jual beli chip dalam *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik serta bagaimana analisis *al-bāi'* dan fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 terhadap jual beli chip dalam *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.

Penelitian ini merupakan hasil penelitian lapangan (*field research*) berjenis penelitian kualitatif di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan pola fikir induktif.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa *game online higgs domino island* adalah suatu *game* untuk memainkan slot, kartu, dan *game* lainnya yang bersifat taruhan, siapa yang sering memenangkan akan banyak mendapat dari taruhan tersebut. Taruhan tersebut dilakukan menggunakan chip (koin maya) sebagai pengganti uang untuk memainkan *game* tersebut. Dalam *game online higgs domino island* disediakan chip secara terbatas, semakin sering *gamers* memainkan *game* maka semakin berkurang chip dalam *game* tersebut, berawal dari hal itu *gamers* mencari alternatif untuk mendapatkan chip tersebut dengan cara transaksi jual beli yaitu dengan cara membeli chip milik orang yang lebih beruntung. Hal ini dilakukan *gamers* agar bisa terus memainkan *game.*

Menurut *al-bāi'* dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 dalam transaksi jual beli chip *game online higgs domino island* ini *ijāb* dan *qābūl* sudah jelas. Karena dengan jelas pelaku jual beli dalam keadaan sadar. Akan tetapi mengenai objek yang diperjual belikan mengandung unsur *maysir* karena mendapatkan keuntungan dari hasil taruhan sebuah *game*, dan objek berupa sesuatu yang terdapat dalam dunia maya tidak memiliki wujud nyata. Pada dasarnya jual beli apapun adalah jika telah memenuhi syarat-syarat jual beli. Termasuk jual beli pulsa benda maya. Dalam hal ini jual beli chip termasuk jual beli pulsa dan jual beli chip. Namun jika objek yang diperjual belikan tersebut akan digunakan untuk berjudi (*maysir*), maka hal itu diharamkan, bukan karena akadnya tidak terpenuhi akan tetapi lebih karena *Saad Dzari'ah*, menghindarkan perbuatan yang dilarang Allah swt yaitu *maysir*.

Dengan demikian hasil penelitian ini penulis memberikan saran kepada pengguna *game online higgs domino island* terutama seorang muslim dilarang melakukan transaksi jual beli chip *game online higgs domino island* karena sudah jelas mengenai objek yang diperjual belikan tidak diperbolehkan dalam syariat Islam. Karena objek jual beli yang didapatkan dengan cara mudah seperti itu merupakan tergolong *maysir*.

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

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iii**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iv**

ABSTRAK ..... **v**

KATA PENGANTAR ..... **vi**

DAFTAR ISI ..... **viii**

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR TRANSLITERASI ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi dan Batasan Masalah 6

C. Rumusan Masalah 7

D. Kajian Pustaka 8

E. Tujuan Penelitian 10

F. Kegunaan Hasil Penelitian 11

G. Definisi Operasional 12

H. Metode Penelitian 13

I. Sistematika Pembahasan 18

BAB II KONSEP *AL-BAI'* **20**

A. Pengertian *Al-bāi'* 20

B. Landasan Hukum 22

C. Rukun dan Syarat *Al-bāi'* 24

D. Macam-Macam Jual Beli 32

E. Asas Manfaat Barang Dalam Jual Beli 35

F. Jual Beli *Maysir* 38

G. Fatwa DSN MUI No.110/DSN-MUI/III/2017 Tentang Jual Beli 39

BAB III TRANSAKSI JUAL BELI CHIP *GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND* DI DESA PADANGBANDUNG KECAMATAN DUKUN KABUPATEN GRESIK **45**

A. Gambaran Umum Desa Padangbandung 45

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

B. Gambaran Umum *Game Higgs Domino Island* 49

C. Praktik Jual Beli Chip *Game Online Higgs Domino Island* 58

BAB IV ANALISIS *AL-BAI'* DAN FATWA DSN MUI NOMOR 110/DSN-MUI/IX/2017 TERHADAP TRANSAKSI CHIP *GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND* DI DESA PADANGBANDUNG KECAMATAN DUKUN KABUPATEN GRESIK 64

A. Analisis Praktik Transaksi Jual Beli Chip *Game Online Higgs Domino Island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik..... 64

B. Analisis *Al-bāi'* dan Fatwa DSN MUI NOMOR 110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Jual Beli Chip *Game Online Higgs Domino Island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik 67

BAB V PENUTUP 79

A. Kesimpulan 79

B. Saran 79

DAFTAR PUSTAKA 81

SURAT IZIN PENELITIAN 84

LAMPIRAN 85

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan 47

Tabel 3.2 Data Potensi Sosisal Ekonomi Desa Tahun 2019 48

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 *Game Online Higgs Domino Island* 53
Gambar 3.2 Halaman Pertama *Game Online Higgs Domino Island*..... 55
Gambar 3.3 Menu *Game* Slot *Game Online Higgs Domino Island* 55

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

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk sosial yang tidak bisa memenuhi kebutuhannya sendiri tanpa berinteraksi dengan orang lain. Dalam kehidupannya sehari-hari manusia tidak dapat hidup sendiri dan saling membutuhkan satu sama lainnya. Tidak jarang dalam memenuhi kebutuhan pribadi seseorang adakalanya tidak mampu untuk memenuhinya sendiri, sehingga membutuhkan orang lain. Oleh karena itu di dalam Islam wajib bagi kita semua untuk saling tolong-menolong antar sesama umat manusia.

Interaksi antar manusia satu dengan lainnya menimbulkan berbagai macam hubungan dalam berbagai bidang, seperti hal nya dalam bidang ekonomi maupun sosial. Seperti dalam bidang ekonomi yang salah satunya adalah hubungan dalam jual beli. Jual beli merupakan suatu hubungan yang berlaku lama dalam kehidupan manusia, mulai dari sistem barter sampai dengan jual beli sistem *online* seperti pada saat ini, yang mana pembeli dengan penjual tidak tatap muka secara langsung untuk melakukan transaksi, melainkan dengan cara membuka situs jual beli *online* di *social* media.

Jual beli merupakan bagian dari muamalah yang bisa dialami oleh semua manusia. Bermuamalah juga merupakan salah satu kemudahan bagi manusia untuk memenuhi segala sesuatu yang berhubungan dengan

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

kebutuhan hidup sehari-hari. Salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan adalah dengan usaha perdagangan atau jual beli. Jual beli merupakan transaksi yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu penjual dan pembeli dalam hal pemindahan hak kepemilikan suatu benda yang didahului dengan akad serta penyerahan sejumlah uang yang telah ditentukan. Jual beli dalam bahasa Arab sering disebut dengan *al-bāi', at-tijārah*, atau *al-mubādalah*.

Al-bāi' berarti menukar sesuatu dengan sesuatu. Konsep jual beli mengandung dua kegiatan sekaligus yaitu salah satu pihak menjual dan pihak lain membeli. Oleh karena itu jual beli mengandung konsep serah terima suatu objek yang mengandung nilai secara hukum sebagai ganti atas pembayaran dari suatu harga tertentu.[1]

Dalam Hukum Islam jual beli pada prakteknya harus sesuai dengan Syariat Islam yang merupakan hukum-hukum Allah yang terdapat dalam Al-Qur'an dan As-Sunnah. Syariat dalam pengertian ini adalah wahyu Allah yang murni yang dimana syariat dapat dipahami sebagai ajaran Islam yang sama sekali tidak dicampuri dengan daya nalar manusia.[2] Islam memberikan penjelasan bahwa jual beli harus dilakukan dengan benar yang berarti tidak merugikan sesama manusia dan jauh dari unsur *gharar* atau ketidak jelasan.

Dasar hukum jual beli sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an surat An-Nisa' ayat 29:

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

[1] Dr. Andi Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqih Muamalah* (Jakarta: Kencana, 2019), 63.
[2] Husnul Khatimah, *Penerapan Syaria'at Islam* (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), 2.

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

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kita saling memakan harta sesamamu dengan jalan batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka diantara kita, dan janganlah kita membunuh dirimu sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (Q.S. An-Nisa: 29).[3]

Allah mengharamkan kepada umat Islam memakan harta sesama dengan jalan batil, misalnya dengan cara mencuri, korupsi, menipu, merampok, dan jalan lainnya yang tidak diberkahi Allah, kecuali dengan jalan perniagaan atau jual beli dengan didasari atas dasar suka sama suka dan saling menguntungkan.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern teknologi pun juga semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi komputer, telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa. Perkembangan teknologi ini juga mendorong pertumbuhan bisnis dengan pesat, karena berbagai pengetahuan dan informasi dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh serta dapat dijangkau dengan luas untuk menghubungkan dari satu orang ke orang lain. Melalui pemanfaatan teknologi telekomunikasi internet ini semua orang dapat memanfaatkan untuk melakukan langkah bisnisnya. Jadi pihak-pihak yang terkait dalam transaksi tidak bertemu secara *face to face*, cukup melalui sosial media ataupun internet.

Salah satu kebutuhan teknologi yang paling disukai manusia di zaman sekarang adalah kebutuhan dalam bidang hiburan. Seperti adanya *game*

[3] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an terjemahan dan Tajwid* (Bandung: Sygma Creative Media Corp, 2014), 83.

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

yang sangat merajalela di semua kalangan masyarakat saat ini, baik orang tua, remaja, maupun anak-anak kebanyakan menjadi pengguna sarana teknologi hiburan tersebut. *Game* pada saat ini tidak hanya dimainkan oleh dua orang saja diwaktu yang sama seperti *game* terdahulu, dengan kecanggihan teknologi *game* dapat dimainkan oleh beberapa orang bahkan seratus orang lebih diwaktu yang sama, dan inilah yang mengakibatkan bisnis menggunakan sarana *game* sangat diminati oleh kalangan masyarakat.

Game sendiri dibagi menjadi *game online* dan *game offline*. Perbedaan secara mudahnya *game online* adalah *game* yang permainannya harus disambungkan dengan internet, sedangkan *game offline* adalah *game* yang permainannya tidak memerlukan sambungan internet. Dari perkembangan *game* yang sangat signifikan, dan bisa dimainkan lebih dari satu orang bermain dengan bersama.

Banyak *game online* baru yang muncul dan pada *game online* tersebut di fasilitasi dengan menu transaksi antara satu pengguna dengan pengguna lain. Contohnya seperti *game online clash of clans, mobile legend, 8 ball pool, higgs domino island* serta banyak *game* lainnya. Karena *game* pada saat ini tidak seperti *game* terdahulu. Jika *game* terdahulu hanya bisa maksimal dimainkan dua orang saja, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan seratus orang atau lebih dalam waktu bersama.

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

Salah satu *game online* yang popular saat ini dan menjadi ajang bisnis adalah *game online higgs domino island*. Pembahasan jual beli chip *game online* ini menarik untuk dikaji karena sedang menjadi *trend* semua kalangan di Desa Padangbandung yang suka bermain *game* karena dapat menghasilkan pendapatan berupa uang dari penjualan chip tersebut.

Game online higgs domino island adalah suatu *game* yang dimainkan secara *online* serta dapat diunduh melaui layanan *gadget* yang tersedia di Android maupun IOS yang sedang digemari seluruh kalangan baik orang tua maupun remaja-remaja di Indonesia khususnya di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.

Game online higgs domino island adalah suatu *game* untuk memainkan slot, kartu, dan *game* lainnya yang bersifat taruhan, siapa yang sering memenangkan akan banyak mendapat dari taruhan tersebut. Taruhan tersebut dilakukan menggunakan chip (koin maya) sebagai pengganti uang untuk memainkan *game* tersebut. Pada *Game Online higgs domino island* tersebut juga difasilitasi menu untuk mentransaksikan chip menggunakan chip (koin maya) sebagai pengganti uang untuk memainkan *game* tersebut.

Syarat utama untuk memainkan *game* ini adalah chip. Dalam *game online higgs domino island* disediakan chip atau koin maya (tidak nyata) secara terbatas, jadi *gamers* bisa menggunakannya secara cuma-cuma untuk memainkan *game* ini. Semakin sering *gamers* memainkan maka semakin berkurang chip dalam *game* tersebut karena tidak semua orang beruntung dan mendapat kemenangan, pada akhirnya *gamers* mencari alternatif untuk

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

mendapatkan chip tersebut dengan cara transaksi jual beli, yaitu dengan cara membeli chip milik orang yang lebih beruntung. Hal ini dilakukan *gamers* agar bisa terus memainkan *game.*

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang praktik bisnis yang diterapkan oleh pelaku jual beli chip *game online higgs domino island* ini apakah sudah sesuai dengan ketentuan Hukum Islam dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 yang kemudian penulis menuangkan dalam sebuah judul skripsi **Analisis *Al-bāi'* dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Transaksi Chip dalam *Game Online Higgs Domino Island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.**

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Identifikasi masalah merupakan bagian dari proses penelitian, dapat dipahami sebagai upaya untuk mendefinisikan masalah dan membuat definisi terukur sebagai fase pertama penelitian.[4] Dalam skripsi ini terdapat beberapa identifikasi masalah diantaranya:

1. Praktik transaksi jual beli chip dalam *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.
2. Analisis *al-bāi'*dan fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 terhadap chip dalam *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.

[4]Abdillah, http://rumusrumus.com/contoh-identifikasi-masalah, Diakses pada tanggal 6 November 2020

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

3. Penerapan hukum Islam terhadap praktik jual beli chip tidak diterapkan secara maksimal.
4. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017.
5. Sering terjadinya penipuan pada saat melakukan transaksi jual beli chip.

Pembatasan masalah dalam hal ini diperlukan untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah dan untuk menetapkan terlebih dahulu sesuatu yang diperlukan pemecahan dengan dibatasi oleh keadaan waktu, tenaga, selain itu menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas.[5] Dari beberapa identifikasi masalah diatas, penulis perlu menjelaskan batasan dan ruang lingkup persoalan yang akan dikaji dalam penelitian ini agar terfokus dan terarah. Adapun batasan kajian dalam skripsi ini yaitu:

1. Praktik transaksi jual beli chip dalam *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.
2. Analisis *al-bāi'*dan fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 terhadap dalam *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah dasar dalam membuat hipotesis, dimana didalamnya harus berisi implikasi adanya sesuatu untuk memecahkan masalah, masalah harus jelas dan padat dan biasanya dirumuskan dalam

[5] Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Sosial Dasar Metode Teknik* (Bandung: Tarsito, 1998)

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

bentuk pertanyaan.[6] Perumusan masalah merupakan suatu pokok permasalahan yang menjadi inti dalam penelitian.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka penulis merumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik transaksi jual beli chip dalam *game Online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamtan Dukun Kabupaten Gresik?
2. Bagaimana analisis *al-bāi'* dan fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 terhadap jual beli chip dalam *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik?

