

**ANALISIS HUKUM ISLAM DAN FATWA DSN NO. 110/DSN-
MUI/IX TAHUN 2017 TERHADAP JUAL BELI PETI PREMIUM
PADA APLIKASI *GAME ONLINE BATTLE ROYAL***

SKRIPSI

Oleh

Achmad Qori' Alfajar

NIM. C02217001



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Syariah Dan Hukum
Jurusan Hukum Ekonomi Syariah
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah
Surabaya
2022**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Achmad Qori' Alfajar
Tempat/Tgl Lahir : Tuban, 19 Mei 1999
NIM : C022170001
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, 12 Agustus 2022
Penulis,



Achmad Qori' Alfajar
NIM. C02217001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Achmad Qori' Alfajar NIM. C02217001 dengan judul Analisis Hukum Islam dan Fatwa Dsn No:110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Jual Beli Peti Premium Pada Aplikasi *Game Online Battle Royal* ini telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqasahkan

Surabaya, 12 Agustus 2022

Dosen Pembimbing



Dr. Sanuri M. Fil.I

NIP.197601212007101001.

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Achmad Qori Alfajar NIM.C02217001 ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya pada hari Kamis tanggal 8 bulan Desember tahun 2022, dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Ilmu Syariah.


Majelis Munaqasah Skripsi

Penguji I,



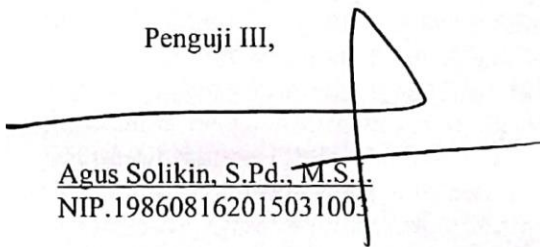
Dr. Sanuri M. Fil, I
NIP.197601212007101001.

Penguji II,



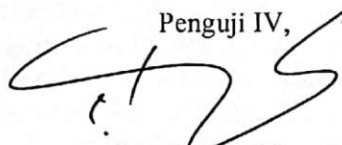
Prof. Dr. H. Abd Hadi, M.Ag
NIP.195511181981031003

Penguji III,



Agus Solikin, S.Pd., M.S.
NIP.198608162015031003

Penguji IV,




Auliya Ghazna Nizami, Lc, MH.
NIP.202111005

Surabaya, 21 November 2022

Mengesahkan.

Fakultas Syariah dan Hukum
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Dekan,




Suqiyah Musafahah, M.Ag.
NIP. 196303271999031001

PERSETUJUAN PUBLIKASI



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 : Achmad Qori' Al Fajar
NIM : C02217001
Fakultas/Jurusan : Syariah dan Hukum
E-mail address : qoricl87@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 HUKUM ISLAM DAN FATWA DSN NO.110/DSN-MUI/IX/2017 TERHADAP
JUAL BELI PETI PREMIUM PADA APLIKASI GAME ONLINE BATTLE ROYAL

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

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

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 4 Januari 2023

Penulis

(Achmad Qori' Al Fajar)

ABSTRAK

Skripsi dengan judul Analisis Hukum Islam dan Fatwa Dsn No:110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Jual Beli Peti Premium Pada Aplikasi *Game Online Battle Royal* menjawab pertanyaan yang tertuang dalam rumusan masalah: bagaimana praktek jual beli peti premium pada aplikasi *Game Online Battle Royal* dan bagaimana analisis Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017 terhadap jual beli peti premium pada aplikasi *Game Online Battle Royal*.

Jenis penelitian yang penulis gunakan merupakan penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif analisis, serta menggunakan pola pikir induktif.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pada transaksi pembelian peti premium Online *player* melakukan *top up unknown cash* pada *Game Online Battle Royal* Online di Alfamart, Indomart, Aplikasi Gopay, Codashop.com. Setiap pembelian satu peti premium akan dikenakan biaya 120 UC atau setara dengan Rp. 28.000,-. Setelah melakukan *top up player* dapat memilih *create* yang akan dibeli. Kemudian, *player* akan diberi pilihan Pertama, membeli *create* dengan satu kali barang keluar. Kedua, membeli satu *create* dengan sepuluh barang keluar sekaligus serta barang yang keluar ini acak. Dalam pelaksanaannya praktik jual beli peti premium pada *game online battle royal*, dianalisis berdasarkan motif rukun dan syarat tidak dapat terpenuhi. Motif dari pemain dalam pembelian peti premium ini hanya didasari oleh kepuasan pribadi dan tidak memperhatikan kegunaan serta manfaat dari objek yang dibeli. Adapun rukun dan syarat jual beli menurut jumbuh ulama pembelian peti premium ini belum memenuhi syarat, dipertegas dengan ketentuan terakhir dari Fatwa DSN-MUI Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017. Hal ini dikarenakan pada proses transaksi tidak dapat diketahui secara jelas perihal objek transaksi. Sehingga dalam transaksi jual beli peti premium dalam *Game Online Battle Royal* terdapat unsur *gharar*.

Adapun saran bagi Player yang sudah membeli UC untuk akses peti premium sebaiknya mengurangi untuk melakukan transaksi ini. Hal ini dikarenakan dalam transaksi ini mengandung *gharar*. Transaksi yang mengandung *gharar* dilarang dalam hukum Islam.

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
SURAT PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TRANSLITERASI	xii
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Kajian Pustaka	10
E. Tujuan Penelitian	12
F. Kegunaan Hasil Penelitian	12
G. Definisi Oprasional	13
H. Metode Penelitian	16
I. Sistematika Pembahasan	21
LANDASAN TEORI	49
A. Jual Beli	49
1. Definisi Jual Beli	49
2. Dasar Hukum Jual Beli	52
3. Rukun dan Syarat Jual Beli	55
4. Syarat Nilai Tukar	58

5. Hikmah Disyari'atkan Jual Beli.....	59
6. Macam-Macam Jual Beli	60
7. Hukum dan Sifat Jual Beli	62
8. Etika Jual Beli	66
9. Penetapan Harga Dalam Islam.....	68
B. Sistem Jual Beli Dalam Fatwa DSN-MUI	70
PRAKTIK JUAL BELI PETI PREMIUM PADA APLIKASI <i>GAME ONLINE BATTLE ROYAL</i>	49
A. Gambaran Umum <i>Game Online Battle Royal</i>	49
B. Akad dan Mekanisme Praktek Jual Beli Peti Premium Dalam Shop Aplikasi <i>Game Online Battle Royal</i>	56
C. Motif dan Perilaku <i>Player Game Online Battle Royal</i> Membeli UC untuk Mengakses Shop Peti Premium	62
ANALISIS PENELITIAN	61
A. Analisis Terhadap Praktik Jual Beli Peti Premium Pada Aplikasi <i>Game Online Battle Royal</i>	61
B. Analisis Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017 Terhadap Motif dan Perilaku <i>Player</i> Pada Jual Beli Peti Premium Di Aplikasi <i>Game Online Battle Royal</i>	64
BAB V	72
PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 UC Purchase pada saat penawaran	60
3.2 Pembayaran melalui <i>merchant</i>	60
3.3 Create yang akan dibeli	61
3.4 Perolehan create secara acak	61



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TRANSLITERASI

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

A. Konsonan

No	Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
1.	ا	"	ط	t
2.	ب	b	ظ	z
3.	ت	t	ع	"
4.	ث	th	غ	gh
5.	ج	j	ف	f
6.	ح	h	ق	q
7.	خ	kh	ك	k
8.	د	d	ل	l
9.	ذ	dh	م	m
10.	ر	r	ن	n
11.	ز	z	و	w
12.	س	s	ه	h
13.	ش	sh	ء	"
14.	ص	ṣ	ي	Y
15.	ض	ḍ		

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

B. Vokal

1. Vokal Tunggal (monoftong)

Tanda dan Huruf Arab	Nama	Indonesia
—	<i>fathah</i>	A
—	<i>Kasrah</i>	I
—	<i>ḍammah</i>	U

Catatan: Khusus untuk *hamzah*, penggunaan apostrof hanya berlaku jika *hamzah* ber*ḥarakat* sukun atau didahului oleh huruf yang ber*ḥarakat* sukun.

Contoh: *iqtiḍā'* (اقتضاءء)

2. Vokal Rangkap (diftong)

Tanda dan Huruf Arab	Nama	Indonesia	Ket.

ـَـيْ	<i>fathah</i> dan <i>ya'</i>	<i>ay</i>	a dan y
ـَـوْ	<i>fathah</i> dan <i>wawu</i>	<i>aw</i>	a dan w

Contoh: *bayna* (بين)

3. Vokal Panjang (*mad*)

Tanda dan Huruf Arab	Nama	Indonesia	Keterangan
ـَـ	<i>fathah</i> dan <i>alif</i>	<i>ā</i>	a dan garis di atas
ـِـ	<i>kasrah</i> dan <i>ya'</i>	<i>ī</i>	i dan garis di atas
ـُـ	<i>ḍammah</i> dan <i>wawu</i>	<i>ū</i>	u dan garis di atas

Contoh: *al-jamā'ah* (الجماعة)

C. Tā' Marbūḥah

Transliterasi untuk *tā' marbūḥah* ada dua:

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

Contoh : *sharī'at al-Islām* (شريعة الاسلام)
: *sharī'ah islāmīyah* (شريعة الاسلام)

D. Penulisan Huruf Kapital

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Allah SWT menciptakan manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain, jadi manusia dituntut untuk saling berinteraksi seperti halnya bermasyarakat, saling tolong menolong, berniaga dan lain sebagainya. Sebagai seorang muslim yang beriman dalam setiap kegiatan khususnya dalam hal bertransaksi yang kita jalani dalam kehidupan sehari-hari haruslah berusaha dengan semaksimal mungkin serta berpacu dengan hukum Islam.¹ Hukum Islam tidak hanya mengatur tentang ibadah tetapi juga mengatur dalam bidang *muamalah*, dan juga *muamalah* ini merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kesejahteraan umat manusia.²

Islam mempunyai sebuah sistem yang sangat berbeda dari sistem-sistem yang lainnya. Hal ini dilihat dalam sistem ekonomi syariah yang berasal dari hukum Islam, hukum Islam sendiri merupakan pedoman bagi setiap muslim didunia dalam melakukan kegiatan transaksi ekonomi di kehidupan sehari-hari. Dalam Islam juga memiliki tujuan-tujuan syariah atau dalam islam disebut dengan (*Maqashid al-syari'ah*) dan juga Islam memberi petunjuk dalam mencapai

¹ Arief Abd. Salam, *Pembaruan Hukum Islam: Antara Fakta dan Realita*, (Yogyakarta: LESFI, 2003).

² Ida Friatna, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam*, (Banda Aceh: PeNA, 2012), 1.

tujuan tersebut. Islam sendiri mengacu pada kepentingan seluruh umat manusia supaya mencapai kesejahteraan dan kehidupan yang lebih baik serta menuntut keseimbangan dalam kepuasan secara rohani maupun materi.³ Allah menganggap harta sebagai salah satu alasan untuk menjaga kemaslahatan umat manusia di dunia. Allah SWT menyebutkan bahwa perdagangan adalah salah satu cara untuk mewujudkan kemaslahatan tersebut.⁴

Dalam hukum Islam, transaksi jual beli bisa dilakukan bila adanya kehendak para pihak untuk memindah kepemilikan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu dengan cara menyerahkan barang dengan menerima harga sebagai imbalan dari penyerahan barang tersebut, tentu saja dengan memperhatikan rukun dan syarat yang telah ditentukan dalam hukum Islam⁵. Dalam Islam transaksi jual beli ada yang bersifat fisik yaitu dengan cara menghadirkan barang atau objek yang akan diperjual belikan, ada juga yang tanpa menghadirkan benda atau objek tersebut yaitu dengan cara memesan dengan menyatakan secara spesifik barang atau objek yang akan dipesan, baik diserahkan secara langsung maupun kemudian hari sesuai dengan batas waktu yang telah disetujui kedua belah pihak.⁶ Transaksi ini dalam Islam disebut dengan jual beli *salam*, seiring dengan semakin

³ Tim Pengembang Perbankan Syariah Institut Bankir Indonesia, *Konsep Praktek dan Implementasi Operasional Bank Syariah*, (Jakarta: Djembatan, 2001), 10.

⁴ Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Prespektif Islam*, (Yogyakarta: Mafistra Insania Press, 2004), 4.

⁵ Husein Shaharah Siddiq dan Mohammad Adh-Dharil, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, (Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005), hm. 14.

⁶ Ibid. hm. 14.

berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin mudah untuk digunakan oleh semua kalangan masyarakat sehingga transaksi dengan akad salam ini makin marak terjadi, dengan berkembangnya teknik informasi dan komunikasi ini telah mempengaruhi aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat.

Internet sangat berpengaruh dalam dunia perdagangan, dulu sebelum adanya internet jika kita ingin membeli suatu barang kita harus berangkat ke toko maupun kepasar, tetapi sekarang hanya bermodalkan smartphone dan koneksi internet kita dapat dengan mudah memesan dan membeli barang yang kita perlukan dan kita menyebutnya sebagai belanja online, kegiatan belanja online ini tidak perlu melakukan komunikasi tatap muka secara langsung. Tapi kegiatan ini bisa dilakukan secara terpisah oleh semua orang diseluruh dunia melalui media komunikasi seperti smartphone ataupun laptop dengan akses koneksi internet.

Dalam Islam rukun dan syarat jual beli ada tiga, yaitu akad, orang-orang yang melakukan *ijāb* dan *qabūl*, dan objek akad. Syarat sah *ijāb qabūl* sebagai berikut:

1. Si penjual dan pembeli harus saling menyatakan pada saat bertransaksi.
2. Tidak boleh mengatakan hal lain antara *ijāb* dan *Qabūl*.
3. Beragama islam, syarat ini khusus untuk si pembeli.

Rukun jual beli yang selanjutnya ialah benda-benda atau barang yang diperjual-belikan. Syarat-syarat benda yang menjadi objek ialah sabagai berikut:

1. Suci, jadi objek yang diperjual belikan haruslah suci.
2. Objek yang diperjual belikan harus memberi manfaat.
3. Tidak ditalikan, contoh jika ibuku pergi maka ku jual beras ini kepadamu.
4. Tidak dibatasi waktunya karena jualbeli merupakan pemindahan kepemilikan secara penuh.
5. Barang tersebut milik sendiri.
6. Diketahui, jadi barang yang diperjual belikan harus dapat diketahui oleh si calon pembeli seperti beratnya, banyaknya atau ukurannya dan lain sebagainya.⁷

Selain melakukan transaksi jual beli, teknologi internet juga sering digunakan oleh semua kalangan untuk mendapatkan informasi dan menghibur diri seperti menonton film, menonton bola, mendengarkan musik, dan juga memainkan *Game Online Battle Royal*. Pada masa sekarang banyak sekali macam-macam *Game Online Battle Royal* seperti, *Mobile Legend*, *Call Of Duty Mobile*, *Online* dan masih banyak lagi. Dengan bermodalkan smartphone dan koneksi internet maka *Game Online Battle Royal* dapat dimainkan kapanpun, dimanapun dan oleh siapapun, dalam kehidupan sehari-hari *Game Online Battle Royal* ini sangat diminati oleh semua kalangan tidak hanya anak kecil para orang dewasa pun ambil bagian dalam memainkan *Game Online Battle Royal*. Pada zaman sekarang *Game Online Battle Royal* bukan hanya untuk menghibur diri

⁷ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 1997), 70.

tetapi juga sebagai profesi pekerjaan, dan juga *Game Online Battle Royal* dapat diperjual belikan untuk meraup keuntungan.

Pada zaman dulu barang yang diperjual belikan merupakan barang yang berharga, artinya barang tersebut dapat digunakan dalam kehidupan manusia sehari-hari sebagaimana yang dimaksud dalam tujuan adanya *muamalah* itu sendiri. Biasanya jual beli dilakukan atas objek yang berwujud sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun di era sekarang, di era modern banyak yang melakukan transaksi jual beli atas suatu objek yang hanya memberikan hiburan semata tanpa ada manfaat yang akan diperoleh, bahkan bisa saja objek tersebut dapat melalaikan manusia dari kewajibannya, seperti halnya pada aplikasi *Game Online Battle Royal*.

Aplikasi *Game Online Battle Royal* merupakan *Game Online Battle Royal* yang bergenre strategi perang. Dalam game ini terdapat ranking yang dapat dicapai dengan cara mengumpulkan poin-poin, jika kita bisa memenangkan game tersebut maka poin kita akan bertambah dan jika kita kalah dalam game maka poin kita akan berkurang sesuai dengan ketentuan dalam game ini, ranking ini dibagi menjadi tujuh tingkatan yaitu, *bronze, silver, gold, platinum, diamond, ace, dan conqueror*.⁸

Didalam game ini juga terdapat shop yang telah disediakan dalam game, dalam *shop game* ini terdapat banyak sekali *custom skin senjata, custom skin*

⁸ M. Faizin Selaku Pemain, *Wawancara*, Jenu, 22 Maret 2021.

kendaraan dan perlengkapan lain sebagainya. Untuk dapat memakai *custom skin senjata*, *custom skin kendaraan* ini kita diharuskan untuk membeli peti-peti yang telah disediakan dalam *game shop*. Terdapat peti premium yang didalamnya berisikan *custom-custom skin* yang langka dan unlimited, dan untuk mendapatkannya hanya bergantung pada keberuntungan *player* dalam membuka peti premium tersebut. Jika kita beruntung maka hanya sekali kita membeli peti tersebut maka kita bisa mendapatkan *custom skin unlimited* dan jika kita tidak beruntung maka hanya akan mendapatkan *custom skin* yang banyak dimiliki oleh *player* lainnya⁹.

Jual-beli ini terjadi karena banyaknya *player* game yang ingin memperindah karakternya yang dimiliki. Untuk melakukan pembelian peti premium *player* diharuskan memiliki UC (*Unknown Cash*) (mata uang Virtual dalam game) yang bisa diperoleh dengan melakukan pembelian dengan pulsa ataupun penarikan melalui rekening dengan nominal tertentu sesuai dengan ketentuan yang telah disediakan dalam aplikasi game atau biasa disebut dengan *Top Up*. Jadi pihak aplikasi Online ini juga menyediakan *Top Up* bagi *player* yang ingin membeli UC (*Unknown Cash*) (mata uang dalam game) yang sudah mencantumkan harga pembelian.