D. Kajian Pustaka

Penyusunan kajian pustaka bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi ilmiah berupa teori-teori, metode, atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah di dokumentasikan dalam bentuk jurnal, naskah, catatan, rekaman sejarah, dokumen-dokumen, dan lain-lain. Kajian pustaka ini dilakukan bertujuan untuk menghindari terjadinya plagiat.[7] Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis:

1. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa IAIN Surakarta atas nama Sonny Andrian pada tahun 2018 dengan judul "Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Transaksi Jual Beli *Game Online* Dota 2", penelitian yang dilakukan oleh Sonny Andrian ini terdapat persamaaan

[6] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), 43.
[7] Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Persepektif Rancangan Penelitian* (Jogjakarta: Ar-ruzzmedia, 2012), 81.

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

dan perbedaan dengan penelitian peneliti. Persamaan dari penelitian ini adalah tahapan yang menjadi kajian analisa adalah tinjauan hukum Islam terhadap transaksi jual beli. Perbedaan penelitian Sonny Andrian dengan penelitian peneliti terletak pada benda yang diperjual belikan, pada penelitian Sonny Andrian benda yang diperjual belikan adalah *item* dan *skin* dimana itu merupakan benda yang digunakan *hero* sebagai penguat karakter dalam *game online* dota 2, sedangkan dalam penelitian peneliti yang diperjual belikan adalah chip atau koin maya.[8]

2. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa IAIN Ponorogo atas nama Mahfud Anwar Asrori pada tahun 2019 dengan judul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Top Up Unknown Cash* Pada *Game Online Playerunknown's Battlegrounds* Di Kabupaten Ponorogo", penelitian yang dilakukan oleh Mahfud Anwar Asrori ini terdapat persamaaan dan perbedaan dengan penelitian peneliti. Persamaan dari penelitian ini adalah tahapan yang menjadi kajian analisa adalah hukum Islam. Perbedaan penelitian Mahfud Anwar Asrori dengan penelitian peneliti terletak pada objek penelitian. Objek penelitian Mahfud Anwar Asrori berobjek pada jual beli *Top Up Unknown Cash* yang digunakan untuk membeli perlengkapan peralatan dan kebutuhan yang berada dalam game tersebut, sedangkan penelitian peneliti berobjek pada jual beli chip *game online higgs domino island*.[9]

---

[8] Sony Andrian, *Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Game Online Dota 2* (Skripsi-IAIN Surakarta, Surakarta, 2018)
[9] Mahfud Anwar Ansori, Pada *Game Online Playerunknown's Battlegrounds* Di Kabupaten Ponorogo (Skripsi-IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2019)

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

3. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya atas nama Nur Khasanah pada tahun 2009 dengan judul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam *Game Online*", penelitian yang dilakukan oleh Nur Khasanah ini terdapat persamaaan dan perbedaan dengan penelitian peneliti. Persamaan dari penelitian ini adalah tahapan yang menjadi kajian analisa adalah tinjauan hukum Islam, dan persamaan lain ditunjukkan pada jual beli benda maya dalam *game online*. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian Nur Khasanah dengan penelitian peneliti terletak pada objek penelitian. Objek penelitian Nur Khasanah terletak pada jual beli benda maya dalam *game online*, tetapi tidak terfokus dalam satu *game online*, sedangkan penelitian peneliti berobjek pada jual beli chip atau koin maya (tidak nyata) terfokus pada *game online higgs domino island*.[10]

E. Tujuan Penelitian

Tujuan peneliatian merupakan rumusan yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.[11] Tujuan penelitian ini diharapkan agar mampu mengkaji dan memberikan jawaban secara jelas dari kedua rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Untuk mengetahui dan mengkaji implementasi praktik jual beli chip dalam *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.

---

[10] Nur Khasanah, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam Game Online* (Skripsi-UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2009)
[11] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 51

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

2. Untuk mengetahui dan mengkaji analisa *al-bāi'* dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 terhadap praktik jual beli chip dalam *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan dari hasil penelitian adalah baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan.[12] Penelitian ini diharapkan mempunyai nilai lebih guna memberikan kemanfaatan bagi para pembaca dan terlebih penulis sendiri.

1. Kegunaan secara Praktis

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi para pelaku transaksi jual beli yang sesuai dengan hukum, baik sesuai dengan hukum yang di tetapkan dalam syariat Islam maupun dalam Fatwa DSN MUI dan juga mengerti akan hukum dari transaksi jual beli mengenai yang diteliti oleh peneliti yaitu transaksi jual beli chip *game online higgs domino island.*

2. Kegunaan secara Teoritis

   Dalam konteks teoritis ini hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat digunakan sebagai sumber data oleh peneliti selanjutnya yang meneliti dengan bahasan yang sama. Sedangkan bagi peneliti sendiri dapat digunakan sebagai tambahan keilmuan yang diperoleh peneliti pada perkuliahan. Serta manfaat bagi pembaca dalam membaca

[12] Rina Hayati, https://penelitian ilmiah.com/manfaat-penelitian, Diakses pada tanggal 6 November 2020.

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

penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan atau pengetahuan untk bisa menyikapi apabila ada masalah-masalah seperti pada penelitian yang diteliti oleh peneliti.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi.[13] Definisi operasional ini juga bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami makna dari judul peneliti.

Adapun judul skripsi ini yaitu "Analisis *Al-bāi'* dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Chip dalam *Game Online Higgs Domino Island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik" agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahaminya maka penulis uraikan tentang pengertian judul tersebut sebagai berikut:

1. *Al-bāi'*

   Jual beli dalam bahasa Arab disebut dengan *al-bāi'* yang berarti menukar sesuatu dengan sesuatu. Kata *al-bāi'* terkadang juga digunakan untuk pengertian lawannya yaitu beli *(syirā)*, sehingga kata itu tidak hanya mempunyai makna jual tetapi juga beli sekaligus, dengan demikian *al-bāi'*diartikan dengan jual beli.[14]

2. Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/

[13] Repository.upi.edu, *BAB III METODOLOGI PENELITIAN 3.1 Definisi Operasiional*, Diakses pada tanggal 6 November 2020.
[14] Dr. Andi Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqih Muamalah* (Jakarta: Kencana, 2019), 63.

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

Fatwa adalah pendapat yang dikemukakan oleh majelis ulama Indonesia untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan umat Islam khususnya warga Negara Indonesia yang memiliki permasalahan dalam bidang akad jual beli.

3. Chip

Chip adalah suatu koin maya (tidak nyata) atau kata lain dari pengganti uang dalam *game online*. Chip ini lah yang digunakan sebagai taruhan yang merupakan syarat untuk memulai sebuah permainan dalam *game online higgs domino island*.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan.[15]

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian lapangan (*field research*), yaitu suau penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada di lapangan.[16] Sedangkan metode penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Dimana menurut Bodgan dan Taylor, metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang mengahsilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan

[15] Suginyono, *Metodologi Penelitian Kauntitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2013), 2.
[16] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Research* (Bandung: Tarsoto, 1995), 58.

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

dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara utuh.[17]

2. Objek Penelitian

Dalam hal objek penelitian, penulis mengamati tentang akad jual beli chip dalam *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.

3. Data

a. Data yang dikumpulkan

Data merupakan segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi.[18] Data dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dengan *gamers higgs domino island* di Desa Padangbandung yang biasanya melakukan transaksi jual beli chip.

b. Sumber Data

Dalam penelitian ini sumber data dibedakan dalam dua jenis:

1) Sumber Primer

Sumber data primer adalah sumber yang diperoleh dari perilaku yang diamati atau di wawancarai sebagai sumber utama.[19] Data primer dalam penelitian ini adalah hasil wawancara peneliti dengan *gamers higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.

2) Sumber Sekunder

[17] Lexy. J. Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991), 3.
[18] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 96.
[19] Lexy. J. Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2009), 157.

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

Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak diperoleh secara langsung oleh peneliti. Data yang di dapat dari sumber sekunder berasal dari bahan kepustakaan yang memiliki informasi atau data tersebut.[20] Sumber data peneitian ini bersumber dari buku-buku teks hukum Islam, artikel jurnal hukum, hasil-hasil penelitian terdahulu, hasil wawancara, dan situs internet yang berhubungan dengan penelitian ini.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi.

1) Wawancara

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, wawancara adalah tanya jawab dengan seseorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal.[21] Dalam hal ini peneliti akan melakukan wawancara secara langsung dengan *gamers* yang memainkan *game* tersebut dan *gamers* yang melakukan transaksi jual beli chip. Wawancara ini dilakukan antara seorang peneliti dengan para gamers *game online higgs*

[20] Anwar Saifuddin, *Metodologi Penelitian Hukum* (Surabaya: hilal pustaka, 2013), 177.
[21] Kamus Besar Bahasa Indonesia, kbbi.web.id/wawancara.html, diakses pada tanggal 15 November 2020.

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

domino island guna untuk mendapatkan data tentang praktik jual beli chip dalam *game online higgs domino island.*

2) Dokumentasi

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang di teliti. Sehingga memperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan perkiraan.[22] Peneliti mendapatkan foto atau gambar terkait *game online higgs domino island* tersebut.

d.Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) *Editing*, yaitu pembenaran terhadap pengumpulan data yang melalui karya ilmiah, dokumen dan wawancara sudah dianggap lengkap, relevan, jelas, tidak berlebihan dan tanpa kesalahan.
2) *Organizing*, yaitu data disususn diperoleh dari data lapangan melalui proses pemilihan yang telah direncanakan. Langkah ini untuk memperoleh gambaran tentang praktik jual beli chip dalam *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.
3) *Analizing*, yaitu menganalisis data secara sistematis guna memperoleh kesimpulan tentang jual beli chip dalam *game*

[22] Basrowi, Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 158.

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

online higgs domino island di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.[23]

e. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan data-data lainnya, sehingga dapat mudah dipahami dan hasilnya dapat di informasikan kepada pembaca.[24] Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data yaitu:

1) Pengumpulan Data, yaitu mengumpulkan data di lokasi penelitian dengan melakukan wawancara, serta dokumentasi dengan menentukan strategi pengumpulan data yang dipandang tepat dan untuk menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan data berikutnya.
2) Reduksi Data, yaitu sebagai proses seleksi, pemfokusan, pegabstrakan, transformasi data kasar yang ada di lapangan, dan diteruskan pada waktu pengumpulan data, dengan demikiian reduksi data dimulai sejak peneliti menfokuskan wilayah penelitian.
3) Penyajian Data, yaitu rangkaian organisasi informan yang memungkinkan penelitian dilakukan. Penyajian data diperoleh berbagai jenis, jaringan kerja, ketertarikan kegitanatau tabel.

[23] Muhammad Abdulkadir, *Hukum dan Penelitian Hukum* (Bandung: Citra Aditya Bakri, 2004), halaman 91.
[24]Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif...*, 244.

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

4) Penarikan Kesimpulan, yaitu dalam pengumpulan data peneliti harus mengerti dan tanggap terhadap sesuatu yang diteliti langsung di lapangan dengan menyusun pola-pola pengarahan sebab akibat.[25]

I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan dari skripsi ini terdiri dari lima bab yang mana bab satu dengan bab yang lainnya saling berhubungan. Dalam setiap bab terdiri dari sub bab, agar dalam penyusunan skripsi dapat melakukan analisis data dengan metode terarah dan teratur sesuai dengan apa yang direncanakan oleh penulis, maka disusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab kesatu merupakan pendahuluan; terdiri dari latar belakang masalah yang akan dikaji secara jelas dan teliti, selanjutnya dilanjutkan dengan identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab kedua landasan teori; membahas mengenai *al-bāi'* dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 yang meliputi tentang pengertian, dasar hukum, syarat-syarat, dan rukun.

Bab ketiga penyajian data; memaparkan tentang deskripsi pelaksanaan transaksi jual beli chip dalam *game online higgs domino island* yang ada di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.

[25]Perpustakaan UMS, eprints.ums.ac.id, diakses pada tanggal 21 November 2020.

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

Bab keempat analisis data; memaparkan tentang analisis transaksi jual beli chip dalam *game online higgs domino island* menurut *al-bāi'* dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017. Apakah transaksi jual beli tersebut sudah memenuhi syarat-syarat dan rukun jual beli yang sudah ditentukan.

Bab kelima penutup; terdiri dari kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu dijelaskan tentang saran-saran terkait dengan masalah penelitian.

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

BAB II

KONSEP *AL-BAI'*

A. Pengertian *Al-bāi'*

Dalam Bahasa Arab jual beli disebut dengan kata *al-bāi', al-tijarāh*, atau *al-mubādalah*. Sedangkan menurut bahasa jual beli atau *al-bāi'* memiliki arti menukar sesuatu dengan sesuatu. Kata *al-bāi'* dalam bahasa Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya yaitu beli atau disebut dengan *syirā',* sehingga kata itu tidak bisa saja bermakna jual saja tetapi juga bermakana jual beli, dengan demikian *bai'* dapat diartikan dengan jual beli. Konsep jual beli mengandung dua kegiatan sekaligus yaitu salah satu pihak menjual dan salah satu lain membeli. Jual beli mengandung konsep serah terima suatu objek yang mengandung nilai secara hukum sebagai ganti atas pembayaran dari suatu harga tertentu.[26]

Menurut etimologi jual beli diartikan dengan pertukaran sesuatu dengan yang lain. Kata lain dari *al-bāi'* adalah *asy-syirā', al-mubādah*, dan *al-tijarāh*.[27] Berkenaan dengan kata *al-tijārah* dalam al-Qur'an surat Fathir ayat 29 yang berbunyi:

يَّرجُونَ تِجَارَةً لَّن تَبُورَ

Mereka mengharapkan *tijārah* (perdagangan) yang tidak akan rugi. (Qs. Fathir: 29).[28]

---

[26] Dr. Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqih Muamalah* (Jakarta: kencana, 2019), 63-64.
[27] Rachmat Syafiei, *Fiqih Muamalah* (Bandung: Pustaka Setia, 2001), 73.
[28] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an terjemahan dan Tajwid* (Bandung: Sygma Creative Media Corp, 2014), 437.

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

Menurut terminologi ada beberapa definisi jual beli yang dikemukakan oleh ulama fiqih, meskipun memiliki substansi dan tujuannya masing-masing tetapi pada intinya adalah sama. Menurut Ulama Hanafiyah jual beli adalah saling menukar harta dengan harta melalui cara tertentu; atau tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat. Dalam definisi menurut Ulama Hanafiyah tersebut mengandung makna bahwa ada hal khusus yang dimaksud Ulama Hanafiyah adalah melalui *ijāb* (ungkapan pembeli dai pembeli) dan *qābūl* (pernyataan menjual dan penjual), atau boleh juga melaui saling memberikan barang dan harga penjual dan pembeli, disampig itu juga harta yang diperjual belikan harus bermanfaat bagi manusia.[29]

Dari definisi diatas maka konsep jual beli adalah tukar menukar barang (barter) atau tukar menukar uang dengan barang atas dasar saling rela yang melibatkan aktifitas menjual dan membeli harta lewat suatu proses *ijāb* dan *qābūl* atas segala sesuatu yang dimiliki dan dapat dimanfaatkan serta tidak dilarang oleh syariah dengan konsekuensi tejadinya pelepasan hak kepemilikan dari satu pihak kepada pihak yang lain.

Al-bāi' menurut Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah adalah tukar menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan milik kepemilikan. Di dalam pasal 20 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *bai'* adalah adalah jual beli antara benda dengan benda, atau petukaran antara benda dengan

[29] H. Muhammad Yazid, *Fiqih Muamalah Ekonomi Islam* (Surabaya: Imtiyaz, 2017), 13.

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

uang. Berdasarkan beberapa defnisi diatas maka kesimpulannya jual beli adalah tukar menukar barang.[30]

B. Landasan Hukum

Boleh tidaknya melakukan transaksi jual beli menurut Islam diatur di dalam Al-Qur'an, Hadits Nabi, dan ijma' ulama, diantaranya adalah:

a. Al-Qur'an

QS An-Nisa' (4) ayat 29:

يٰاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا لَا تَأْكُلُوْا اَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوْا اَنْفُسَكُمْ اِنَّ اللهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيْمًا

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kita saling memakan harta sesamamu dengan jalan batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka diantara kita, dan janganlah kita membunuh dirimu sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.[31]

Dijelaskan dalam ayat diatas bahwa Allah mengharamkan kepada umat Islam memakan harta sesama dengan jalan batil, misalnya dengan cara mencuri, korupsi, menipu, memeras, atau dengan jalan lain yang tidak dibenarkan Allah, kecuali dengan jalan perniagaan atau jual beli dengan didasari atas dasar suka sama suka dan saling menguntungkan.

QS An-Nisa' (4) ayat 5:

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

Dan janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya, harta (mereka yang ada dalam kekuasaanmu) yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan. Berilah mereka belanja dan

[30] Mardani, *Fiqih Ekonomi Syariah* (Jakarta: Kencana Pramedia Grup, 2013), 101.
[31] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an terjemahan dan Tajwid* (Bandung: Sygma Creative Media Corp, 2014), 83.

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

pakaian (dari hasil harta itu) dan ucapkanlah kepada mereka kata-kata yang baik.[32]

Allah SWT melarang memperkenankan kepada mereka orang-orang yang belum sempurna akalnya melakukan penggunaan harta benda yang dijadikan oleh Allah untuk dikuasakan kepada para wali mereka yaitu yang menjamin kehidupan mereka dari hasil pengelolaan hartanya baik melalui berdagang atau yang lainnya.

b. Hadits Nabi Muhammad SAW

Nabi Muhammad SAW bersabda dalam hadis yang diriwayatkan oleh imam Bazzar yang berbunyi:

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ : أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ ؟ قَالَ : عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

Dari Rif'ah Ibn Rafi "sesungguhnya Rasulullah pernah ditanya salah seorang sahabat mengenai usaha (pekejaan) apa yang paling baik. Rasulullah SAW menjawab "usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur (jujur)." (HR. al-Bazzar dan disahihkan oleh al Hakim).

Dalam hadits lain yang diriwayatkan oleh al-Baihaqi yang berbunyi, Rasulullah SAW bersabda:

رواه البيهقي –إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ

Sesungguhnya jual beli (harus) atas dasar saling ridha (suka sama suka). (HR. Al-Baihaqi)[33]

c. Ijma' ulama

Ulama telah sepakat bahwa jual beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tidak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya, tanpa

[32] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an terjemahan dan Tajwid* (Bandung: Sygma Creative Media Corp, 2014), 77.
[33] Nasrun Haroen, *Fiqih Muamalah* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), 71-72.

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

bantuan orang lain. Namun demikian bantuan atau milik barang orang lain yang dibutuhkannya itu, harus diganti dengan barang lainnya yang sesuai.

Para ulama sepakat memperbolehkan jual beli karena sebagian besar kebutuhan seseorang itu ada kepemilikan orang lain, sementara orang itu tidak ingin memberikan kepadanya. Maka adanya syariat jual beli merupakan sarana untuk mencapai apa yang dimaksud tanpa ada unsur keterpaksaan.[34]

C. Rukun dan Syarat *Al-bāi'*

Islam secara jelas seperti yang diuraikan di dalam Al-Qur'an dan hadis menganjurkan jual beli sebagai salah satu kegiatan muamalah. Jual beli juga telah dilakukan Nabi Muhammad SAW pada semasa hidupnya. Tetapi ada rukun dan syarat tertentu dalam melaksanakan transaksi jual beli.

a. Rukun Jual Beli

Terdapat perbedaan pendapat antara ulama Hanafiyah dengan jumhur ulama dalam menentukan rukun dan syarat jual beli. Rukun jual beli menurut ulama Hanafiyah hanya ada satu yaitu, *ijāb* (ungkapan membeli dari pembeli), dan *qābūl* (ungkapan menjual dari penjual). Sedangkan jumhur ulama menentukan rukun jual beli ada empat yaitu:

1) Ada orang yang berakad (penjual dan pembeli)
2) Ada sighat (lafadz *ijāb* dan *qābūl*)
3) Ada barang atau objek yang diperjual belikan

[34]Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), 75.

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

4) Ada nilai tukar pengganti barang.[35]

Menurut Ulama Hanafiyah, orang yang berakad, barang yang dibeli, dan nilai tukar barang termasuk ke dalam syarat-syarat jual beli, bukan rukun jual beli.

b. Syarat Jual Beli

Adapun syarat-syarat jual beli sesuai dengan rukun jual beli menurut jumhur ulama diatas adalah sebagai berikut:

1) Syarat-syarat orang yang berakad

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

a) Berakal sehat

Orang yang melakukan akad jual beli harus memiliki akal sehat serta dapat melakukan transaksi jual beli dalam keadaan sadar. Transaksi jual beli yang dilakukan oleh anak kecil dan orang gila hukumnya tidak sah.

b) Atas dasar suka sama suka adalah atas kehendak sendiri dan tidak ada paksaan oleh pihak manapun.

c) Orang yang melakukan akad adalah orang yang berbeda.[36]

Seseorang yang tidak dapat bertindak dalam waktu bersamaan sebagai penjual dan pembeli seklaigus.

d) *Baligh*

[35]H. Muhammad Yazid, *Fiqih Muamalah Ekonomi Islam* (Surabaya: Imtiyaz, 2017), 16.
[36]Suhrawardi K. Lubis, dan *Farid Wadji, Hukum Ekonomi Islam* (Jakara: Sinar Grafika Offset, 2014), 141.

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

Dewasa dalam hukum Islam adalah apabila telah berumur 15 tahun, atau sudah bermimpi (bagi anak laki-laki) dan haid (bagi anak perempuan). Dengan demikian jual beli yang dilakukan anak kecil tidak sah.

Dijelaskan dalam kitab al-*Fiqh 'Alā Madzāhib Al-Arba'ah*, batas *baligh* seorang anak biasanya ditandai dengan tahun, namun terkadang ditandai dengan tanda yaitu mimpi bagi laki-laki dan haid bagi perempuan. Menurut Hanafi, tanda *baligh* bagi seorang-laki-laki ditandai dengan mimpi dan keluarnya air mani, sedangkan perempuan ditandai dengan haid, namun jika tidak ada tanda-tanda bagi keduanya maka ditandai dengan tahun yaitu 18 tahun bagi laki-laki dan 17 tahun bagi perempuan.

Menurut Imam Malik, *baligh* ditandai dengan tanda keluarnya mani secara mutlak dalam kondisi menghayal atau sedang tertidur, atau ditandai dengan beberapa tumbuhnya rambut di anggota tubuh. Menurut Imam Syafi'I bahwa batasan *baligh* adalah 15 tahun bagi laki-laki dan 9 tahun bagi perempuan. Menurut Hanbali, bagi laki-laki ditandai dengan mimpi atau umur 15 tahun, sedangkan bagi perempuan ditandai dengan haid.[37]

2) Syarat yang berkaitan dengan *ijāb qābūl*

[37] Abd. Al-Rahman al-Jaziri, K*itab al-Fiqh Alā Madzāhib al-Arba'ah* (Bayrut: D*ār* al-Kutub al-Ilmiyyah, 2003), 313-314.

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

Para ulama fiqih telah sepakat bahwa unsur utama dari jual beli adalah kerelaan kedua belah pihak. Apabila *ijāb qābūl* telah diucapkan dalam akad jual beli maka kepemilikan barang atau uang telah berpindah tangan dari pemilik sebelumnya. Para ulama fiqih mengemukakan bahwa syarat dari *ijāb* dan *qābūl* adalah sebagai berikut: [38]

a) Orang yang melakukan *ijāb qābūl* telah *baligh* dan berakal
b) *Qābūl* sesuai dengan *ijāb*, apabila tidak sesuai maka jual beli tidak sah.
c) *Ijāb* dan *qābūl* dilakukan dalam satu majelis. Maksudnya yaitu kedua belah pihak yang melakukan jual beli hadir dalam membicarakan topik yang sama.

Jual beli pada zaman sekarang yang semakin modern perwujudan dari *ijāb* dan *qābūl* sudah tidak diucapkan lagi, melainkan dilakukan dengan sikap mengambil barang dan membayar uang dari pembeli dan menerima uang menyerahkan barang oleh penjual tanpa diserti ucapan apapun. [39]

3) Syarat-syarat barang yang diperjual belikan

Syarat-syarat yang bekaitan dengan barang yang diperjual belikan adalah sebagai berikut:

[38] Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunah Jilid 5, Penerjemah Mujahidin Muhayan* (Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2011), 36.
[39] H. Muhammad Yazid, *Fiqih Muamalah Ekonomi Islam* (Surabaya: Imtiyaz, 2017), 18.

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

a) Objek transaksi harus ada ketika akad dilakukan, tidak sah melakukan transaksi atas barang yang tidak wujud (*ma'dum*), seperti menjual susu yang masih berada dalam perahan, dan lainnya. Berbeda dengan jual beli *salam* dan atau *istishna'*.
b) Objek transaksi merupakan harta yang diperbolehkan oleh syara', yakni harta yang memiliki nilai manfaat bagi manusia dan memungkinkan untuk disimpan serta diperbolehkan oleh syara'. Tidak boleh melakukan perdagangan atas manusia merdeka, bangkai, darah, miras, narkoba, babi dan lainnva.
c) Objek transaksi berada dalam kepemilikan penjual, tidak boleh menjual barang yang berada kepemilikan orang lain atau berada bebas. Seperti menjual air sungai disimpan (*packing*), cahaya matahari, oksigen bebas, hewan di hutan, ikan di lautan dan lainnya.
d) Objek transaksi bisa diserah terimakan ketika atau setelah akad berlangsung. Tidak boleh barang yang berada dalam kepemilikan.[40]

Adapun syarat-syarat menyangkut benda yang menjadi objek akad jual beli adalah sebagai berikut:

a) Bersih barangnya adalah barang yang diperjual belikan bukanlah benda yang termasuk kategori benda najis, atau benda yang diharamkan

[40] Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 77.

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

b) Dapat dimanfaatkan

Barang yang dapat dimanfaatkan sangat relatif karena pada dasarnya semua barang yang menjadi objek jual beli meupakan barang yang dapat dimanfaatkan, seperti dikonsumsi, dinikmati keindanhannya, dinikmati suaranya, dan digunakan untuk keperluan yang bermanfaat, misalnya seekor anjing untuk menjaga rumah.

c) Milik orang yang melakukan akad

Maksudnya adalah oang yang melakukan perjanjian jual beli atas suatu barang adalah pemilik sah barang tersebut dan atau mendapat izin dari pemilik sah barang tersebut. Maka jual beli barang yang bukan dilakukan oleh pemilik atau berhak berdasarkan kuasa si pemilik dipandang sebagai pejanjian yang batal.

d) Mampu menyerahkan

Barang yang dipejual belikan harus dapat diserah terimakan, penjual dapat menyerahkan barang yang dijadikan sebagai objek jual beli sesuai dengan bentuk dan jumlah yang sudah dipejanjikan. Karena jual beli barang yang tidak dapat diserah terimakan kemungkinan akan terjadi penipuan atau dapat menimbulkan kekecewaan salah satu pihak.

e) Mengetahui

Mengetahui adalah barang yang dipejual belikan dapat diketahui oleh penjual dan pembeli dengan jelas. Baik zatnya,

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

bentuknya sifatnya, dan harganya. Sehingga tidak menimbulkan kekecewaan antara kedua belah pihak.

f) Barang yang diakadkan ada di tangan

Maksudnya yaitu perjanjian jual beli atas suatu barang yang belum ada di tangan (tidak berada dalam kekuasaan penjual) adalah dilarang, sebab bisa jadi barang tersebut rusak atau tidak dapat diserahkan sebagaimana telah diperjanjikan.

Dasar hukum yang mengenai hal ini dapat dilihat dalam hadis yang diriwayatkan Ahmad, Al-Baihaqi, dan Ibnu Hibban dengan sanad yang hasan. Hakim in Hizam berkata "wahai Rasulullah sesungguhanya aku membeli jualan, apakah yang halal dan apa pula yang haram dai padanya untukku? Rasulllah besabda "jika kamu telah membeli sesuatu, maka janganlah hakmu jual sebelum ada ditanganmu".[41]

Dalam ketentuan pasal 76 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah syarat objek yang dipejual belikan adalah sebagai berikut:

a) Barang yang diperjual belikan harus sudah ada
b) Barang yang dijual belikan harus dapat diserahkan
c) Barang yang yang dijual belikan harus berupa barang yang memiliki harga tertentu
d) Barang yang diperjual belikan harus halal

[41] Suhwardi K, Lubis dan Farid Wajdi, *Hukum Ekonomi Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2012), 141-146.

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

e) Barang yang diperjual belikan harus diketahui oleh pembeli

f) Penunjukan dianggap memenuhi syarat kekhususan barang yang dijual belikan jika barang itu ada ditempat jual beli

g) Kekhususan barang yang diperjual belikan harus diketahui.[42]

4) Syarat-syarat nilai tukar (harga barang)

Harga merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dengan jual beli. Dalam Bahasa Inggris dikenal dengan *price*, sedangkan Bahasa Arab berasal dari kata *tsaman* atau *si'ru.* Bekaitan dengan masalah harga ini para ulama fiqih membedakan antara *ats-tsaman* dengan *as-si'ir.* Menurut mereka *ats-tsaman* adalah harga pasar yang berlaku di tengah-tengah masyarakat secara aktual, sedangkan *as-si'ir* adalah modal barang yang seharusnya diterima para pedagang sebelum dijual ke konsumen. Dengan demikian harga barang itu ada dua, yaitu harga antar pedagang dan harga antar pedagang dengan konsumen (harga jual di pasar).

Oleh karena itu harga yang yang dipemainkan oleh pedagang adalah *ats-tsaman.* Para ulama fiqih mengemukakan syarat-syarat *ats-tsaman* sebagai beikut:

a) Harga yang disepakati oleh kedua belah pihak harus jelas

b) Boleh diserahkan pada waktu akad, sekalipun secara hukum, seperti pembayaran dengan cek dan kartu kredit. Apabila harga

[42] Mardani, *Hukum Perikatan Syariah Di Indonesia* (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), 90.