Dalam game ini untuk mendapatkan apa yang kita inginkan ada didalam peti premium menggunakan sistem acak dan bergantung pada keberuntungan si

⁹ Leonardo Prasetyo, *Wawancara*, Jenu, 23 Maret 2021.

player jadi tidak ada kejelasan dalam pembelian peti premium ini, dimana system yang dipakai dalam jual beli Peti Premium di aplikasi Online adalah acak atau *random* dimana kita perlu melakukan pembelian beberapa kali agar bisa mendapatkan item yang kita inginkan tergantung dari keberuntungan kita dan juga barang yang diperjual belikan merupakan barang yang tidak ada wujudnya atau hanya berbentuk virtual saja. Sedangkan dalam hukum islam mengatur bahwa jual beli haruslah lah jelas baik itu bentuknya, kualitasnya, kuantitasnya, ataupun system dari transaksi yang kita lakukan dan juga harus memberi manfaat bagi pembelinya dan dalam ketentuan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017 mrnyebutkan objek yang diperjual belikan harus wujud, jelas/pasti/tentu, dan dapat diserahkan pada saat akad dilakukan, objek yang diperjual belikan boleh dimanfaatkan menurut syariah dan boleh diperjual belikan menurut syariah sedangkan dalam pembelian Peti Premium objek yang diperjual belikan tidak jelas/tidak pasti sehingga jual beli Peti Premium di aplikasi *Game Online Battle Royal* bertentangan dengan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017.

Islam tidak melarang umatnya untuk melakukan suatu hubungan antara manusia jika hubungan tersebut tidak bertentangan dengan hukum islam. Seperti contoh kegiatan *muamalah* yang tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari manusia. Allah SWT berfirman dalam Q.S. an-Nisa [4]: 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرْضِي مَنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”. (Q.S. Am-Nisa’ 4: 29).¹⁰

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, yang menjadi landasan penulis untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Untuk itulah penulis membuat judul penelitian. Analisis Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017 Terhadap Jual Beli Peti Premium Pada Aplikasi *Game Online Battle Royal*.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas penulis memperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Dalam peti premium menawarkan *custom skin* yang sangat diminati oleh para *player Game Online Battle Royal*.
- b. Objek yang akan kita beli merupakan benda maya dan tidak nyata serta tidak memberi manfaat pada pembeli, sehingga bertentangan dengan Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017.
- c. Dalam pembelian peti premium tersebut objek yang akan kita dapatkan belum jelas karena menggunakan sistem acak dan bergantung pada keberuntungan para *player Online*.

¹⁰ M. Quraish Shihab, *Al-Qur,an dan Maknanya*, (Tangerang, Lentera Hati, 2010).

- d. Bagaimana Praktik jual beli peti premium pada aplikasi *Game Online Battle Royal*.
- e. Analisis Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017 terhadap praktik jual beli peti premium pada aplikasi *Game Online Battle Royal*.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas oleh penulis dan agar tidak terjadi kerancuan dalam pembahasan skripsi yang akan ditulis, maka penulis memberi batasan masalah seperti yang telah diuraikan dibawah ini:

1. Praktik jual beli peti premium pada aplikasi *Game Online Battle Royal*.
2. Analisis Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017 terhadap praktik jual beli peti premium pada aplikasi *Game Online Battle Royal*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dijelaskan oleh penulis diatas, maka rumusan pertanyaan yang dapat dimunculkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktek jual beli peti premium pada aplikasi *Game Online Battle Royal*?

2. Bagaimana analisis Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017 terhadap jual beli peti premium pada aplikasi *Game Online Battle Royal*?

D. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka adalah penjelasan secara ringkas tentang penelitian yang telah dilakukan tentang masalah yang akan diteliti sehingga terlihat dengan jelas bahwa penelitian yang akan dilakukan ini bukanlah merupakan pengulangan dari penelitian yang pernah diteliti sebelumnya.¹¹ Berdasarkan penjelasan tersebut, maka posisi penelitian yang akan dilakukan harus dijelaskan.

Skripsi saudari Aulia Ikhsani jurusan Ilmu Hukum Ekonomi Syari'ah fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh tentang “ *Jual Beli Game Online Battle Royal Dalam Perspektif Hukum Islam*”. Skripsi ini menjelaskan tentang bagaimana mekanisme transaksi pada jual beli *Game Online Battle Royal* dan bagaimana pandangan hukum islam tentang jual beli *Game Online Battle Royal*.

Skripsi saudara Mahfud Anwar Asrori jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo tentang “ *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up Unknown Cash Pada Game Online*”

¹¹ Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel, *Petunjuk Teknis Penulisan Skripsi* (Surabaya, 2017), 8.

Battle Royal Online Di Kabupaten Ponorogo".¹² Skripsi ini menjelaskan tentang transaksi jual beli *UC (Unknown Cash)* atau mata uang virtual yang digunakan dalam *Game Online Battle Royal* dan tentang bagaimana penyelesaian sengketa gagal transaksi dalam jual beli *UC* ini di kabupaten Ponorogo. Dan hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa akad yang dilakukan dalam jual beli *Top Up* ini belum memenuhi rukun akad dan rukun jual beli karena ada ketidakjelasan dari salah satu pihak sehingga menyebabkan transaksi ini tidak sah. Untuk penyelesaian sengketa pada jual beli *Top Up* ini belum sesuai dengan hukum Islam karena identitas penjual *UC* tidak diketahui identitasnya sehingga tidak memungkinkan menyelesaikan sengketa jika dilakukan oleh salah satu pihak saja.

Skripsi saudara Hasan Teguh Ashomad jurusan Hukum Ekonomi Syariah (*Muamalah*) fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang tentang "*Analisis Jual Beli Akun Game Online Battle Royal Mobile Legends: Bang Bang Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif*". Skripsi ini menjelaskan tentang bagaimana mekanisme pada jual beli akun game *Mobile Legends: Bang Bang* ini dan bagaimana pandangan Hukum Islam dan juga Hukum Positif tentang praktek jual beli tersebut. Dari hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa jual beli akun game *Mobile legends* telah memenuhi rukun

¹² Mahfud Anwar Asrori, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up Unknown Cash Pada Game Online Playerunknown's Battleground's di Kabupaten Ponorogo*, (Skripsi – Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019)

jual beli sesuai dengan KHES dan syarat lainnya dan dalam hukum positif transaksi jual beli ini dikategorikan sebagai jenis perikatan yang sah menurut unsurnya.

E. Tujuan Penelitian

Melihat dari penjelasan di atas, maka hasil penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tentang bagaimana praktek transaksi jual beli peti premium pada aplikasi *Game Online Battle Royal*.
2. Menganalisis dan mengetahui tentang bagaimana pandangan Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017 terhadap jual beli peti premium serta tentang kriteria objek yang dapat diperjual belikan ataupun yang tidak dapat diperjual belikan pada aplikasi *Game Online Battle Royal*.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan sebagai bahan pertimbangan bagi pengembangan ilmu Hukum Islam dalam teori maupun dalam prakteknya. Secara umum penelitian ini ditinjau dari dua aspek yaitu aspek praktis dan aspek teoritis. Jadi hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi pengembangan Ilmu Hukum Islam Khususnya Hukum Ekonomi syariah penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengetahui dan memahami dengan mendalam mengenai akad, mekanisme, dan objek dalam jual beli Peti Premium di aplikasi Online.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pihak-pihak yang terkait diantaranya:

- a. Bagi pihak penjual atau penyedia agar mengetahui terhadap kerugian yang dialami oleh pembeli karena menggunakan system acak untuk mendapatkan *skin-skin unlimited* sehingga pihak penjual bisa merubah system tersebut dengan memastikan objek yang akan mereka jual.
- b. Bagi para pemain Online, agar lebih teliti dalam melakukan transaksi sehingga tidak keluar dari ketentuan Hukum Islam.
- c. Bagi para peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang bermanfaat sebagai sumber pedoman teori atau tambahan referensi dan bahan tambahan untuk yang melakukan penelitian yang berlanjut.

G. Definisi Operasional

Sebelum penulis melakukan pembahasan penelitian ini lebih lanjut, penulis terlebih dahulu akan melakukan pembahasan tentang judul penelitian yang akan dibahas, dilihat dari permasalahan yang diambil oleh penulis. Dengan harapan supaya lebih mudah untuk memahami tujuan dari penelitian ini. Adapun judul yang diambil oleh penulis adalah “**Analisis Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017 Terhadap Jual Beli Peti Premium Pada Aplikasi *Game Online Battle Royal*.**”

Menganai detailnya penulis akan membahas tentang istilah-istilah yang terdapat dalam judul. Adapun istilah-istilah yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Jual beli menurut Hukum Islam

Hukum Islam tentang *muamalah* adalah kegiatan jual-beli yang terjadi karena kehendak antara penjual dan pembeli untuk memindahkan kepemilikan secara penuh suatu barang atau harta dan menerima harga sebagai imbalan dari penyerahan barang atau harta tersebut dengan rukun dan syarat yang telah ditentukan oleh Hukum Islam¹³. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan jual beli dalam hukum Islam yakni jual beli *Gharar*. Hal ini dikarenakan objek jual beli peti premium pada *Game Online Battle Royal* keberadaannya tidak jelas.