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

barang itu dibayar kemudian (berutang) maka pembayarannya harus jelas.

c) Apabila jual beli tersebut dilakukan dengan cara mempertukarkan barang, maka yang dijadikan nilai tukar bukan barang yang diharamkan oleh syara'.[43]

D. Macam-Macam Jual Beli

Macam-macam jual beli bisa dilihat dari beberapa segi. Pertama dilihat dari segi keabsahannya menurut syara', kedua dilihat dari objek jual belinya, ketiga dilihat dari standarisasinya harga dan keempat dilihat dari cara pembayaran. Ulama Hanafiyah membagi jual beli dari segi tindakannya menjadi tiga bentuk, yaitu:

a. Jual beli yang shahih adalah suatu jual beli dikatakan sebagai jual beli yang sahih apabila jual beli itu disyariatkan, memenuhi rukun dan syarat yang ditentukan, bukan milik orang lain, tidak tergantung pada hak khiyar lagi.

b. Jual beli yang batal

Jual beli yang batal adalah apabila salah satu atau seluruh rukunnya tidak terpenuhi. Atau jual beli yang pada dasar sifatnya tidak disyari'atkan. Seperti jual beli yang dilakukan oleh anak kecil, orang gila, atau barang yang dipejual belikan itu merupan barang yang haram seperti bangkai, darah, babi, dan *khamar*. Contoh jual beli yang batil diantaranya:

[43]H. Muhammad Yazid, *Fiqih Muamalah Ekonomi Islam* (Surabaya: Imtiyaz, 2017), 20.

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

1) Jual beli sesuatu yang tidak ada, Para ulama fiqih sepakat bahwa jual beli seperti ini tidak sah. Contohnya memperjual belikan buah-buahan yang putiknya belum muncul, atau anak sapi yang belum ada.
2) Menjual barang yang tidak boleh diserahkan pada pembeli, seperti menjual barang yang hilang atau burung piaraan yang lepas dan terbang di udara. Hukum ini disepakati oleh ulama fiqih dan termasuk kedalam kategori *bai' al-gharar* (jual beli tipuan).
3) Jual beli yang mengandung unsur penipuan, yang pada lahirnya baik, tetapi ternyata dibalik itu terdapat unsur-unsur penipuan, seperti menjual ikan dalam air.
4) Jual beli benda-benda najis, seperti babi, khamar, bangkai dan darah, karena semuanya itu dalam pandangan Islam adalah najis dan tidak mengandung makna harta.
5) Jual beli *al-'arbun*, jual beli yang bentuknya dilakukan mulai perjanjian, pembeli membeli sebuah barang dan uangnya seharga barang yang diserahkan kepada penjual, dengan syarat apabila pembeli tertarik dan setuju, maka jual beli sah tetapi jika pembeli tidak setuju dan barang dikembalikan, maka uang yang telah diberikan kepada penjual menjadi hibah bagi penjual).
6) Memperjual belikan air sungai, air danau, air laut dan air yang tidak boleh dimiliki seseorang; karena air yang tidak dimiliki seseorang merupakan hak bersama umat manusia dan tidak boleh diperjual belikan.

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

c. Jual beli yang fasid

Ulama Hanafiyah membedakan jual beli fasid dengan jual beli yang batal. Apabila kerusakan pada jual beli itu tekait dengan barangnya maka hukumnya batal. Tetapi apabila kerusakan itu terkait dengan harga barang dan diperbaiki maka jual beli itu dinamakan jual beli fasid. dikatakan fasid. Akan tetapi jumhur ulama, tidak membedakan jual beli fasid dengan jual beli batal. Menurut mereka jual beli terbagi dua yaitu jual beli sahih dengan jual beli batal. Diantaranya jual beli fasid menurut ulama Hanfiyah yaitu:

1) Jual beli *al-majhul* (benda atau barangnya secara global tidak diketahui), dengan syarat ke-*majhul*-annya itu bersifat menyeluruh. Tetapi apabila ke-*majhul*-annya (ketidak jelasannya) itu sedikit maka jual belinya sah karena hal ini tidak membawa pada perselisihan.
2) Jual beli yang dikaitkan dengan suatu syarat, seperti ucapan penjual kepada pembeli, “saya jual sepeda saya ini pada engkau bulan depan setelah gajian”. Jual beli seperti ini batil menurut jumhur ulama dan *fasid* menurut ulama Hanafiyah.
3) Menjual barang yang ghaib dan tidak dapat dihadirkan pada saat jual beli berlangsung sehingga tidak dapat dilihat oleh pembeli. Ulama Hanafiyah mengatakan bahwa jual beli seperti ini sah apabila pembeli mempunyai hak *khiyar* (memilih) yaitu *khiyar ru’yah*.

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

4) Jual beli yang dilakukan orang buta, jumhur ulama mengatakan bahwa jual beli orang buta adalah sah apabila orang buta itu memiliki hak *khiyar*.
5) Barter dengan barang yang di haramkan, misalnya menjadikan barang-barang yang diharamkan sebagai harta, seperti babi, *khamar*, darah dan bangkai.
6) Jual beli ajal (jual beli yang tidak tunaiJual beli tergantung pada syarat
7) Jual beli anggur dan buah-buahan lain yang ditujukan untuk pembuatan *khamar*.
8) Jual beli sebagian barang yang sama sekali tidak dapat dipisahkan dalam satuannya, seperti menjual daging hewan yang diambil dari hewan yang masih hidup.
9) Jual beli buah-buahan atau padi-padian yang belum sempurna matangnya untuk dipanen. Ulama fiqih sepakat bahwa jual beli buah-buahan yang belum ada dipohonnya tidak sah (batal).[44]

E. Asas Manfaat Barang Dalam Jual Beli

Salah satu syarat barang (*ma'qud 'alaih*) bisa diperjual belikan adalah harus memiliki nilai manfaat. Tidak boleh menjual barang tidak memiliki nilai manfaat. Berdasarkan manfaat ini pula suatu barang disebut sebagai harta. Meskipun suatu barang memiliki wujud fisik yang dianggap remeh, misalnya sampah/rongsokan, manakala dia memiliki manfaat maka sah diperjual belikan karena sama dengan harta. Tentunya dengan catatan, asal

[44] H. Muhammad Yazid, *Fiqih Muamalah Ekonomi Islam*..., 33.

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

kondisi barang tersemasuk barang suci wujud fisiknya dan tidak terkena najis (*mutanajjis*). Bila barang itu merupakan barang mutanajjis, maka syarat sah agar dapat diperjual belikan adalah barang tersebut harus bisa disucikan dari najis. Untuk barang yang najis, asal ada kemanfaatan, maka dapat dilakukan proses pindah tangan *(naqlu al-yad*).

Ada beberapa ukuran nilai manfaat, ukuran pertama adalah manfaat *hālan* (kontan), yaitu barang tersebut dapat dipergunakan seketika itu juga setelah terjadi proses saling terima antara harga dan barang. Ukuran kedua adalah barang tersebut memiliki manfaat jangka panjang (*ma-ālan*). Adakalanya ukuran ditentukan berdasarkan kadarnya.

Syekh Adbul Mu'thi Muhammad bin Umar al-Nawawi atau yang dikenal sebagai Syekh Nawawi al-Batani dalam kitab Nihayatu al-Zain-nya. Beliau menyampaikan: Syarat kelima adalah keberadaan manfaat secara syara'-atas barang yang diakadkan, yakni "manfaat seketika", misalnya air ditepi sungai, hamba sahaya yang lumpuh, maka sah dijual untuk kemanfaatan memerdekakan. "manfaat tertunda", seperti anak himar yang masih kecil yang ditinggal mati induknya. Tidak sah menjual dua biji *hinthah* (gandum) dan sejenisnya meskipun dalam kondisi paceklik karena ketiadaan manfaat dengan dua biji tersebut karena sedikitnya". (Adbul Mu'thi Muhammad bin Umar al-Nawawi, *Nihayatu al-Zain fi irsyādi al-mubtadi-īn*, Kediri: Al-Ma'had al-Islam al-Salafi petuk, tt.:226)[45]

[45] Muhammad Syamsudin, *Pegiat Kajian Fiqih Terapan Dan Pengasuh Pesantren Hasan Jufri Putri, P. Bawean, Jatim*, https://islam.nu.or.id/post/read/95208/penjelasan-tentang-asas-manfaat-barang-dalam-jual-beli, diakses pada tanggal 24 Agustus 2021.

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

Imam Abu Hanifah secara tegas menyatakan kebolehan akad jual beli barang manfaat. Namun kalangan Syafiiyah, menjelaskan bahwa jual beli barang manfaat itu hakikatnya bukan jual beli, melainkan masuk akad *ijarāh* (sewa jasa), dimana jasa itu sendiri merupakan manfaat. Jika mengikuti pendapat Imam Abu Hanifah bahwa barang manfaat itu dapat diperjual belikan maka artinya manfaat/jasa dapat dianggap sebagai barang wujud (non fisik). Pengertian non fisik itu berbeda dengan dengan benda tidak berfisik. Non fisik merujuk pada pengertian ada/diproduksi, tapi wujud fisiknya yang tidak tampak/kasat mata. Adapun tidak berfisik itu menyatakan tidak ada sama sekali/tidak diproduksi (*adam*).

Unuk itu manfaat sebagai nonfisik seharusnya dapat dihibahkan, diwakafkan, bahkan dipindahtangankan, meski tanpa disertai dengan wujud keberadaan fisiknya yang kasat mata, dan hanya wujud non fisik. Oleh karena itu sebagai barang wujud non fisik maka manfaat juga bisa dititipkan atau dipesan. Contohnya memesan hotel itu bukan berarti membeli fisik hotelnya, melainkan mnafaat dari hotel itu. Sebagai ilustrasi yang lebih dekat lagi yaitu pulsa adalah manfaat yang hakikatnya adalah wujud non fisik. Jadi pulsa dalam dialektika sebagai barang wujud non fisik yang dapat dititipkan dan diperjual belikan. Jual beli pulsa merupakan istilah yang dibenarkan oleh Mazhab Hanafi.

Pulsa merupakan wujud dari aset jasa atau manfaat. Karena berupa manfaat, maka menurut kalangan Madzhab Syafii pulsa ini tidak bisa diperjual belikan. Adapun bila mengikuti paradigm Madzhab Syafii, maka

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

manfaat itu ada disebabkan adanya fisik (*ain*). Alhasil menitipkan manfaat saja adalah tidak bisa tanpa disertai dengan wujud *ain*-nya. Untuk itu akad menitipkan manfaat harus bersamaan dengan fisiknya. Jika pemanfaatan itu diseratai dengan hilangnya wujud fisik, maka hakikatnya orang yang dititipi harus menanggung pengembalian fisik barang (*dhaman*).[46]

F. Jual Beli *Maysir*

1. Pengertian *Maysir*

Maysir adalah transaksi yang digantungkan pada suatu keadaan yang tidak pasti dan bersifat untung-untungan. Identik dengan kata *maysir* adalah *qimar*. Menurut Muhammad Ayub, baik *maysir* maupun *qimar* dimaksudkan sebagai permainan untung-untungan (*game of cance*) dengan kata lain, yang dimaksudkan dengan *maysir* adalah perjudian.

Kata *maysir* dalam bahasa Arab secara harfiah adalah memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapatkan keuntungan tanpa bekerja. Yang disebut berjudi. Judi dalam terminologi agama diartikan sebagai "suatu transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk kepemilikan suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan tertentu".[47]

2. Unsur-unsur *Maysir*

---

[46] Muhammad Syamsudin, *Peneliti Bidang Ekonomi Syariah-Aswaja NU Center PWNU Jawa Timur*, https://islam.nu.or.id/post/read/118786/hukum-jual-beli-pulsa-dalam-kajian-fiqih-muamalah-1-, diakses pada tanggal 24 Agustus 2021.
[47] Azzam Abdul, Aziz Muhammad, *Fiqih Muamalat Sistem Transaksi Dalam Islam* (Jakarta: AZMAH, 2010), 215.

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

Agar bisa dikategorikan kedalam judi harus ada tiga unsur untuk dipenuhi:

a. Adanya taruhan harta/materi yang berasal dari kedua pihak yang berjudi
b. Adanya suatu permainan yang digunakan untuk menentukan pemenang dan yang kalah
c. Pihak yang menang mengambil harta (sebagian/seluruhunya) yang menjadi taruhan, sedangkan pihak yang kalah kehilangan hartanya.

3. Dasar Hukum *Maysir*

Hukum dari perbuatan *Al-Maysir* (perjudian) hukumnya terlarang dalam syariat Islam, dengan dasar Al-Qur'an dan As-Sunnah. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 90-91:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْاَنْصَابُ وَالْاَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطٰنِ فَاجْتَنِبُوْهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُوْنَ اِنَّمَا يُرِيْدُ الشَّيْطٰنُ اَنْ يُّوْقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَآءَ فِى الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللهِ وَعَنِ الصَّلٰوةِ فَهَلْ اَنْتُمْ مُّنْتَهُوْنَ

Hai orang-orang beriman, sesungguhnya (meminum) *khamar*, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu dapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) *khamar* dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah. (QS. Al-Maidah: 90-91).[48]

[48] Departemen Agama RI, Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90-91 dan Terjemahannya (Jakarta: CV Darus Sunnah, 2013), 172.

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

Dari As-Sunnah terdapat sabda Rasulullah SAW :

Barangsiapa yang menyatakan kepada saudaranya, 'mari aku bertaruh denganmu' maka hendaklah dia bersedekah". (HR. Bukhari-Muslim)

Maksud dari hadis ini adalah Nabi Muhammad SAW menjadikan ajakan bertaruh baik dalam pertaruhan atau muamalah sebagai sebab membayar kafarat dengan sedekah, ini menunjukkan keharaman pertaruhan.

G. Fatwa DSN MUI No. 110/DSN-MUI/III/2017 Tentang Jual Beli

Fatwa menurut Bahasa adalah jawaban mengenai suatu kejadian (peristiwa), yang merupakan bentukan sebagaimana dikatakan *zamakhsyain* dalam *al-kasysyaf* dari kata (*al-fataa*/pemuda) dalam usianya, dan sebagai kata kiasan. Sedagkan pengertian fatwa menurut syara' adalah menerangkan hukum syara' dalam suatu pesoalan sebagai jawaban dari suatu petanyaan, baik si penanya itu jelas identitasnya maupu tidak, baik peseorangan maupun kolektif.[49]

Pengertian DSN atau Dewan Syariah Nasioan adalah dewan yang dibentuk oleh Majlis Ulama Indonesia (MUI) untuk menangani masalah-masalah yang berhubungan dengan aktivitas Lembaga keuangan Syariah.[50] Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI) dalam Fatwa Nomor 110 Tahun 2017 tentang jual beli memutuskan beberapa point yaitu diantaranya :

Pertama : Ketentuan Umum

[49] Yusuf Qardhawi, *Fatwa Antara Ketelitian Dan Kecerobohonhan* (Jakarta: Gema Insani Press, 1997), 5.
[50] M. Ichwan Sam dkk, *Himpunan Fatwa Keuangan Syariah Dewan Syariah Nasional MUI* (Jakarta: Erlangga, 2014), 4.

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

1. Akad jual beli adalah akad antara penjual dan pembeli yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan objek yang diperturkarkan (barang [*mabi'/mutsman*] dan harga [*tsaman*])
2. Penjual (*al-bāi'*) adalah pihak yang melakukan penjualan barang dalam akad jual beli, baik berupa orang maupun yang dipersamakan dengan orang baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum
3. Pembeli (*al-musytari*) adalah pihak yang melakukan pembelian dalam akad jual beli, baik berupa orang maupun yang dipersamakan dengan orang baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum
4. Wilayah *ashliyyah* adalah kewenangan yang dimiliki oleh penjual yang bersangkutan berkedudukan sebagai pemilik.
5. Wilayah *niyabiyyah* adalah kewenangan yang dimiliki oleh penjual karena yang bersangkutan berkedudukan sebagai wakil dari pemilik atau wali atas pemilik.
6. *Mutsman/mabi'* adalah barang atau hak yang dijual; *mutsman/mabi'* merupakan imbangan atas *tsaman* yang dipertukarkan
7. *Tsaman*/harga adalah sebagai imbangan atas *mutsman* yang dipertukarkan.

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

8. *Bai' al-musawamah* adalah jual beli dengan harga yang disepakati melalui proses tawar menawar dan *ra'sul mal*-nya (harga perolehan ditambah biaya-biaya yang diperkenankan) tidak wajib disampaikan oleh penjual kepada pembeli. *Bai' al-musawamah* sering disebut dengan jual beli biasa
9. *Bai' al-amanah* adalah jual beli yang *ra'sul mal*-nya wajib disampaikan oleh penjual kepada pembeli.
10. *Bai' al-muzayadah* adalah jual beli dengan harga paling tinggi yang penentuan harga (*tsaman*) tersebut dilakukan melalui proses tawar menawar.
11. *Bai' al-munaqashah* adalah jual beli dengan harga palin rendah yang penentuan harga (*tsaman*) tersebut dilakukan melalui pross tawar menawar.
12. *Al-bāi' al-hal* terkadang disebut juga dengan *al-bai' al-mu'ajjal/naqdan* adalah jual beli yang pembayaran harganya dilakukan secara tunai.
13. *Al-bāi' al-mu'ajjal* adalah jual beli yang pembayaran harganya dilakukan secara tangguh.
14. *Al-bāi' bi al-taqsith* adalah jual beli yang pembayaran harganya dilakukan secara angsur/bertahap.

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

15. *Bai' as-salam* adalah jual beli dalam bentuk pemesanan atas suatu barang dengan kriteria tertentu yang harganya wajib dibayar tunai saat akad.
16. *Bai' al-istishna'* adalah jual beli dalam bentuk pemesanan pembuatan suatu barang dengan kriteria tertentu yang bembayaran harganya berdasarkan kesepakatan (pembeli/*mustashni*) dan penjual (pebuat/*shani*).
17. *Bai' al-murābahah* adalah jual beli suatu barang dengan menegaskan harga belinya kepada pembeli dan pembeli membayarnya dengan harga yang lebih sebagai bala.

Kedua : Ketentuan Terkait *Sighat Al-Aqd*

1. Akad jual beli harus dinyatakan secara tegas dan jelas serta dipahami dan dimengerti oleh penjual dan pembeli.
2. Akad jual beli boleh dilakukan secara lisan, tertulis, isyarat, dan perbuatan/tindakan, serta dapat dilakukan secara elektronik sesuai syariah dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketiga : Ketentuan Terkait Para Pihak

1. Penjual (*al-bāi'*) dan pembeli (*al-musytari*) boleh berupa orang atau yang dipersamakan dengan orang, baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum,

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

berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

2. Penjual (*al-bāi'*) dan pembeli (*al-musytari*) wajib cakap hukum (*ahliyyah*) sesuai dengan syariah dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
3. Penjual (*al-bāi'*) dan pembeli (*al-musytari*) wajib memiliki kewenangan (wilayah) untuk melakukan akad jual beli, baik kewenangan yang bersifat *ashliyyah* maupun kewenangan yang bersifat *niyabiyyah*, seperti wakil.

Keempat : Ketentuan Terkait *Mutsman (Mabi')*

1. *Mutsman/mabi'* boleh dalam bentuk barang dan/atau berbentuk hak, serta milik penjual secara penuh (*al-milk al-tam*).
2. *Mutsman/mabi'* harus berupa barang dan/atau hak yang boleh dimanfaatkan menurut syariah (*mutaqawwam*) serta boleh diperjual belikan menurut syariah dan perundang-undangan yang berlaku
3. *Mutsman/mabi'* harus wujud, pasti/tertentu dan dapat diserahterimakan (*maqdur al- taslim*) pada saat akad jual beli dilakukan, atau pada waktu yang disepakati jika akad yang dilakuakan menggunakan akad jual beli *salam* atau akad jual beli *istishna'*.

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

4. Dalam hal *mabi'* berupa hak, berlaku ketentuan dan batasan sebagaimana ditentukan dalam fatwa MUI NOMOR 1/MUNAS VII/5/2005 tentang perlindungan *Hak Kekayaan Intlektual* dan perundang-undangan yang berlaku.

Kelima : Ketentuan Terkait *Tsaman*

1. Harga dalam akad jual beli harus sudah dinyatakan secara pasti pada saat akad, baik ditentukan melalui tawar menawar (*bai' al-munaqasah*).
2. Harga perolehan wajib disampaikan oleh penjual hanya dalam jual beli amanah seperti jual beli *murabahah*, dan tidak wajib dalam selain jual beli amanah.
3. Pembayaran harga dalam jual beli boleh dilakukan secara tunai (*al-bāi' al-hal*), tangguh (*al-bāi' al-mu'ajjal*), dan angsur/bertahap (*al-bāi' bi al-taqsith*).
4. Harga dalam jual beli yang tidak tunai (*bai' al-mu'ajjal/bai' al-taqsith*) boleh tidak sama dengan harga tunai (*al-bāi'al-hal*).

Keenam : Ketentuan Terkait Kegiatan Dan Produk

1. Dalam hal akad jual beli dilakukan dalam bentuk pembiayaan *murabahah*, maka berlaku *dhawabith* dan *hudud* sebagaimana terdapat dalam fatwa DSN-MUI NOMOR 04/DSN-MUI/IV/2000 tentang *murabahah*.

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

2. Dalam hal jual beli dilakukan dengan akad jual beli *salam*, maka berlaku *dhawabith* dan *hudud* sebagaimana terdapat dalam fatwa DSN-MUI Nomor 05/DSN-MUI/IV/2000 tentang jual beli *salam*.
3. Dalam hal jual beli dilakukan dengan akad jual beli *istishna'*, maka berlaku *dhawabith* dan *hudud* sebagaimana terdapat dalam fatwa DSN-MUI NOMOR 06/DSN-MUI/IV/2002 tentang jual beli *istishna'* pararel.

Ketujuh : Ketentuan Penutup

1. Setiap akad jual beli wajib mememenuhi rukun dan syarat-syaratnya; apabila tidak terpenuhi rukun dan/atau syarat-syaratnya maka perjanjiannya batal.
2. Jika salah satu pihak tidak menunaikan kewajibannya atau jika terjadi perselisihan diantara para pihak, maka penyelesaiannya dilakukan dilakukan melalui lembaga penyelesaian sengketa berdasarkan syariah sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku setelah tidak tercapai kesepakatan melalui musyawarah.
3. Penerapan Fatwa ini dalam kegiatan atau produk usaha wajib terlebih dahulu mendapatkan opini dari Dewan Pengawasan Syariah dan memperhatikan Fatwa-fatwa DSN-MUI terkait.

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

4. Fatwa ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan jika dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan, akan diubah dan disempurnakan sebagaimana mestinya.[51]

[51] Fatwa DSN MUI No. 110/DSN-MUI/III/2017 Tentang Jual Beli

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

BAB III

TRANSAKSI JUAL BELI CHIP GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND DI DESA PADANGBANDUNG KECAMATAN DUKUN KABUPATEN GRESIK

A. Gambaran Umum Desa Padangbandung

1. Kondisi Umum, Letak Geografis, Letak Demografis Desa

Desa Padangbandung adalah satu desa diantara 26 Desa yang ada di wilayah Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik. Desa yang di aliri sungai bengawan solo ini merupakan Desa yang terletak paling barat di kecamatan Dukun dengan jarang kurang lebih 2 km dari kantor kecamatan Dukun.

Desa Padangbandung terdiri dari dua dusun yaitu dusun Padang dan dusun Bandung dengan jumlah penduduk sebesar 4.012 jiwa merupakan salah satu dari 26 Desa di Kecamatan Dukun. Batas Wilayah Desa Padangbandung Kecamatan Dukun sebagai berikut :

Sebelah Utara : berbatasan dengan Desa Dukunayar

Sebelah Timur : berbatasan dengan Desa Raci Wetan

Sebelah Selatan : berbatasan dengan Desa Bengawan Solo

Sebelah Barat : berbatasan dengan Mojopuro Gede

Jarak tempuh ke Ibu Kota Propinsi : 43.6 km

Jarak tempuh ke Ibu Kota Kabupaten : 26.8 km

Jarak tempuh ke Ibu Kota Kecamatan : 2.0 km

Jumlah penduduk Desa Padangbandung pada tahun 2020 mencapai 4.012 jiwa terdiri dari Laki-Laki 2.046 jiwa dan Perempuan 1.966 jiwa

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

dengan 1.159 KK. Desa Padangabandung memiliki luas 257 Ha (2,57 km). Dari luas tersebut menurut penggunaannya terbagi menjadi 4 bagian luas tanah, diantaranya luas tanah sawah seluas 93 Ha, luas tanah pekarangan / halaman seluas 5,6 Ha, kemudian luas tanah dari tambak seluas 120 Ha, dan luas tanah yang digunakan untuk pemukiman seluas 38,4 Ha.

Secara Geografis, desa Padangbandung terletak pada garis koordinat -7.012980 Bujur Timur dan 112.515125 Lintang Selatan. (112 /// 30'53" T 07 /// 00'48" S) dengan ketinggian Daerah adalah ± 7 meter di atas permukaan laut. Desa Padangbandung kecamatan Dukun kabupaten Gresik beriklim tropis seperti wilayah lain di Indonesia.

Kondisi Demografis, berdasarkan data pemerintahan desa Padangbandung pada tahun 2015, jumlah penduduk Desa Padangbandung adalah terdiri dari 1276 KK, dengan jumlah total 3.920 jiwa, dengan rincian 1.920 laki-laki dan 2.000 perempuan.[52]

2. Agama, Pendidikan, dan Perekonomian

Ditinjau dari segi agama dan kepercayaan masyarakat Desa Padangbandung mayoritas beragama Islam dengan jumlah 4.02 orang. Tingkat pendidikan berpengaruh pada kualitas sumberdaya manusia. Proses pembangunan Desa akan berjalan dengan lancar apabila masyarakat memiliki tingkat pendidikan yang cukup tinggi. Akses untuk

[52]Profil Desa Padangbandung, http://desapadangbandung.blogspot.com/p/blog-page.html?m=1, diakses pada tanggal 14 Maret 2021.

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

mendapatkan pendidikan jauh lebih mudah karena jarak tempat pendidikan baik tingkat SD sampai SMA dekat dengan pemukiman warga, data penduduk menurut tingkat pendidikannya dapat dilihat pada Tabel berikut :[53]

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah Penduduk	Ket
1	Tidak / Belum Sekolah	790	
2	SD	1.119	
3	SLTP	866	
4	SLTA / SMK	989	
5	Akademi/D1 – D3	38	
6	Sarjana S1	203	
7	Pasca Sarjana S2-S3	7	
JUMLAH		**4.012**	

Tabel 3.1 Data Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan

Kekayaan Sumber Daya Alam yang ada di Desa Padangbandung sangat mendukung baik dari segi pengembangan ekonomi maupun sosial budaya khususnya dari sektor pertanian. Mata pencaharian penduduk di Desa Padangbandung sebagian besar masih berada di sektor pertanian. Hal ini menunjukkan bahwa sektor pertanian memegang peranan penting dalam bidang ekonomi masyarakat. Data menurut mata pencaharian penduduk dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

[53] Data Potensi Sosial Ekonomi Desa Tahun 2019.

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

No.	Mata Pencaharian	Jumlah Penduduk	Ket
1.	Petani	210	
2.	Buruh Tani	3	
3.	Pedagang/Wiraswasta	1.041	
4.	Pegawai Negeri	23	
5.	TNI/POLRI	-	
6.	Pensiunan	-	
7.	Peternak	-	
8.	Pengrajin	-	
9.	Jasa	-	
10.	Buru Harian Lepas	73	
11.	Pekerja Seni	-	
12.	Lain-Lain	8	
13.	Tidak Bekerja	947	

Tabel 3.2 Data Potensi Sosial Ekonomi Desa Tahun 2019

Pendapatan desa merupakan jumlah keseluruhan penerimaan desa yang dibukukan dalam APBDes setiap tahun anggaran. Adapun Sumber Pendapatan Desa meliputi ;

a. Sumber Pendapatan Desa

1) Dana Desa

2) Alokasi Dana Desa

3) Pendapatan asli desa yang terdiri dari hasil kekayaan desa, dan lain-lain pendapatan asli desa yang sah

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

4) Bagi hasil pajak daerah kabupaten paling sedikit 10% untuk desa dan dari retribusi kabupaten sebagian diperuntukkan bagi desa yang merupakan pembagian untuk setiap desa secara proporsional
5) Bagian dari dana perimbangan keuangan pusat dan daerah yang diterima oleh kabupaten untuk desa paling sedikit 10% yang pembagiannya untuk setiap desa secara proporsional yang merupakan alokasi dana desa
6) Bantuan keuangan dari pemerintah, Pemerintah Propinsi dan Pemerintah Daerah dalam rangka pelaksanaan urusan Pemerintah
   a) Bantuan keuangan dari Pemerintah, Pemerintah Provinsi dan Pemerintah Daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf d disalurkan melalui kas desa;
   b) Sumber Pendapatan Desa yang telah dimiliki dan dikelola oleh Desa tidak dibenarkan diambil alih oleh Pemerintah, Pemerintah Propinsi dan Pemerintah Daerah. Adapun Kekayaan desa terdiri dari tanah kas desa, bangunan desa yang dikelola desa, dan lain-lain kekayaan milik desa.