2. Fatwa DSN. No. 110/DSN-MUI/IX

Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX menjelaskan tentang akad jual beli, yaitu perpindahan kepemilikan dari pembeli kepada penjual dengan tukar menukar barang atau dengan cara menyerahkan barang dengan menerima harga sebagai imbalan dari penyerahan barang tersebut, dengan memperhatikan rukun dan syarat jual beli. Adanya Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX diperuntukkan sebagai rujukan tentang praktik jual beli yang sudah disesuaikan dengan kondisi masyarakat sekarang.

¹³ Hendi Suhendi, *Fiqh muamalah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 1997), 70.

3. Jual beli peti premium di aplikasi *Game Online Battle Royal*.

Transaksi jual beli peti premium di aplikasi *Game Online Battle Royal* ini termasuk dalam jual beli online dimana aplikasi ini menyediakan fitur *Shop* yang menjual barang-barang virtual yang bisa digunakan oleh karakter yang dipakai oleh para pemainnya. Dimana jika kita ingin melakukan transaksi di aplikasi ini kita di haruskan memakai UC (*Unknown Cash*) yaitu mata uang virtual yang digunakan dalam aplikasi Online, kita bisa mendapatkan UC (*Unknown Cash*) dengan cara melakukan *Top Up* yaitu melakukan penarikan melalui rekening ataupun dengan pulsa yang telah disediakan dalam aplikasi.

4. Peti Premium

Peti premium merupakan fitur shop pada aplikasi *game online battle royal*. Pada peti premium berisikan item-item unlimited yang dicari oleh pemain *game online battle royal*, seperti custom senjata, pakaian, *armor* (pelindung), dan kendaraan. Peti premium ini di khususkan untuk memperindah karakter yang digunakan pemain. Selain itu, peti premium ini hanya bisa didapatkan ketika ada event tertentu.

5. *Game Online Battle Royal*

Game Online Battle Royal merupakan permainan yang menggunakan jaringan internet. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan *Game Online Battle Royal* yakni game yang bergenre perang dimana didalamnya pemain

dapat melakukan pembelian item untuk memperindah tampilan karakter yang digunakan dalam *Game Online Battle Royal*. Sedangkan macam-macam *Game Online Battle Royal* yang dimaksud peneliti berdasarkan wawancara dengan narasumber adalah *Player Unknown's Battleground Mobile*, *Free Fire* dan *Call Off Duty Mobile*.

H. Metode Penelitian

Penggunaan metodologi dalam sebuah penelitian sangat diperlukan, supaya penelitian tersebut lebih sistematis dan terarah tentang apa yang akan diteliti¹⁴. Dalam menentukan sebuah metode penelitian harus terkait dengan prosedur penelitian, alat dan desain penelitian¹⁵. Penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data antara lain:

1. Jenis Penelitian

Jenis dari penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan) yaitu penelitian yang terfokus dalam sebuah wawancara dimana data yang didapatkan merupakan interaksi secara langsung antara penulis dengan para *player Game Online Battle Royal*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu dalam pengumpulan data mengutamakan ungkapan apa-apa yang telah diperoleh secara langsung dalam interaksi

¹⁴ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), 63.

¹⁵ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia), 1988, 51.

dengan para pemain¹⁶ dan juga gambaran kegiatan transaksi jual beli yang dilakukan oleh pemain dalam aplikasi *Game Online Battle Royal*.

2. Sumber dan Jenis Data

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang didapatkan langsung dari sumber aslinya dan bukan melalui media perantara. Data primer dapat berupa opini-opini seseorang, kelompok, hasil observasi sebuah benda, peristiwa atau aktivitas dan hasil dari pengujian.¹⁷

Dalam hal ini maka sumber data primer dari penjual adalah Aplikasi *Game Online Battle Royal* yaitu dengan mengamati secara langsung transaksi yang terjadi di aplikasi dan mengamati ketentuan-ketentuan yang berlaku di aplikasi dalam melakukan transaksi sedangkan data pembeli yaitu *Player Online* yang telah melakukan transaksi jual-beli Peti Premium di aplikasi *Game Online Battle Royal*.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data primer yang telah diolah dan disajikan oleh pihak pengumpul data primer yaitu berupa diagram atau

¹⁶ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prana Media Group, 2014), 328.

¹⁷ Muchammad Fauzi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Semarang: Walisongo Press, 2009), Cetakan Pertama. 165.

tabel.¹⁸ Data sekunder ini dapat bersumber dari buku-buku pustaka, literature, jurnal, ataupun artikel-artikel yang berkaitan dengan jual beli peti Premium dalam aplikasi *Game Online Battle Royal*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data dan informasi dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Observasi.

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Yaitu dengan cara melakukan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala objek yang diteliti.¹⁹ Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap praktek jual beli peti premium pada aplikasi *Game Online Battle Royal* Online. Yaitu dengan cara mengikuti dan mengamati secara cermat jalannya permainan dan transaksi dari awal sampai akhir, tentang bagaimana *player Online* ini mendapatkan *custom-custom skin* baik itu senjata, kendaraan, pelindung (*armor*), pakaian karakter dan beberapa item lainnya yang bisa didapatkan dalam peti premium ini. Kemudian

¹⁸ Husain Umar, *Research Methods in Finance and Banking*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002), 83.

¹⁹ Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), cet, ke 4, 54.

penulis melakukan pencatatan terhadap hal-hal yang penting dan yang diperlukan dalam penelitian ini. Pengamatan ini dilakukan dengan mendatangi *player-player Online* yang berada di daerah tempat tinggal penulis sebagai objek dari penelitian ini. Sehingga penulis mendapatkan data yang lengkap dan akurat sesuai dengan tujuan penulisan ini.

b. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan upaya melakukan pengumpulan data yang sesuai dan akurat untuk memecahkan suatu permasalahan tertentu dengan melakukan Tanya jawab secara langsung yang bersifat bebas dan terbuka.²⁰ Wawancara ini merupakan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan pihak-pihak pemain game yang aktif melakukan transaksi pembelian terhadap peti premium di aplikasi *Online*.

c. Teknik Dokumentasi

Teknik ini dilakukan penulis dengan cara melakukan pengumpulan beberapa informasi pengetahuan, fakta dan data yang ada dengan mengamati secara langsung aplikasi Online yaitu dengan mengamati ketentuan-ketentuan yang diterapkan dalam melakukan transaksi dan system yang digunakan dalam melakukan transaksi didalam aplikasi Online. Sehingga penelitian ini mendapatkan gambar atau foto yang

²⁰ Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah* (Jakarta: Logos, 1997), cet. Ke -1, 78.

terkait dengan Aplikasi Online dan dapat dikumpulkan data-data dengan kategorisasi dan klasifikasi tertulis yang berkenaan dengan penelitian ini, baik itu dari aplikasi Online, sumber dokumen, jurnal ilmiah, buku-buku, majalah, website dan lain sebagainya.

4. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data adalah metode untuk mengolah data menjadi informasi secara sistematis sehingga data tersebut mudah untuk dipahami dan bermanfaat dalam menemukan solusi permasalahan terutama yang berkaitan dengan judul yang dibahas kali ini.

Penelitian ini merupakan penelitian *kualitatif* yang menggunakan metode *deskriptif analisis*. *Deskriptif* adalah metode yang menjelaskan tentang suatu hal-hal yang sesuai dengan kenyataan.²¹ Metode ini memfokuskan pada menganalisa seluruh data yang dikumpulkan tentang jual beli peti premium di aplikasi *Online*. Dan hasil dari analisis data dituangkan dalam bentuk deskriptif atau mendeskriptifkan tentang teori dan praktek yang ada dilapangan. Dengan menggunakan pola pikir induktif, yaitu proses berfikir secara logis yang dapat diawali dengan observasi data, pembahasan, dukungan pembuktian dan diakhiri dengan kesimpulan umum, kesimpulan ini dapat berupa prinsip atau sikap yang berlaku umum atas fakta yang bersifat khusus.

²¹ Pius Partanto dan Dahlan Barry, *Kamus Ilmiah Populer* (Surabaya: Arkola 2001), 111.

I. Sistematika Pembahasan

Bagian ini merupakan bagian terpenting dalam penelitian. Dalam suatu penelitian sistematika pembahasan sangat penting guna memudahkan pembaca dalam memahami isi dari suatu penelitian dan mengetahui alur yang ada didalamnya.

Bab pertama berisi pendahuluan yang meliputi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Kajian Pustaka, Tujuan Penelitian, Kegunaan Hasil Penelitian, Definisi Operasional, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab kedua berisi tentang Landasan Teori yaitu, menjelaskan tentang Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017 berisi landasan teoritis yang menjelaskan analisis terkait, pengertian jual beli dalam islam, dasar hukum jual beli, syarat dan rukun jual beli, dan pandangan Hukum Islam tentang jual beli online.

Bab ketiga adalah gambaran umum tentang *Game Online Battle Royal*. Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang *Game Online Battle Royal* yaitu *Online* dan juga perkembangan *Game Online Battle Royal* yang ada di Indonesia.

Bab keempat adalah hasil dari penelitian. Dalam bab ini menjelaskan tentang praktik jual beli peti premium di aplikasi *Online* menurut Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017.