B. Gambaran Umum *Game Higgs Domino Island*

Game online merupakan gabungan dari kata *game* dan *online* yang belakangan membentuk frasa baru yang memiliki makna tersendiri. Dalam Bahasa Inggris *game* berarti permainan atau pertandingan. Sedangankan kata *online* diartikan terhubung, perpaduan dari tranliterasi *on* yang bermakna berada dan *line* yang artinya garis. Pada umumnya istilah *online*

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

digunakan untuk menjelaskan jaringan internet pada suatu perangkat. Jadi *game online* memiliki makna permainan yang terhubung antara satu server dengan server yang lain melalui jaringan internet.[54]

Game adalah pemainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang ada yang kalah. Biasanya bertujuan untuk serius atau hanya sebatas refresing. *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain melalui internet dalam waktu bersamaan. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga membeikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa mempehitungkan waktu untuk mencapai kepuasan.

Game online merupakan salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* adalah suatu *game* yang berbasis elektronik dan visual yang dapat dimainkan oleh banyak pemain di mana permainan ini membutuhkan jaringan internet.[55] John C Beck Michelle Wade menjelaskan "*game* merupakan penarik pehatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam oganisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi". Sedangkan Samuel Henry menjelaskan bahwa, "*game* merupakan suatu bentuk hiburan yang

[54]Muhfarhan, Https://www.google.com/url?q=https://muhfarhanblok.wordpress.com//2017/05/02/perkembangan-game-online-di-indonesia-dari-masa-ke-massa/&sa=U&ved, Diakses pada tanggal 24 februari 2021.
[55] Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Oline Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), 89.

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

seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita".

Berdasarkan pemaparan beberapa sumber dan para ahli diatas maka pengertian *game online* dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang membutuhkan jaringan internet, baik itu digunakan di HP atau di PC dan hanya digunakan sebagai hiburan yang bias dijadikan sebagai penyegar pikiran untuk menghilangkan rasa penat serta dapat dimainkan oleh beberapa orang dalam waktu yang sama.

Teknologi *game online* berawal dari permainan metode *networking computer* pada tahun 1970 di militer amerika. Utuk pertama kalinya *game oline* ini menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) tetapi seiring dengan perkembangan teknologi *game online* pada akhirnya menggunakan jaringan yang lebih luas sepeti *www* dan *world wide web* atau sekarang lebih dikenal dengan sebutan internet yang bisa diakses menggunakan nirkabel.

Game online ini dimulai sekitar tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970 ada sebuah sistem dengan kemapuan *time-sharing* yang disebut *plato* dibuat untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana pengguna dapat mengakses komputer dalam waktu bersamaan. Dua tahun kemudian muncul *plato* IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan yang banyak pemain (*multi player game*). *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya

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

dilepas lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan bekembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari *demam dotcom*, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.

Menurut *Ligagame* Indonesia (*ligagames.com*) *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001. Diawali dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang tersebar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang *bergenre action*, *sport*, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari dua puluh judul *game online* yang tersebar di Indonesia. Hal ini menandakan betapa besarnya antusisas para *gamers* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *game* di Indonesia. Tidak heran pertumbuhan *game online* sangat cepat, baik di pinggir jalan, dekat kampus dan sekolah, hingga kompleks rumah.[56]

Game online higgs domino island adalah sebuah permainan bersifat taruhan yang dapat dimainkan secara *online*. *Game online higgs domino island* pada saat ini sangat menarik perhatian dan diminati oleh *gamers* di Indonesia, apalagi bagi orang yang memang senang malakukan permainan taruhan/judi kartu poker atau domino. *Game online* ini memberikan fitur taruhan hampir disetiap permainan yang disediakan. Tentu saja jika kalian kalah dalam permainan, taruhan yang kalian berikan akan diambil dan akan mengurangi jumlah koin (chip) yang kalian miliki untuk bertaruh. Namun

[56]NR Pangestika, https://repository.ump.ac.id, diakses pada tanggal 10 Maret 2021.

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

Game online higgs domino island ini juga menyediakan fitur untuk *top up*, yang mana bertujuan untuk mempermudah melakukan transaksi penambahan koin (chip) dengan menggunakan uang asli.

Aplikasi game online higgs domino island dapat diunduh di App Store atau Play Store yang ada di *handphone* kita. Permainan ini harus menggunakan sambungan internet karena *game online higgs domino island* ini bersifat *online* yang dapat dimainkan besama-sama atau diakses di manapun. Selanjutnya untuk masuk ke Aplikasi *higgs domino island* terdapat dua model, yang pertama bisa masuk menggunakan akun facebook dan yang kedua masuk sebagai pengunjung. Setelah itu *gamers* sudah mendapatkan ID akun dimana setiap orang memiliki ID yang berbeda-beda.

Gambar 3.1 *Game Higgs Domino Island*

Game online higgs domino island seringkali dimainkan untuk mengisi waktu luang dan bersantai agar menjadi sangat menyenangkan sekaligus menantang, dengan *game* yang unik dan menarik sekaligus tidak terlalu menegangkan. *Game online higgs domino island* memiliki popularitas

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

cukup mendunia. Pada Google Play Store *game* ini telah diunduh lebih dari sepuluh juta kali, dan mendapatkan rating 4.2.

Gamers tidak perlu takut untuk mencoba semua jenis permainan dalam *Game online* ini, karena setiap hari *game* ini memberikan koin (chip) gratis untuk masing-masing akun tanpa terkecuali. Biasanya *gamers* menyebut dengan sedekah serta mendapatkan bonus login harian. Koin gratis tersebut berjumlah 2M koin yang diberikan secara bertahap sebanyak tiga kali dalam sehari, dan bonus login harian juga bisa di dapatkan setiap hari. Pada hari pertama dan kedua mendapatkan bonus harian sejumlah 1M koin, di hari ketiga bonus harian lebih banyak dari hari pertama dan kedua yaitu sebesar 4M, selanjutnya di hari keempat kelima dan keenam mendapatkan 1M koin, yang membedakan yaitu pada hari ketujuh yaitu bonus hariannya tidak berupa koin tetapi berupa kupon (Rp) sebesar 500.

Dalam *Game online higgs domino island* terdapat bemacam-macam *game* yang ditawarkan, diantaranya ada kartu gaple (domino), serta kartu remi (poker). Jika dilihat di halaman pertama *game online higgs domino island* disediakan beberapa *icon* menu *game* utama dengan menggunakan kartu, diantaranya yaitu kartu gaple (domino), kamar biasa, kamar bet, *game* kartu remi (poker), dan *game* (qiuqiu). Disamping *game* kartu juga terdapat *icon* menu *game* santai yang didalamnya berisi beberapa *game* yaitu ludo, congklak, catur, puzzle, serta dam.

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

Gambar 3.2 Halaman Pertama *Game Online Higgs Domino Island*

Di pojok kanan bawah pada halaman pertama *gamers* akan menemukan *icon* menu yang bertuliskan lainnya, jika *icon* tersebut dibuka maka akan diperlihatkan beberapa menu *game* lain yang bisa dimainkan dalam *game online higgs domino island* seperti *game* kartu remi poker texas, kartu 4, kamar 5 kartu (domino), samgong, domino, gin rummy, capsa susun, dan cangkulan. Tidak hanya itu tetapi ada juga *game* lain yang bernama slot.[57] Dalam menu *game* slot *game online higgs domino island* menyediakan beberapa jenis room slot jackpot diantaranya yaitu, duofu duocai, fafafa, panda, rezeki nomplok, dan 5 dragons.

[57] BlueStacks, www.bluestacks.com, diakses pada tanggal 10 maret 2021.

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

Gambar 3.3 Menu Permainan Slot *Game Online Higgs Domino Island*

Menu *game* slot dalam *game online higgs domino island* ini memiliki tampilan yang menarik dibandingkan dengan menu yang lain sehingga membuat *gamers* lebih tertarik untuk memainkannya daripada memainkan *game* lain yang ada dalam *game online* ini. Selain memiliki tampilan yang menarik *game* slot ini memiliki sifat komersial. Jika *gamers* memainkan *game* yang ada dalam menu slot ini dan mendapati gambar tiga scatter pada saat slot berhenti maka *gamers* mendapatkan *free spin* sepuluh kali yang mana itu dapat memberikan keuntungan atau bonus, tetapi ada keuntungan yang lebih besar biasanya disebut dengan kemenangan dalam *game* ini adalah mendapatkan *jackpot*, yang mana hasil dari kemenangan tersebut berupa koin (chip) yang dapat diperjual belikan.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia *jackpot* dapat diartikan hadiah, kenang-kenangan penghargaan, dan penghormatan. Adapun hadiah berasal dari kata *Hadi* terambil dari akar kata yang terdiri dari huruf-huruf *hād'al* dan *ya*. Maknanya berkisar padahal bertama, tampil kedepan memberi petunjuk. Dari sinilah lahir kata *hadi* yang bermaknan petunjuk jalan, karena dia tampil di depan.[58]

Banyaknya *icon* menu dalam *game online higggs domino island* ini tidak semuanya dapat penulis jelaskan satu persatu dalam bab ini. Agar dalam pembahasan ini bisa terfokus dan terarah pada batasan kajian

[58] Abdul Aziz Dahlan, *et al.Ensiklopedia Hukum Islam* (Jakarta:Ichtiar Bary Van Hoeve,1996), 540.

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

penelitian. Oleh karena itu penulis hanya akan menjelaskan lima *game* yang terdapat dalam *icon* menu slot secara sederhana. Dalam *icon* menu slot ini ada lima *game* diantaranya yaitu, duofu duocai, fafafa, rejeki nomplok, naga, dan panda. Sebenarnya lima *game* slot tersebut pada umumnya sudah ada sebelum adanya *game online* higgs domino island ini.

Game slot pada umumnya merupakan *game* yang populer di kalangan gamers judi *online*. Jenis *game* slot ini sama populernya dengan *game* judi poker. Lima model *game* slot dalam *game online higgs domino island* ini termasuk kedalam jenis slot *multiple line*, slot ini merupakan jenis slot yang memiliki banyak *line* untuk dimainkan, sehingga memberikan banyak keuntungan. Lima permainan slot ini masing-masing didalamnya terdapat lima *line*. Jadi untuk mendapatkan jakcpot atau bonus keuntungan lebih banyak. Namun besarnya *jackpot* atau bonus berbanding lurus dengan ketentuan yang dipersyaratkan. Semakin besar bonus yang ditargetkan, maka semakin besar pula taruhan yang harus dipasang atau dikeluarkan.[59]

Selanjutnya yang membedakan dari lima model *game* ini yaitu tema, tampilannya, dan jumlah koin yang dipertaruhkan yang mana pada setiap slot memiliki logo yang bergambar sesuai dengan tema dalam masing-masing slot serta jumlah koin yang dipertaruhkan berbeda-beda tergantung slot yang dipilih, karena ada jumlah tertentu pada setiap slot sehingga kemenangan yang didapatkan juga berbeda.

[59] Angelakosa, https://www.deviantart.com/angelakosa/journal/Apa-Itu-Permainan-Slot-Dan-Bagaimana-Cara-Mainnya-838206556, diakses pada tanggal 28 Maret 2021.

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

C. Prktik Jual Beli Chip *Game Online Higgs Domino Island*

Salah satu alasan *gamers* bermain slot *online* adalah untuk bisa mendapatkan hadiah bonus yang ditawarkan. Bagaimana tidak, sekali saja memenangkan *jackpot* keuntungannya bisa membuat *gamers* kaya mendadak. Tetapi tidak mudah untuk mendapatkan hadiah berupa *jackpot* karena peluang untuk mendapatkan kemenanangan dalam *game* slot terbilang kecil bahkan resiko kekalahannya cukup tinggi.

Berikut penjelasan dari saudara Miftahul Ilmi sebagai *gamers higgs domino island* umur 23 tahun, *game online higgs domino island* merupakan bentuk dari *game* slot seperti judi *online* yang saat ini banyak digemari oleh banyak orang karena hasil dari bermain *game* tersebut bisa di perjual belikan.[60]

Game online higgs domino island ini sebenarnya sudah lama ada di Indonesia tetapi hanya ada menu *game* kartu yang memberikan hadiah berupa pulsa. Hadiah tersebut berupa kupon (Rp) dengan jumlah mulai dari Rp.5000 sampai dengan Rp.20000, kemudian kupon tersebut dapat di tukar dengan pulsa sesuai dengan nominal kupon yang sudah didapatkan. Selain bisa ditukarkan dengan pulsa hadiah kupon (Rp) tersebut bisa juga ditukarkan dengan chip sebagai modal untuk bermain *game* slot dalam *game online higgs domino island*.

Pada saat ini item hadiah kupon (Rp) lebih banyak dimanfaatkan oleh *gamers* untuk ditukar dengan chip daripada ditukar dengan pulsa. Seperti

[60] Miftahul Ilmi, *Wawancara*, Padangbandung, 2 Agustus 2021.

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

yang sering dilakukan oleh saudara Afi Afriyan sebagai *gamers higgs domino island* umur 22 tahun, menurutnya jika mendapatkan hadiah kupon (Rp) kemudian jumlah kupon (Rp) yang didapatkan mencukupi jumlah persyaratan yaitu Rp.5000 sampai dengan Rp.20.000 maka kupon (Rp) tersebut dapat ditukarkan dengan chip sebanyak 30M dan paling banyak 200M.[61]

Game online ini juga memberikan menu untuk membeli chip atau *gamers* biasa menyebutnya dengan istilah *top up*. Untuk membeli chip *game online higgs domino island* ini ada dua cara, pertama adalah cara yang terdapat di dalam aplikasi *game online higgs domino island*, yaitu dengan membayar pulsa operator (axis, XL, indosat, telkomsel, 3), kartu debit atau kredit, serta kartu voucher google play. Harga chip yang ada di dalam aplikasi berkisar Rp.5000 sampai Rp.500.000 dengan ketentuan akan mendapatkan chip sebanyak 30M sampai 4B.

Langkah-langkah untuk melakukan *top up* melalui aplikasi *game* itu sendiri yang pertama *gamers* harus masuk terlebih dahulu kedalam *game online higgs domino island*, kemudian terdapat *icon* menu toko bergambar troli, di dalam menu toko tersebut jika dibuka tedapat beberapa pilihan jumlah chip beserta harga. Dalam *smartphone* android dan IOS sendiri terdapat perbedaan antara harga dan jumlah chip, pada *smartphone* android harga yang ditawarkan lebih murah dibandingkan pada *smartphone* IOS.

[61] Afi Fauriyan, *Wawancara*, Padangbandung 9 Februari 2021.

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

Selanjutnya untuk melakukan pembayaran melalui aplikasi yaitu ketika *gamers* sudah memilih jumlah chip yang di inginkan maka *gamers* tinggal menekan jumlah chip yang akan di beli dan proses pembayaran yang akan dilakukan sangat mudah. Yang pertama *gamers* bisa membayar dengan pulsa *all* operator, dan cara yang kedua bisa menggunakan kartu debit atau kedit yang dapat membayar melalui aplikasi dana.