Bab kelima penutup. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran kepada pihak-pihak yang bersangkutan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Jual Beli

1. Definisi Jual Beli

Jual beli secara bahasa adalah (*muqabalatu syai'in bi syai'in* مَقَابَلَةُ شَيْئِي بِشَيْئِي) yaitu penerimaan sesuatu dengan sesuatu yang lain.¹ Jual beli dalam istilah fiqh disebut dengan *al-ba'i* yang memiliki arti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu barang dengan sesuatu yang lain sebagai imbalan. Lafadz *al-ba'i* dalam bahasa arab digunakan untuk pengertian lawannya, jadi kata *asyira'* (beli), dan istilah "*al'ba'i*" berarti menjual, tetapi dapat juga diartikan membeli.²

Kata jual dan beli mempunyai sebuah arti yang saling bertolak belakang, kata jual berarti menjual sesuatu yang dilakukan oleh penjual sedangkan kata beli mempunyai arti yaitu kegiatan membeli yang dilakukan oleh pembeli. Jadi dapat disimpulkan bahwa jual beli mempunyai makna dua perbuatan yang dilakukan secara bersamaan yaitu perbuatan menjual dan membeli.³

Pengertian jual beli secara *terminology* akad jual beli adalah akad diantara penjual (*al-ba'i*) dan pembeli (*al-Musyitari*) yang menyebabkan terjadinya

¹ Wahbah Zuhaili, *Fiqh Mu'amalah Perbankan Syari'ah*, (Jakarta: PT. Bank Mu'amalah Tbk, 1999), Cet ke-1, 2.

² H. Muhammad Yazid, *Fiqh Mu'amalah* (Surabaya: Imtiyaz, 2017), 13.

³ Suwardi K. Lubis, *Hukum Ekonomi Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2004) Cet. Ke 3, 128.

perpindahan kepemilikan objek yang dipertukarkan barang (*mutsmān*) dan harga (*tsāmān*).⁴

Menurut Ibnu Qadamah (1995: 559 Juz III), pedagang atau jual beli adalah pertukaran harta dengan harta agar harta tersebut menjadi miliknya. Nawawi (1956: 130) menyatakan bahwa jual beli dilakukan dengan cara tukar-menukar yang sesuai dengan ketentuan syari'ah.⁵

Menurut ulama Malikiyah jual beli ada dua macam, yaitu jual beli yang bersifat umum dan jual beli yang bersifat khusus⁶. Jual beli yang bersifat umum adalah perikatan tukar menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan kenikmatan. Tukar menukar adalah dimana satu pihak menyerahkan ganti penukaran atas suatu barang yang dipertukarkan oleh pihak yang lain, jadi ikatan tukar menukar ini adalah ikatan yang mengandung pertukaran dari kedua belah pihak antara penjual dan pembeli. Sedangkan jual beli yang bersifat khusus ialah akad tukar menukar sesuatu yang bukan manfaat dan kelezatan yang memiliki daya penarik, salah satu penukarannya bukan berupa emas dan perak, yang dapat terealisasikan bendanya, bukan ditanggungkannya.⁷

⁴ Fatwa Dewan Syari'ah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017, 3.

⁵ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012) Cet. Ke-2. 75.

⁶ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), 69.

⁷ Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung: Pustaka Setia), 45.

Ulama Syafi'iyah berpendapat bahwa jual beli adalah sebagai mempertukarkan harta dengan harta dalam segi tertentu, dimana masing-masing dari pihak menyerahkan prestasi kepada pihak yang lain baik itu dari penjual ataupun pembeli secara khusus, jadi ikatan jual beli tersebut harusnya memberikan faedah khusus untuk memiliki benda tersebut. Menurut ulama Hanabilah jual beli adalah pertukaran harta dengan harta ataupun pertukaran manfaat dengan manfaat lain yang boleh dilakukan secara hukum dan pemberian manfaatnya bukan termasuk dalam riba dan juga bukan bagi hasil.⁸

Ulama Hanafiah berpendapat jual beli memiliki dua pengertian yaitu jual beli yang bersifat umum dan jual beli yang bersifat khusus. Jual beli yang bersifat umum adalah melakukan pertukaran antara benda dengan benda menurut ketentuan tertentu. Sedangkan jual beli yang bersifat khusus adalah menjual suatu barang atau menukar suatu barang dengan mata uang (emas dan Perak).⁹

Sedangkan menurut sayyid sabiq dalam kitabnya menerangkan arti dari jual beli adalah sebagai berikut:¹⁰

وَيُرَادُ بِالْبَيْعِ شَرْعًا مَبَادَلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ عَلَى سَبِيلِ التَّرَاضِي أَوْ نَقْلٍ مَلِكٍ لِعَوْضٍ عَلَى الْوَجْهِ
الْمَأْدُونِ فِيهِ

⁸ *Ibid.*

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah*, (Terj. Kamaluddin A. Marzuki), Jilid 3, (Bandung: PT. al-Ma'arif, 1996), Cct ke-2, 46.

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

Berdasarkan pengertian diatas kita dapat memahami bahwa inti dari jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar barang atau benda diantara kedua belah pihak saling rela untuk menukarkan benda nya, dimana satu pihak menerima benda dan pihak yang lainnya menerima alat gantinya atau imbalan dari penyerahan benda tersebut sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang sesuai dengan syara’ dan disepakati.

2. Dasar Hukum Jual Beli

Para ulama bersepakat jual beli (*al-bai’*) merupakan kegiatan ekonomi yang dihalalkan dan disyariatkan oleh dalil-dalil Al-Qur’an dan Sunnah perkataan serta Sunnah perbuatan dan juga ketetapan Rasulullah saw. Adapun dalil-dalil Al-Qur’an, As-Sunnah dan lain-lain yang menjadi landasan yang kuat dalam melakukan Jual beli adalah sebagai berikut:

a. Al-Qur’an

Surat Al-Baqarah Ayat: 275

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ، وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ. 275

“Orang-orang yang mekan (berinteraksi dengan) riba, tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang dibinggungkan oleh setan, (sehingga dia tidak tau arah) disebabkan sentuhan-(Nya). (keadaan mereka) yang demikian itu adalah karena mereka berkata: “sesungguhnya jual-beli sama

denga riba”. Padahal Allah telah menghalalkan jual-beli dan mengharamkan riba. Maka, barang siapa telah sampai kepadanya peringatan dari Tuhan pemeliharanya (menyangkut riba), lalu dia berhenti (dari praktik riba), maka baginya apa yang telah diperolehnya dahulu (sebelum dating larangan); dan urusannya (kembali) kepada Allah. Dan barang siapa kembali (bertransaksi riba), maka mereka itu adalah para penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.¹¹

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 29

“Hai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu makan harta kamu diantara kamu dengan jalan yang batil (dengan melanggar ketentuan agama atau persyaratan yang disepakati). Tetapi, (hendaklah) dengan perniagaan yang berdasarkan kerelaan diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh diri kamu (membunuh orang lain dengan tanpa hak); sesungguhnya Allah terhadap kamu adalah Maha Pengasih.¹²

b. Al-Hadist

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنْ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ أَيُّ الْكَسْبِ
أَطْيَبُ؟ قَالَ عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ (رَوَاهُ الْبَزَّازُ وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ)¹³

“Dari Rifa’ah ibn Rafi’ radhiyallahu ‘anhu, bahwasannya Rasulullah SAW ditanya: “mata pencarian apakah yang paling bagus? “RAsulullah menjawab: “pekerjaan seseorang dengan tangannya sendiri (hasil jerih payah sendiri), dan setiap jual beli yang mabrur” (Hadist riwayat al-Bazzar dan dishahihkan oleh al-Hakim r.a).

Jual beli yang paling di utamakan ialah dari usaha kerja keras

diri sendiri yakni dalam melakukan jual beli haruslah mempunyai

etika perdagangan yaitu dengan tidak berbohong, menipu

¹¹ M. Quraish Shihab, *Al-Qur’an dan Maknanya*, (Tangerang: Lentera Hati, 2010), 47.

¹² Ibid., 83.

¹³ Iraqi, Ibn Subki dan al-Zubaidi, *Takhrij Ahadis ‘Ulumuddin*. (Riyadh: Daar ‘Ashimah Li al-Nasyr, 1987) Hadist No. 1458, Jilid 2, 1020.

membodohi ataupun melakukan sumpah palsu.¹⁴ Rasulullah Saw telah memberi teladan dan merupakan panutan bagi setiap pedagang agar melakukan jual beli dengan jujur sehingga tidak merugikan bagi diri sendiri maupun pembeli, sehingga jual beli yang dilakukan akan mendapat berkah dari Allah SWT. Rasulullah Saw bersabda:

عَنْ دَاوُدَ بْنِ صَالِحِ الْمَدَنِيِّ، عَنْ أَبِيهِ، قَالَ: سَمِعْتُ أَبَا سَعِيدٍ الْخُدْرِيَّ، يَقُولُ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: (إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ)¹⁵

“Dari Daud bin Shalih al-Madaniy, dari ayahnya, ia berkata: aku mendengar Abu Sa’id Al-Khudri berkata, Rasulullah SAW bersabda: Jual beli itu atas dasar suka sama suka.” (HR. Ibnu Majah)

Dalam melakukan jual beli yang terpenting ialah mencari barang yang halal. Artinya mencari barang yang halal untuk diperjual belikan dengan cara yang sejujur-jujurnya sehingga bersih dari sifat yang dapat merusak jual beli tersebut, seperti penipuan, riba dan lain sebagainya. Jika barang yang diperjual belikan tidak seperti yang disebutkan diatas maka perbuatan dan barang dari hasil jual beli yang dilakukannya haram hukumnya.

c. Pendapat Ulama’

¹⁴ Muhammad Rizqi Romdhon, *Jual Beli Online menurut Madzhab Asy-Syafii* (Jawa Barat: Pustaka Cipasung, 2015), 12.