Dengan sangat *viralnya game online higgs domino island* saat ini dikalangan masyarakat tidak sedikit *gamers* yang rela mengeluarkan uangnya untuk membeli koin maya (chip) tersebut agar tetap bisa memainkannya jika chip yang diberikan oleh aplikasi *higgs domino island* sudah habis. Bahkan bisa dikatakan saat ini sudah hampir menjadi kebutuhan bagi *gamers higgs domino island* dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dijelaskan oleh saudara Jaza' bahwa hampir setiap harinya ia memainkan *game online higgs domino island* dan seringkali membeli chip, hal itu ia lakukan semata hanya untuk mengejar hadiah kemenangan dari *game* tersebut.[62]

Dalam aplikasi *game higgs domino island* ini juga disediakan fitur kirim, yang mana *gamers* bisa melakukan transaksi pengiriman chip kepada sesama *gamers*, hal ini termasuk kedalam cara yang kedua untuk membeli chip. Disini *gamers* membeli kepada temannya sesame gamers atau kepada orang lain baik secara *face to face* maupun melaui media sosial. Penjual mendapatkan chip tersebut biasanya dari hasil kemenangannya. Fatih yang

[62] Jaza', *Wawancara*, Padangbandung, 2 Agustus 2021.

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

masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama berumur 13 tahun sudah lama bermain *game online higgs domino island* ini dan ia juga pernah menjual chip hasil kemenangannya dari memainkan *game* ini, karena cara jualnya sangat mudah dan uang yang didapatkan dari penjualan chip tersebut juga lumayan banyak bias untuk tambahan uang jajan.[63]

Disisi lain fitur kirim yang ada di dalam *game* tersebut dimanfaatkan oleh beberapa *gamers* untuk mencari keuntungan lebih besar atau biasa disebut dengan agen. Agen adalah pihak yang menjual produk dari distributor ke retail atau kepada konsumen secara langsung, agen disini berfungsi sebagai perantara antara distributor dengan retail dan konsumen. [64] *Gamers* yang menjadi agen disini membeli chip milik *gamers* yang mendapat kemenangan dengan harga yang lebih rendah dari harga jual pada umumnya kemudian agen menjual lagi chip tersebut kepada *gamers* lain yang membutuhkan. Sehingga agen mendapatkan keuntungan lebih banyak dari penjualan chip tersebut.

Seperti pada saat ini yang sedang dilakukan oleh saudara Zentama *gamers higgs gomino island* berumur 26 tahun, *gamers* yang juga yang menjadi agen chip *game higgs domino island* ini biasanya membeli chip milik teman-temannya yang telah mendapatkan kemenangan dan juga dipostingan grub khusus jual beli chip higgs domino island yang ada di facebook, Zentama membeli chip tersebut seharga 55 ribu per B (*Billion*).

[63] Fatih, *Wawancara*, Padangbandung 9 Februari 2021.
[64] Rifaldo Surya Abadi, https://www.indoworx.com/pengertian-distributor, diakses pada tanggal 5 Mei 2021.

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

Kemudian menjualnya lagi kepada *gamers* lain dengan harga 65 ribu per B (*Billion*).[65]

Dalam bertransaksi jual beli chip ada beberapa model transaksi yaitu:[66]

1. *Top Up* Melalui Aplikasi

   Istilah *top up* memiliki arti isi ulang atau penambahan saldo. Sedangkan transaksi jual beli yang terjadi disini adalah *top up* koin (chip) untuk bisa memainkan *game* tersebut. Untuk melakukan *top up gamers higgs domino island* juga memanfaatkan adanya fasilitas transaksi yang ada di dalam *game online* tersebut yaitu melalui media *online* dengan membayar pulsa operator, kartu debit atau kredit, serta kartu voucher google play. Sehingga dalam transaksi *top up* tersebut *gamers* menyetorkan uang melalui aplikasi atau link yang tersedia tersebut untuk mendapatkan chip.

2. Transfer Antar Bank

   Transaksi jual beli dengan cara transfer antar bank merupakan transaksi yang sudah umum, sudah lama ada dan sering digunakan oleh para penjual *online.* Cara ini cukup simple, transaksi ini juga memudahkan proses konfirmasi karena dana bisa di cek oleh penjual. Prosesnya adalah pertama pembeli mengirim dan yang telah disepakati lalu setelah dana masuk ke rekening bank milik penjual, maka penjual akan mengirimkan barang transaksi yang dijanjikan.

---

[65] Zentama (agen chip), *Wawancara*, Padangbandung 11 Februari 2021.
[66] Marikxon, https://www.maxmanroe.com/3-jenis-transaksi-jual-beli-online-terpopuler-di-indonesia.html, diakses pada tanggal 15 Mei 2021.

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

Dalam transaksi antar bank ini terdapat kekurangan, yaitu diperlukannya kepercayaan yang tinggi dari para pembeli sebelum dia memutuskan untuk mengirim dana. Karena disini tidak jarang terjadi penipuan, setelah dana dikirim ternyata barang tak kunjung diterima. Transaksi jual beli chip model transfer antar bank ini jarang digunakan oleh *gamers* karena rawan terjadinya penipuan, seringkali *gamers* yang membeli sudah mengirim dana tetapi penjual tidak mengirimkan chip yang sebelumnya sudah mereka sepakati lalu penjual memblokir semua akun *social* media milik pembeli.

3. COD (*Cash On Delivery*)

Pada sistem COD sebenarnya masih menganut cara lama yaitu bertemunya antara penjual dan pembeli. Biasanya transaksi ini dilakukan dalam jual beli antar orang ke orang dan pada umumnya COD digunakan untuk jual beli barang *second* karena pembeli harus memeriksa dengan baik keadaan barang tersebut. Keuntungan dari sistem COD ini adalah Pembeli bisa melihat dengan detail barang yang akan dibeli dan juga memungkinkan tawar menawar. Sedangkan kekurangan dari sistem ini adalah keamanan baik penjual maupun pembeli. Karena kemungkinan salah salah satu pihak yang ditemui adalah orang yang berniat jahat kepada kita.

Sistem COD seringkali digunakan *gamers* untuk melakukan transaksi jual beli chip karena menurut mereka lebih aman dibandingkan dengan sistem yang lain. Kebanyakan *gamers* melakukan transaksi jual

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

beli chip *game online higgs domino island* dengan orang yang sudah dikenalnya atau dengan temannya sendiri.

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

BAB IV

ANALISIS *AL-BAI'* DAN FATWA DSN MUI NOMOR 110/DSN-MUI/IX/2017 TERHADAP TRANSAKSI CHIP DALAM *GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND* DI DESA PADANGBANDUNG KECAMATAN DUKUN KABUPATEN GRESIK

A. Analisis Praktik Transaksi Jual Beli Chip *Game Online* Higgs Domino Island di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa melakukan kegiatannya secara mandiri mereka tetap membutuhkan orang lain, terutama dalam kegiatan bermuamalah atau jual beli. Karena dengan kegiatan tersebut manusia dapat saling memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Jual beli adalah tukar menukar barang atas dasar saling rela yang melibatkan aktifitas menjual dan membeli harta melalui suatu proses *ijāb qābūl*, harta yang dimiliki dan dapat dimanfaatkan serta tidak dilarang oleh syariah.

Semua orang dapat melakukan kegiatan transaksi jual beli bahkan kegiatan ini juga pernah dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW dan istrinya bernama Khadijah. Sesuai dengan sabda beliau:

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ : أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ ؟ قَالَ : عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

Dari Rif'ah Ibn Rafi sesungguhnya Rasulullah pernah ditanya salah seorang sahabat mengenai usaha (pekejaan) apa yang paling baik. Rasulullah SAW menjawab "usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur (jujur)". (HR. al-Bazzar dan disahihkan oleh al Hakim).[67]

[67] Nasrun Haroen, *Fiqih Muamalah* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), 71-72.

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

Dapat dikaitakan pada saat ini banyak orang yang profesi pekerjaannya sebagai pedagang, hal itu dilakukan untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga saat ini banyak ditemui berbagai macam model jual beli yang ada di sekitar kita. Seperti halnya jual beli chip *game online higgs domino island* di sekitar desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik yang dilakukan oleh *gamers higgs domino island* untuk memenuhi kepuasan dalam bermain *game online higgs domino island*. Dapat dikatakan hampir semua *gamers* dari remaja, dewasa, dan juga orang tua saat ini sudah pernah melakukan pembelian chip, hal itu dilakukan hanya untuk coba-coba atau melakukannya karena ingin dan juga ada yang menjadi kebutuhannya setiap hari.

Dalam Islam jual beli (*al-bāi'*) memiliki syarat dan rukun yang menjadi ketentuan untuk melakukan transaksi jual beli. Syarat dan rukun tersebut meliputi para pihak yang melakukan transaksi, *ijāb qābūl* dan syarat objek yang diperjual belikan. Praktik jual beli chip *game online higgs domino island* saat ini banyak dilakukan oleh hampir semua *gamers* di sekitar desa Padangbandung karena untung yang didapatkan sangat menjanjikan dan uang yang dihasilkan dari jual beli tersebut cukup lumayan banyak.

Sesuatu yang dijual dalam *game online higgs domino island* ini adalah koin (chip) yang terdapat dalam *game online higgs domino island*, dimana benda tersebut adalah benda yang digunakan sebagai syarat utama untuk memulai permainan ini. Benda tersebut hanya berbentuk benda maya atau

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

virtual yang tidak memiliki wujud asli dan hanya dapat digunakan di dalam *game online higgs domino island* saja.

Game online higgs domino island setiap harinya memberikan chip gratis kepada masing-masing akun tanpa terkecuali, tetapi jika *gamers* terus menerus memainkan *game* ini maka semakin berkurang chip yang ia miliki dalam *game* tersebut karena tidak semua orang beruntung mendapatkan kemenangan, sehingga *gamers* mencari alternatif lain untuk mendapatkan chip tersebut dengan cara transaksi jual beli yaitu dengan cara membeli chip milik *gamers* yang beruntung. Biasanya *gamers* membeli milik temannya sendiri atau membeli kepada agen baik secara *face to face* maupun melalui *social* media. Penjual mendapatkan chip tersebut dari *gamers* yang juga memainkan *game online higgs domino island* yang telah mendapatkan kemenangan dan juga di postingan grup khusus jual beli di facebook. Ia membeli dengan harga 55 ribu per B kemudian ia menjualnya lagi kepada gamers lain seharga 65 ribu per B. Setiap harinya agen bisa menjual sebanyak 20B atau lebih dengan keuntungan yang didapatkan sekitar dua ratus ribu setiap hari.[68]

Dalam transaksi jual beli chip ini *gamers* kebanyakan menggunakan transaksi COD (*Cash On Delivery*) yaitu bertemunya antara penjual dan pembeli. Keuntungan dari sistem COD ini penjual dan pembeli bisa leluasa dalam proses transaksi Sedangkan kekurangan dari sistem ini adalah

[68] Zentama (agen chip), *Wawancara*, Padangbandung 11 Februari 2021.

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

keamanan baik penjual maupun pembeli. Karena kemungkinan salah salah satu pihak yang ditemui adalah orang yang memiliki niat jahat. Sistem COD ini seringkali digunakan oleh *gamers* untuk transaksi jual beli chip karena menurut mereka lebih aman dibandingkan model yang lain. Kebanyakan pelaku melakukan transaksi dengan orang yang sudah dikenalnya atau dengan temannya sendiri.

B. Analisis *Al-bāi'* dan Fatwa DSN MUI NOMOR 110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Transaksi Jual Beli Chip dalam *Game Online Higgs Domino Island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik

Dalam transaksi jual beli chip *game online higgs domino island* ini ada syarat yang belum memenuhi syarat objek jual beli menurut syariat Islam. Jual beli chip *game online higgs domino island* adalah jual beli koin maya atau jual beli barang yang wujudnya maya, yang tidak bisa diraba oleh tangan, namun apabila chip ini telah diterima dapat dirasakan manfaatnya yaitu bisa untuk memainkan *game online higgs domino island* tersebut. Hal ini sama dengan pulsa yang tidak memiliki wujud tetapi manfaat dari pulsa tersebut bisa dirasakan, seperti digunakan untuk menelfon atau SMS.

Salah satu syarat barang (*ma'qud 'alaih*) bisa diperjual belikan adalah harus memiliki nilai manfaat. Berdasarkan ketentuan Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 mengenai *mabi'* (objek jual beli) dalam kaitannya terhadap jual chip yang ada di dalam *game online higgs domino island* adalah sebagai berikut:

Barang yang diperjual belikan harus memiliki manfaat, sehingga pihak yang membeli tidak merasa dirugikan. Pengertian manfaat dalam hal ini

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

masih bersifat relatif sebab setiap barang tentunya memiliki manfaat. Oleh karena itu untuk mengukur kriteria kemanfaatan dalam hal ini haruslah memakai kriteria agama. Jangan sampai pemanfaatan barang tersebut bertentangan dengan syariat Islam, kesusilaan, maupun kehidupan bermasyarakat.

Dalam sudut pandang syariat Islam, segala macam *game* yang memiliki dampak baik serta tidak dilakukan dengan cara berjudi adalah boleh, ada yang mengatakan mubah dan ada pula yang mengatakan makruh. *Game* yang memberi dampak positif pada pemaian khususnya dan kehidupan sosial pada umumnya adalah segala macam *game* yang berguna melatih kecerdasan otak, seperti permainan catur atau permainan yang berbasis strategi lainnya.

Ditinjau dari unsur manfaat yaitu jual beli chip *game online higgs domino island* memang tidak sepenuhnya mendatangkan manfaat tetapi banyak kemudharatan serta tidak ada sisi kemanfaatan yang dibenarkan oleh syariat. Bagi *gamers* jika dalam bermain *game onlin*e dapat mengakibatkan lupa waktu hingga meninggalkan kewajiban yang harus dikerjakan karena terlalu asyik bermain *game* dan terdapat berefek samping yaitu kecanduan, dalam hal ini adalah kecanduan untuk membeli chip agar bisa memainkan *game online higgs domino island* tersebut, kebanyakan *gamers* tidak bisa mengontrol emosinya untuk tidak membeli chip. Sehingga terdapat *gamers* yang melakukan hal yang tidak diinginkan seperti mencuri hanya untuk

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

membeli chip. Dalam Islam segala sesuatu yang berlebihan dan menimbulkan kemudharatan maka harus ditinggalkan.

Hukum asal permainan adalah boleh jika sekedar perlombaan bersaing dengan orang lain dalam suatu hal dan berusaha lebih dari yang lain. Hal ini tentu hukum asalnya adalah mubah (boleh), akan tetapi juga bisa berubah ubah, tergantung pada kegiatannya. Dari analisis yang penulis jelaskan diatas bahwa praktik jual beli chip *game online higgs domino island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik jual beli tersebut terdapat banyak mudhratnya daripada manfaat yang bisa didapatkan. Oleh karena itu sebaiknya transaksi jual beli chip ini tidak dilakukan agar tidak ada salah satu pihak yang dirugikan.