¹⁵ Ibnu Majah Abu ‘Abdillah Muhammad bin Yazid Al-Qazwaini, *Sunan Ibnu Majah*, (Kairo: Daar Ihya’ Kutub Al-‘Arabiyyah) Hadis No 2185, jilid 2, 737.

Kaum muslimin telah bersepakat sejak dulu sampai saat ini tentang kebolehan melakukan jual beli, hal ini merupakan bentuk *ijma'* umat, karena tidak ada seorang pun yang menentanginya.¹⁶ Dalam buku *Fiqh Mu'amalah* karangan Rahmad Syafi'I yang mengatakan bahwa ulama sepakat jual beli boleh dilakukan dengan alasan manusia tidak dapat mencukupi kebutuhannya sendiri tanpa mengandalkan bantuan orang lain. Namun bantuan ataupun barang milik orang lain itu yang dibutuhkan harus diganti dengan barang lain yang sesuai.¹⁷

3. Rukun dan Syarat Jual Beli

Dalam melaksanakan akad jual beli ada beberapa rukun dan syarat yang harus terpenuhi sehingga jual beli yang dilaksanakan bisa dikatakan sah oleh syara'. Dalam menentukan rukun jual beli ada perbedaan pendapat dikalangan ulama'. Ulama' Hanafiyah berpendapat bahwa dalam akad jual beli hanya ada satu rukun jual beli, yaitu *ijāb* (ungkapan membeli dari pembeli dan *qabūl* (ucapan menjual dari penjual). Karena menurut mereka yang menjadi rukun dari akad jual beli adalah kerelaan (*ridha/tara'dhin*) dari kedua belah pihak untuk melaksanakan akad jual beli. Akan tetapi unsur kerelaan ini adalah unsur hati yang hampir tidak bisa untuk diindrakan, maka memerlukan sebuah

¹⁶ Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 15.

¹⁷ Rahmat Syafe'I, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2006), 75.

indikasi yang menunjukkan bahwa kedua belah pihak sama-sama rela dalam melaksanakan akad jual beli. Indikasi dari kerelaan kedua belah pihak ini menurut mereka boleh tergambar dalam melakukan *ijāb* dan *qabūl*, atau saling menyerahkan barang dan harga barang.¹⁸

Adapun jumhur ulama' menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat yaitu:

- a. Ada orang yang berakad (penjual dan pembeli).
- b. Ada *shiqhat* (lafal *ijāb* dan *qabūl*).
- c. Ada barang yang diperjualbelikan.
- d. Ada nilai tukar pengganti barang yang diperjualbelikan.¹⁹

Adapun syarat sah melakukan akad jual beli yaitu adanya penjual dan pembeli, dan syarat-syarat jual beli yang sesuai dengan rukun jual beli diatas yang dianjurkan oleh ulama' adalah sebagai berikut:²⁰

- a. Subjeknya

Dalam melakukan transaksi jual beli kedua belah pihak harus memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

- 1) Berakal, yaitu kedua belah pihak dapat membedakan atau memilih yang mana yang baik dan buruk untuk dirinya, jika dari salah satu

¹⁸ Nasrun Haroen, *Fiqih Mu'amalah*, 115.

¹⁹ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, 118.

²⁰ Chairuman Pasaribu, *Hukum Perjanjian Dalam Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika 1994), 35.

pihak dalam melakukan transaksi jual beli tidak berakal berarti transaksi tersebut tidak sah.

- 2) Baligh, yaitu ketika anak yang berumur 15 tahun jika itu laki-laki telah mengalami mimpi basah dan jika anak itu perempuan telah haid.
- 3) Merupakan keinginannya sendiri, jadi dalam melakukan transaksi jual beli tidak terdapat keterpaksaan dalam melakukannya baik itu dari penjual maupun pembeli, dan jika dalam transaksi jual beli tersebut mengandung unsur keterpaksaan ataupun tekanan dari salah satu pihak maka transaksi dinyatakan tidak sah.

Apabila *ijāb* dan *qabūl* dalam transaksi jual beli telah diucapkan oleh penjual dan pembeli maka barang yang semula merupakan milik penjual menjadi barang milik pembeli dan nilai tukar berpindah menjadi milik penjual. Maka ulama' berpendapat bahwa syarat sah *ijāb* dan *qabūl* dalam jual beli adalah sebagai berikut²¹:

- 1) Kesepakatan yang dicapai dalam *ijāb* dan *qabūl* pada obyek jual beli, jika tidak ada kesepakatan antara penjual dan pembeli maka transaksi jual beli dianggap tidak sah.
- 2) Tidak dibatasi oleh waktu karena jual beli yang dibatasi oleh waktu atau sejenisnya hukumnya tidak sah. Karena barang yang sudah

²¹ Nasrun Haroen, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media, 2000), 115.

dijual maka menjadi milik sepenuhnya dari pembeli dan penjual tidak memiliki hak atas barang tersebut.

- 3) *Ijāb* dan *qabūl* dinyatakan dalam pertemuan dimana penjual dan pembeli hadir disuatu tempat untuk membahas masalah transaksi yang sama. Jika penjual mengucapkan *ijāb* dan pembeli melakukan hal yang lain yang tidak ada kaitannya dengan transaksi jual beli dan setelah itu baru mengucapkan *qabūl* maka menurut kesepakatan ulama' transaksi tersebut dianggap tidak sah.

4. Syarat Nilai Tukar

Alat tukar yang dipergunakan dalam transaksi jual beli hendaknya menyimpan nilai, dapat untuk menghargai suatu barang, dan dapat digunakan sebagai alat tukar. Sesuai dengan syarat penjualan Didalam kitab karangan Ahmad Ibrahim *Jawahir al-Naqiyah* yaitu:²²

- a. Kedua belah pihak yang melakukan transaksi wajib orang muslim.
- b. Orang yang melakukan transaksi harus menggunakan hartanya sendiri (Berakal, Baligh, dan Mukallaf).
- c. Merupakan keinginan diri sendiri dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.
- d. Tidak mahromnya pembeli.

²² Riadinna Difatusunnah, "Analisis Fikih Mazhab Syafii terhadap Perubahan Harga Sepihak (Studi Kasus Jual Beli Daging Sapi di Desa Omben Kecamatan Omben Kabupaten Sampang)" (Skripsi-UINSA, Surabaya, 2016), 33.

- e. Tidak pada zona perang.
- f. Melihat barang yang dijual (jika dapat melihatnya).

5. Hikmah Disyari'atkan Jual Beli

Manusia diciptakan oleh Allah Swt sebagai makhluk social yang memerlukan bantuan makhluk lain untuk mencukupi kebutuhannya sehari-hari. Kemudian Allah Swt memberi mereka manusia naluri untuk saling tolong menolong dalam memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Tujuan dari transaksi jual beli adalah untuk memeberikan keleluasaan manusia dalam mencukupi kebutuhannya sehari-hari dan harus memperhatikan hukum Islam, karena kebutuhan manusia satu dengan lainnya tentunya berkaitan, dan untuk mencapai semua ini maka perlu adanya akad jual beli ini atau saling tukar menukar sesuai dengan kebutuhan masing-masing.²³

Dalam Islam telah mensyari'atkan bahwa manusia harus memenuhi kebutuhannya sehari-hari dengan jalan suka sama suka diantara keduanya bukan karena paksaan atau ancaman dari salah satu pihak ataupun pihak yang lainnya, maka dari itu harta bendan orang lain tidak boleh diambil ataupun dirampas secara paksa oleh siapapun. Sehingga persyariatian jual beli ini akan mendapatkan kerahmatan dan ridho dari Allah Swt.

²³ Enang Hidayat, *Fiqih jual beli*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya. 20150, Cct ke-1, 17.

6. Macam-Macam Jual Beli

Jual beli jika ditinjau dari segi hukum, maka jual beli dibagi menjadi dua macam yaitu sebagai berikut:

a. Jual beli yang sah menurut hukum Islam

Ditinjau dari segi benda yang menjadi objek dari jual beli Imam Taqiyuddin memaparkan bahwa jual beli dibagi dalam tiga macam yaitu:

- 1) Jual beli dimana benda yang menjadi objek jual beli kelihatan, yaitu jika benda yang diperjual belikan ada didepan mata penjual dan pembeli.
- 2) Jual beli salam, yaitu jual beli yang disebutkan sifat-sifat dari benda tersebut.
- 3) Jual beli yang tidak ada, yaitu jual beli yang objek atau barangnya belum jelas. Sehingga jual beli ini dilarang oleh syari'at karena dikhawatirkan bahwa barang atau objek dari jual beli ini merupakan barang dari hasil perampokan, pencurian, dan lain lain.

Ditinjau dari pelaku akad, jual beli ini dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) Jual beli dengan lisan.
- 2) Jual beli dengan perbuatan.
- 3) Jual beli dengan utusan atau perantara.²⁴

b. Jual beli yang dilarang oleh hukum Islam

²⁴ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), 75.