Objek akad juga disebut *Ma'qud 'Alaihi*. Dalam objeknya harus jelas bentuk, kadar dan sifat-sifatnya dan diketahui dengan jelas oleh penjual dan pembeli. Jadi, jual beli barang yang samar, yang tidak dapat dilihat oleh penjual dan pembeli atau salah satu dari keduanya, maka dianggap tidak sah. Imam Syafi'i telah mengatakan, tidak sah jual beli tersebut karena ada unsur penipuan. Benda yang dijadikan sebagai objek jual beli ini harus memenuhi syarat syarat berikut: [69]

a. Dapat dimanfaatkan

Barang yang dapat dimanfaatkan sangat relatif karena pada dasarnya semua barang yang menjadi objek jual beli merupakan barang yang dapat

[69] Taqiyuddin Abu Bakar, *Kifayatul Akhyar* (CV Bina Iman:1995), 537.

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

dimnfaatkan, dikonsumsi, dinikmati keindahannya, dinikmati suaranya, dan digunakan untuk keperluan yang bermanfaat.

b. Milik orang yang melakukan akad

Orang yang melakukan perjanjian jual beli atas suatu barang adalah pemilik sah barang tersebut dan atau mendapatkan izin dari pemilik sah barang yang tersebut. Maka jual beli barang yang bukan dilakukan oleh pemilik atau berhak berdasarkan kuasa di pemilik dipandang sebagai perjanjian yang batal.

c. Mampu menyerahkan

Barang yang diperjual belikan harus dapat diserah terimakan, penjual dapat menyerahkan barang yang dijadikan sebagai objek jual beli sesuai dengan bentuk dan jumlah yang sudah diperjanjikan. Karena jual beli barang yang tidak dapat diserah terimakan kemudian akan terjadi penipuan dan dapat menimbulkan kekecewaan salah satu pihak.

d. Mengetahui

Barang yang diperjual belikan dapat diketahui oleh penjual dan pembeli dengan jelas. Baik zatnya, bentuknya, sifatnya, dan harganya. Mengetahui disini dapat diartikan secara luas yaitu dapat melihat sendiri keadaan barang, baik mengenai hitungan, takaran maupun kualitasnya. Sehingga tidak menimbulkan kekecewaan antara kedua belah pihak.

e. Barang yang diakadkan ada di tangan

Perjanjian jual beli atas suatu barang yang belum ada di tangan atau tidak berada dalam kekuasaan penjual adalah dilarang, karena bisa jadi

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

barang terset rusak atau tidak dapat diserahkan sebagaimana yang telah diperjanjikan. [70]

Adapun dasar hukum mengenai hal ini dapat dilihat dalam hadis yang diriwayatkan Ahmad, Al-Baihaqi, dan Ibnu Hibban dengan sanad yang hasan. Hakim in Hizam berkata "wahai Rasulullah sesungguhnya aku membeli jualan, apakah yang hahal dan apa pula yang haram dari padanya untukku? Rasulullah bersabda "jika kamu telah membeli sesuatu, maka janganlah menjual sesuatu yang tidak ada padamu".

Dilihat dari objek yang diperjual belikan dalam masalah transaksi jual beli chip *game online higgs domino island* ini hanya ada 1 (satu) syarat yang belum memenuhi syarat kebolehan dari objek jual beli menurut syariat Islam yaitu, dalam syarat bersihnya barang. Objek yang diperjual belikan dalam transaksi jual beli chip *game online higgs domino island* ini diperoleh dengan cara mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja. Tetapi didapatkan dari hasil taruhan sebuah *game* bukan dari kerja keras sendiri. Objek jual beli yang didapatkan dengan cara mudah seperti ini itu merupakan tergolong *maysir*.

Secara harfiah kata *maysir* adalah memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja yang biasa juga disebut berjudi. Judi dalam terminologi agama diartikan sebagai suatu transaksi yang dilakukan oleh dua belah pihak untuk kepemilikan

[70] Suwardi K, Lubis dan Farid Wajdi, *Hukum Ekonomi Islam* (Jakarta: Sinar Grafika 2012), 141-146.

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

suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan atau kejadian tertentu.

Prinsip berjudi adalah terlarang, baik itu terlibat secara mendalam maupun hanya berperan sedikit saja atau tidak berperan sama sekali. Dalam berjudi kita menggantungkan keuntungan hanya pada keberuntungan semata, bahkan sebagian orang yang terlibat melakukan kecurangan, kita mendapatkan apa yang semestinya tidak kita dapatkan, atau menghilangkan suatu kesempatan.

Judi pada umumnya (*maysir*) dan penjualan undian khususnya (*azlam*) dan segala bentuk taruhan, undian dan lotre yang berdasarkan pada bentuk-bentuk perjudian adalah haram dalam Islam. Rasulullah SAW melarang segala bentuk bisnis yang mendatangkan uang yang diperoleh dari untung-untungan, spekulasi dan ramalan atau terkaan (misalnya judi) dan bukan diperoleh dari bekerja.[71]

Judi sendiri memiliki tiga unsur yaitu: pertama terdapat taruhan harta atau materi yang berasal dari keduua belah pihak, kedua terdapat sebuah permainan yang digunakan untuk menentukan pihak yang menang dan kalah, dan ketiga terdapat pihak yang menang mengambil harta sebagian atau seluruhnya yang dijadikan taruhan, sedangkan pihak yang kalah kehilangan hartanya.[72]

---

[71] Taufik dan Ali Masjono, "*Hubungan Maisir, Gharar Dan Riba Dengan Strategi Pembiayaan Berbasis Syariah Di Bank Muamalat Indonesia*", 52.
[72] Ibid., 352.

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

Judi dalam Islam merupakan perbuatan yang sudah jelas dilarang, karena mengandung banyak kemudharatan daripada manfaatnya. Berdasarkan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 90-91:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْاَنْصَابُ وَالْاَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطٰنِ فَاجْتَنِبُوْهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُوْنَ اِنَّمَا يُرِيْدُ الشَّيْطٰنُ اَنْ يُّوْقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَآءَ فِى الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللهِ وَعَنِ الصَّلٰوةِ فَهَلْ اَنْتُمْ مُّنْتَهُوْنَ

Hai orang-orang beriman, sesungguhnya (meminum) *khamar*, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu dapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) *khamar* dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah. (QS. Al-Maidah: 90-91).[73]

Dapat diambil makna dari dasar hukum diatas mengenai transaksi jual beli chip *game online higgs domino island* tidak diperbolehkan dalam syariat Islam karena pada paktiknya pengguna *game online higgs domino island* memperjual belikan chip hasil kemenangannya atau hasil perjudiannya dari bermain *game online* tersebut untuk ditukarkan dengan uang. Sudah jelas bahwasannya diharamkan untuk memperjual belikan sesuatu yang didapatkan dari perbuatan haram.

Pada dasarnya jual beli apapun adalah jika telah memenuhi syarat-syarat jual beli. Termasuk jual beli pulsa benda maya. Dalam hal ini jual

[73] Departemen Agama RI, Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90-91 dan Terjemahannya (Jakarta: CV Darus Sunnah, 2013), 172.

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

beli chip termasuk jual beli pulsa dan jual beli chip. Namun jika objek yang diperjual belikan tersebut akan digunakan untuk berjudi (*maysir*), maka hal itu diharamkan, bukan karena akadnya tidak terpenuhi akan tetapi lebih karena *Saad Dzari'ah*, menghindarkan perbuatan yang dilarang Allah swt yaitu *maysir*.

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

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Transaksi jual beli chip *game online higgs domino island* diawali dari bermain *game* tersebut kemudian jika *gamers* mendapatkan kemenangan maka chip tersebut dijual kepada *gamers* lain di sekitar Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik dan juga mencari atau menawarkan chip tersebut dalam grup jual beli yang ada di facebook.
2. Menurut Hukum Islam dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 dalam transaksi jual beli chip *game online* higgs domino island ini *ijāb* dan *qābūl* sudah jelas. Karena dengan jelas pelaku jual beli dalam keadaan sadar. Akan tetapi objek yang diperjual belikan mengandung unsur *maysir* serta objek tersebut tidak berwujud. Sudah jelas bahwasannya diharamkan untuk menjual barang yang didapatkan dari perbuatan haram dan akan digunakan untuk berjudi (*maysir*), maka hal itu diharamkan, bukan karena akadnya tidak terpenuhi akan tetapi lebih karena *Saad Dzari'ah*, menghindarkan perbuatan yang dilarang Allah swt yaitu *maysir*.

B. Saran

1. Bagi pengguna *game online higgs domino island* terutama seorang muslim dilarang melakukan transaksi jual beli chip *game online* ini karena sudah jelas mengenai objek yang diperjual belikan tidak

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

diperbolehkan dalam syariat Islam. Karena subjek belum dewasa menurut syariat Islam (*baligh*) dan objek jual beli yang didapatkan dengan cara mudah seperti itu merupakan tergolong *maysir*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh penulis dirasa masih cukup kurang mengenai status hukum dari Analisis *Al-bāi'* dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Transaksi Chip dalam *Game Online Higgs Domino Island* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik sehingga sangat menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dan penelitian ini bisa digunakan untuk gambaran atau pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

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

DAFTAR PUSTAKA

Abd. Al-Rahman al-Jaziri. *Kitab al-Fiqh Alā Madzāhib al-Arba'ah*. Bayrut: D$\overline{ar}$ al-Kutub al-Ilmiyyah, 2003.

Abdillah. http://rumusrumus.com/contoh-identifikasi-masalah. Diakses pada tanggal 6 November 2020.

Abdul, Azzam. *Fiqih Muamalat Sistem Transaksi Dalam Islam*. Jakarta: AZMAH, 2010.

Abdul Aziz, Dahlan. *et al.Ensiklopedia Hukum Islam*. Jakarta: Ichtiar Bary Van Hoeve,1996.

Abdulkadir, Muhammad. *Hukum dan Penelitian Hukum.* Bandung: Citra Aditya Bakri, 2004.

Angelakosa. https://www.deviantart.com/angelakosa/journal/Apa-Itu-Permainan-Slot-Dan-Bagaimana-Cara-Mainnya-838206556. diakses pada tanggal 28 Maret 2021.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Research*. Bandung: Tarsoto, 1995.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

As-Shiddieqy, Hasby. *Hukum-hukum Fiqih Islam.* Jakarta: Bulan Bintang, 1987.

Basrowi, Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Bluestacks. www. Bluestacks.com. Diakses pada tanggal 10 Maret 2021.

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an terjemahan dan Tajwid*. Bandung: Sygma Creative Media Corp, 2014.

Djuwaini, Dimyauddin. *Pengantar Fiqh Muamalah.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.

FATWA DEWAN SYARIAH NASIONAL Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Jual Beli

Hadikusuma, Hilman. *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum.* Bandung: Mandar Maju, 2013.

Haroen, Nasrun. *Fiqih Muamalah*. Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007.

Harun, *Fiqih Muamalah.* Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2012.

Hayati, Rina. https://penelitianilmiah.com/manfaat-penelitian. Diakses pada tanggal 6 November 2020.

J Maleong, Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991.

J Maleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. https://kbbi.web.id. Diakses pada tanggal 15 November 2020.

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

Khatimah, Husnul. *Penerapan Syaria'at Islam*. Yogyakarta: Andi Offset, 2007.

Mardani, *Fiqih Ekonomi Syariah*. Jakarta: Sinar Grafika, 2013.

Mardani, *Hukum Perikatan Syariah Di Indonesia*, Jakarta: Kencana Pramedia Grup, 2013.

Marikxon.https://www.maxmanroe.com/3-jenis-transaksi-jual-beli-online-terpopuler-di-indonesia.html. diakes pada tanggal15 Mei 2021.

M. Ichwan Sam dkk. *Himpunan Fatwa Keuangan Syariah Dewan Syariah Nasional MUI*. Jakarta: Erlangga, 2014.

Nahrowi Salam, dalam www.academia.edu/dewasa_menurut_hukum_islam, diakses pada tanggal 3 juni 2021

Perpustakaan UMS. https://Eprints.ums.ac.id. Diakses pada tanggal 21 November 2020.

Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Persepektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-ruzzmedia, 2012.

Profil Desa Padangbandung. http://desapadangbandung.blogspot.com/p/blog-page. Diakses pada tanggal 14 Maret 2021.

Repository.upi.edu. *Bab III Metodologi Penelitian 3.1 Definisi Operasional*. Diakses pada tanggal 6 November 2020

Rifaldo Surya Abadi. https://www.indoworx.com/pengertian-distributor. Diakses pada tanggal 5 Mei 2021.

Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game Oline Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.

Sabiq, Sayyid. *Fiqih Sunah Jilid 5, Penerjemah Mujahidin Muhayan*. Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2011.

Saifuddin, Anwar. *Metodologi Penelitian Hukum*. Surabaya: hilal pustaka, 2013.

Soemitra, Andi. *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqih Muamalah*. Jakarta: Kencana, 2019.

Suginyono. *Metodologi Penelitian Kuauntitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2013.

Suhrawardi K. Lubis, dan *Farid Wadji. Hukum Ekonomi Islam*. Jakara: Sinar Grafika Offset, 2014.

Syafei, Rachmat. *Fiqih Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia, 2001.

Syamsudin, Muhammad. *Peneliti Bidang Ekonomi Syariah-Aswaja NU Center PWNU Jawa Timur*. https://islam.nu.or.id/post/read/118786/hukum-jual-beli-pulsa-dalam-kajian-fiqih-muamalah-1-. diakses pada tanggal 24 Agustus 2021.

Syamsudin, Muhammad. *Pegiat Kajian Fiqih Terapan Dan Pengasuh Pesantren Hasan Jufri Putri, P. Bawean, Jatim*. https://islam.nu.or.id/post/read/95208/penjelasan-tentang-asas-manfaat-barang-dalam-jual-beli. diakses pada tanggal 24 Agustus 2021.

Winarno Surakhma, *Pengantar Penelitian Sosial Dasar Metode Teknik*. Bandung: Tarsito, 1998.

Yazid, Muhammad. *Fiqih Muamalah Ekonomi Islam*. Surabaya: Imtiyaz, 2017.

Yusuf, Qardhawi. *Fatwa Antara Ketelitian dan Kecerobohonhan*. Jakarta: Gema Insani Press, 1997.

Wawancara

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

Afi Afriyan, Wawancara. *gamers higgs domino island*, Padangbandung, pada tanggal 9 Februari 2021.

Fatih, Wawancara. *gamers higgs domino island* dibawah umur, Padangbandung, pada tanggal 9 Februari 2021.

Ilmi, Miftahul. Wawancara. *gamers higgs domino island*, Padangbandung, pada tanggal 2 Agustus 2021.

Jaza'. Wawancara. *gamers higgs domino island*, Padangbandung, pada tanggal 2 Agustus 2021.

Zentama, Wawancara. agen chip *higgs domino island*, Padangbandung, pada tanggal 11 Februari 2021.

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