Jumruh Ulama berpendapat ada beberapa akad jual-beli yang dilarang dalam hukum Islam yaitu sebagai berikut:

- 1) *Bai' al-ma'dum*, ialah transaksi jual beli yang barang atau objeknya tidak ada saat transaksi jual beli dilakukan.
- 2) *Bai' Ma'juz*, ialah transaksi jual beli yang barang atau objeknya tidak dapat diserahkan.
- 3) *Bai' Dayn* (jual beli hutang)
- 4) *Bai' al gharar*, ialah transaksi jual beli yang akan mendatangkan resiko kerugian dari salah satu pihak yang bertransaksi.
- 5) *Bai' Hazir lil Bad*, adalah transaksi jual beli dimana sang pembeli dari perkotaan akan datang ke sebuah pedesaan untuk membeli barang yang ditawarkan dengan murah dan kemudian menjualnya lagi dengan harga yang mahal.
- 6) *Tallaqi Rukban*, adalah jual beli dimana pembeli akan menjemput penjual yang sedang dalam perjalanan ke pasar.
- 7) *Bai' 'Arbun*, adalah transaksi jual beli yang memberikan syarat bahwa pembeli harus memberikan uang muka terlebih dahulu untuk membeli barang tersebut kepada penjual.
- 8) Jual beli benda atau barang najis
- 9) *Bai' Najys*, adalah transaksi jual beli yang memberikan permintaan palsu, dimana penjual akan melakukan persekongkolan dengan pihak

pihak lain agar melakukan penawaran penawaran yang hanya pura-pura.²⁵

7. Hukum dan Sifat Jual Beli

Akad jual beli dapat dilihat dari berbagai segi, menurut *Jumhur Ulama'* jika akad jual beli dilihat dari segi hukumnya terdapat dua jenis jual beli, yaitu jual beli yang sah dan jual beli yang tidak sah. Jual beli dapat dikatakan sebagai jual beli yang sah jika memenuhi hukum syara' yaitu rukun ataupun syaratnya. Sedangkan jual beli yang tidak sah adalah jika jual beli tersebut tidak memenuhi salah satu dari rukun ataupun syarat jual beli, sehingga jual beli yang dilakukan dikatakan sebagai jual beli yang batal atau *Fasid*. Menurut *Jumhur Ulama'* tidak ada perbedaan antara kerusakan dan pembatalan jadi keduanya memiliki arti yang sama, akan tetapi Ulama' Hanafi berpendapat bahwa sifat jual beli itu ada tiga yaitu, sah, batal, dan rusak.²⁶

Menurut Ulama' Hanafiyah didalam permasalahan muamalat biasanya ada manfaat yang dalam hukum syara' tidak diatur, maka dari itu tidak atau tidak memenuhi ketentuan hukum syara'. Adapun beberapa penjelasan tentang sifat jual beli menurut Ulama' Hanafiyah adalah sebagai berikut:

- a. Jual beli yang sah

²⁵ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), 82-95.

²⁶ Rachmat Syafe'I, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia 2001), 92.

Jual beli yang sesuai dengan ketentuan syari'at, memenuhi rukun dan syarat dari jual beli. Bahwa apa yang diperjual belikan objek tersebut akan sepenuhnya menjadi milik dari pihak yang melakukan akad jual beli.

b. Jual beli yang batal

Akad jual beli yang tidak memenuhi dari salah satu rukun maupun syarat jual beli ataupun jual beli itu tidak sesuai dengan ketentuan hukum Islam, karena jual beli tersebut merupakan jual beli yang batal. Beberapa jenis jual beli yang batal adalah sebagai berikut²⁷:

- 1) Jual beli yang tidak sah, yaitu seperti jual beli hewan yang masih berbentuk janin yang masih terdapat didalam perut induknya dan jual beli buah-buahan yang belum kelihatan buahnya.
- 2) Jual beli yang mengandung unsur penipuan.
- 3) Menjual barang yang tidak dapat diserahkan kepada pembeli.
Yaitu seperti menjual ayam peliharaan yang lepas dan hilang dari kandangnya.
- 4) Jual beli benda-benda yang najis. Seperti jual beli khamar, anjing, babi dan lain sebagainya yang mengandung najis.
- 5) Jual beli air laut, air danau, artinya kita tidak boleh menjual air yang telah menjadi milik bersama umat manusia.

²⁷ Idris Ahmad, *Fiqih al-Syafi'iyah* (Jakarta: Jakarta Indah, 1981), 75-76.

6) Jual beli *Gharar* yaitu jual beli yang memungkinkan terjadinya penipuan, seperti menjual singkong yang masih belum dipanen dimana singkong tersebut kelihatan bagus tetapi kita tidak tahu bagaimana yang ada didalam tanah, menjual ikan yang masih didalam tambak.

7) Jual beli *al-'urbun*, yaitu jual beli yang dilakukan sesuai dengan kesepakatan, dimana pembeli membeli sebuah barang dan harga sesuai dengan harga barang, hal ini disampaikan kepada penjual dengan syarat jika pembeli setuju maka penjualan tersebut sah, jika si pembeli tidak setuju dan barang tersebut dikembalikan maka yang telah diberikan kepada penjual menjadi hibah bagi penjual.²⁸

c. Jual beli yang *Fasid*

Menurut para Ulama' yang menjadi pembeda jual beli yang fasid dengan jual beli yang batal adalah jika ada kerusakan dalam jual beli terkaid dengan objeknya yang diperjual belikan maka hukumnya batal seperti halnya menjual benda benda najis, dalam hal kerusakan jual beli yaitu yang menyangkut harga barang dan bisa diperbaiki maka jual beli itu disebut fasid.

²⁸ Nasroen Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media, 2000), 125.

Akan tetapi Jumhur Ulama tidak membedakan antara jual beli yang batal dengan jual beli yang fasid. Adapun beberapa jual beli yang fasid menurut para Ulama' adalah sebagai berikut:²⁹

- 1) Jual beli *al-Majhul* yaitu jual beli yang benda atau produknya secara global belum diketahui secara menyeluruh.
- 2) Jual beli yang menentukan dengan suatu syarat, seperti ucapan penjual kepada pembeli, “saya akan menjual laptop ini kepadamu bulan depan setelah saya menerima gaji”. Menurut *Jumhur Ulama'* jual beli ini tergolong bathil, akan tetapi menurut Ulama' Hanafiyah jual beli ini sah pada saat syaratnya terpenuhi atau masa tenggang waktu yang telah disebutkan dalam akad jatuh tempo.
- 3) Jual beli barang gaib, yaitu benda yang diperjual belikan tidak dapat diperlihatkan pada saat akad jual beli tersebut dilakukan.
- 4) Barter dengan barang yang diharamkan.
- 5) Jual beli buah-buahan dan lain lain untuk dijadikan khamar.
- 6) Jual beli hasil pertanian yang belum siap untuk di panen.
- 7) Jual beli tergantung pada syarat, yaitu contoh penjual berkata jika pembeli membelinya secara tunai maka harganya Rp. 5000,- dan jika pembeli berhutang maka harganya menjadi Rp. 10000,-.

²⁹ *Ibid.*, 126.

8) Jual beli dengan orang buta. Karena orang buta tidak dapat melihat barang yang diperjual belikan. Menurut Ulama' Hanafiyah, Malikiyah dan Hanabillah jual beli dengan orang buta sah hukumnya dan ia memiliki hak *Khayar* selama orang tersebut dapat mengenali barang yang ingin dia beli baik itu melalui penciuman ataupun sentuhan. Sedangkan Ulama' Syafi'iyah berpendapat bahwa jual beli dengan orang buta tidak sah, kecuali sebelumnya ia telah mengetahui barang yang ingin dia beli dalam waktu terbatas dan tidak memungkinkan terjadinya perubahan pada barang tersebut. Karena bagi orang buta barang yang diperjual belikan bersifat *Majhul*.³⁰

8. Etika Jual Beli

Dalam menjalankan kehidupan sehari-hari perlulah kita mengikuti etika dan norma yang baik, begitu pula saat kita melakukan transaksi jual beli harus mengikuti etika dan norma jual beli sehingga transaksi yang kita lakukan bisa berjalan dengan terarah, tertib, dan bermatabat. Adapun beberapa teladan dari Rasulullah Saw yang dapat kita ikuti dalam melakukan transaksi jual beli adalah sebagai berikut:³¹

a. Bersifat jujur

³⁰ Ghufroon A. Mas'adi, *Fiqh Muamalah Kontektual*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2000), 136.

³¹ Veithzal Rivai dan Antoni Nizar Usman, *Islamic Economics and Finance* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012). 219-227.

Dalam dunia bisnis dan ekonomi, kejujuran merupakan hal yang sangat langka dan hampir punah bagi pelaku bisnis. Dalam Islam sangatlah dianjurkan untuk berlaku jujur dalam melakukan apapun, dalam melakukan bisnis kita diperintahkan untuk bersifat jujur walaupun kita dalam keadaan sulit sekalipun, agar usaha yang kita lakukan diberkati. Rasulullah saw bersabda: “penjual dan pembeli memiliki hak khiyar selama tidak dipisahkan. Jika mereka jujur dan menjelaskan apa adanya, maka mereka diberkati dalam transaksi tersebut. Jika semua menutupi dan berdusta, maka sekalipun mendapatkan keuntungan, keuntungan itu akan hilang berkahnya.” (HR. Bukhari dan Muslim).

b. Keadilan

Dalam menjalankan bisnis haruslah berbuat selalu adil dan tidak menipu ataupun melakukan hal yang salah menurut hukum Islam. Penipuan dalam melakukan bisnis merupakan bentuk kehancuran dalam berbisnis karena kunci dari suksesnya bisnis adalah kepercayaan.

c. Nasihat

Maksudnya setiap orang yang terlibat dalam bisnis akan selalu menghargai kebaikan untuk orang lain. Contoh saat melakukan transaksi jual beli pihak yang melakukan transaksi masing-masing harus menjelaskan ciri-ciri barang yang menjadi objek dari jual beli supaya

pembeli mengetahui jika barang tersebut terdapat cacat ataupun tidak.

Jika tidak menjelaskannya maka akan merugikan dari salah satu pihak.

9. Penetapan Harga Dalam Islam

Islam memberikan kebebasan pasar dalam menentukan suatu harga, sesuai dengan permintaan dan penawaran, akan tetapi kita tidak boleh melakukan ihtikar. Maksud dari ihtikar adalah mengambil laba atau keuntungan diatas keuntungan normal dengan menjual lebih sedikit barang akan tetapi dengan harga yang lebih mahal.³²

Dalam praktiknya, islam bersifat *Rahmatan Lil 'alamin* mengajarkan konsep *Intervensi* resmi dan memberikan wewenang sepenuhnya kepada pemerintah untuk memberikan kebijakan yang dimaksudkan untuk mengendalikan harga dan langkah-langkah dalam penetapan harga. Jika harga barang yang ada dipasar mengalami kenaikan yang terlalu tinggi maka pemerintah akan turun langsung kepasar dan menyelidiki penyebab dari kenaikan tersebut. Dan jika harga mengalami penurunan yang drastis maka pemerintah akan meningkatkan pembelian produk tersebut dari pasar.³³

Dalam prinsipnya mencari keuntungan dalam berbisnis merupakan perkara *Jaiz* (boleh) dan tidak disalahkan oleh hukum syara'. Dalam Al-Qur'an dan Al-Hadist tidak terdapat indikasi seberapa besar atau kecil suatu

³² Djakfar, *Etika Bisnis Dalam Perspektif Islam*. (Malang: UIN Malang Press, 2007), 31.

³³ Setiawan Budi Utomo, *Fiqih Aktual* (Jakarta: Gema Insani, 2003), 89.

keuntungan yang diperbolehkan. Selama dalam melakukan bisnis tidak mengandung unsur-unsur keharaman dan kedzaliman maka diperbolehkan oleh syara'. Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surat Al-Nisa' ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا
 أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا (29)

“Hai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu makan harta kamu diantara kamu dengan jalan yang batil (dengan melanggar ketentuan agama atau persyaratan yang disepakati). Tetapi, (hendaklah) dengan perniagaan yang berdasarkan kerelaan diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh diri kamu (membunuh orang lain dengan tanpa hak); sesungguhnya Allah terhadap kamu adalah Maha Pengasih.”³⁴

Dari ayat Al-Qur'an diatas dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya harga suatu barang boleh ditentukan oleh penjual dan disepakati oleh pembeli, begitu pula sebaliknya. Islam menghormati dan melindungi hak dari pembeli dan penjual dalam menentukan harga. Dalam upaya melindungi hak pembeli dan penjual, dalam Islam mengizinkan pemerintah dalam menentukan harga jika ada kenaikan harga yang disebabkan oleh penyimpangan-penyimpang oleh pihak pihak.³⁵

Nilai tukar barang merupakan hal yang terpenting dalam melakukan transaksi jual beli, sekarang disebut dengan mata uang. Istilah “*al—si'r*” adalah penetapan harga standar pasar yang di tentukan dan ditetapkan oleh pemerintah untuk disosialisasikan dalam jual belikepada masyarakat.³⁶ Jadi

³⁴ M. Quraish Shihab, *Al-Qur'an dan Maknanya*, (Tangeran: Lentera Hati, 2010) 83.

³⁵ Adiwarman Karim, *Bunga Bank* (Jakarta: Raja Grafindo Persad, 2004), 162.

³⁶ Abdullah Bin Muhammad Ath-Thayyar Dkk, *Ensiklopedia Fiqih Muamalah Dalam Pandangan 4 Madhab*, (Yogyakarta: Madarul Wathan Lin Nasyr, Riyadh, KSA, 2004), 72.

terdapat dua harga yakni, harga antar pedagang dan harga pedagang dengan pembeli.

Harga yang dapat dipakai oleh para pedagang adalah harga *Al-Thaman*, bukan *al-si'r*: para ulama fikih mengajukan beberapa syarat harga *Al-thaman* yaitu sebagai berikut:

- a. Jumlah yang disepakati oleh kedua belah pihak harus jelas.
- b. Bisa diserahkan waktu akad dilakukan, apabila barang tersebut dibayar kemudian (berhutang) maka waktu jatuh tempo pembayaran harus jelas.
- c. Jika penjualan menggunakan sistem barter maka barang yang digunakan sebagai alat tukar bukanlah barang yang dilarang oleh hukum Islam. Seperti daging babi dan lainnya yang tidak diperbolehkan sebagai alat tukar.

Ulama' fikih setuju bahwa tidak ada aturan penetapan harga dalam Al-qur'an. Adapun dalam Hadist Nabi Muhammad Saw terdapat berbagai riwayat, terdapat laporan yang menunjukkan bahwa penetapan harga dapat ditentukan dalam kondisi tertentu. Factor yang dominan menjadi landasan hukum *at-Ta'sir al-Jabari*, menurut para ulama fikih adalah masalah mursalah.³⁷

B. Sistem Jual Beli Dalam Fatwa DSN-MUI

³⁷ Setiawan Budi Utomo, *Fiqih Aktual* (Jakarta: Gema Insani, 2003), 91.

Sistem jual beli juga diatur dalam Fatwa DSN-MUI Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017. Fatwa DSN-MUI Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017 merupakan peraturan yang dibuat oleh Dewan Syari'ah Nasional dimana didalamnya mengatur tentang akad jual beli yang disahkan dalam hukum Islam. Adanya Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX diperuntukkan sebagai rujukan tentang praktik jual beli yang sudah disesuaikan dengan kondisi masyarakat sekarang.

Sedangkan substansi dari Fatwa DSN-MUI Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017 yang di dalamnya mengatur tentang penjelasan dalam transaksi akad jual beli. Akad Jual Beli adalah akad antara penjual (al-Ba'I'-البايع) dan pembeli (al-Musyteri-المشتري) yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan obyek yang dipertukarkan (barang [*nabi'/mutsman*-المثمن/المبيع] dan harga [*tsaman*]). Ketentuan *sighat* dalam Fatwa DSN ini harus dinyatakan secara tegas, jelas, serta dipahami oleh kedua belah pihak baik secara lisan maupun tertulis. Adapun pada jual beli peti premium ini berdasarkan hasil wawancara akad yang dilakukan oleh pemain (pembeli) terjadi secara tertulis. Hal ini dikarenakan pihak pembeli tidak dapat bertemu langsung dengan pihak penjual. Melainkan menyetujui ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak penjual. Pada transaksi ini yang menjadi pihak penjual ialah *Game Online Battle Royal* dan pembeli adalah pemain *Game Online Battle Royal*.

Mutsman/mabi' adalah barang atau hak yang dijual; *mutsman/mabi'* merupakan imbalan atas *tsaman* yang dipertukarkan. Dalam Fatwa DSN

mengatur bahwasannya *mabi*' boleh dalam bentuk barang dan/atau hak serta milik penjual secara penuh. Dimana barang yang diperjual belikan boleh dimanfaatkan serta boleh diperjualbelikan menurut hukum Islam. Adapun barang yang diperjual belikan dalam *game online battle royal* berupa item-item yang dipergunakan untuk memperindah karakter yang dipakai pemain.

Tsaman harga adalah harga sebagai imbalan atas *mutsmn* yang dipertukarkan. Pada Fatwa DSN mengatur bahwa harga harus dinyatakan secara pasti saat melakukan akad. Berdasarkan wawancara dengan narasumber dalam jual beli peti premium ini harga telah ditentukan oleh pihak *game online battle royal*. Hal ini membuat pemain mau tidak mau harus menyepakati harga yang telah ditentukan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III
PRAKTIK JUAL BELI PETI PREMIUM PADA APLIKASI *GAME ONLINE*
BATTLE ROYAL

A. Gambaran Umum *Game Online Battle Royal*

Aplikasi *Game Online Battle Royal* adalah aplikasi yang dimaksudkan untuk menyenangkan bagi pemain *game*. *Game Online Battle Royal* memiliki beberapa aturan sehingga dalam bermain akan menentukan siapa yang menang dan yang kalah. Menurut Eddy Liem direktur Indonesia *Gamer*, *Game Online Battle Royal* adalah permainan yang dimainkan secara *online* menggunakan koneksi *internet* yang dapat dimainkan didalam *smartphone*, *PC (personal computer)* dan sejenisnya. Dalam *Wikipedia* menjelaskan *Game Online Battle Royal* mengacu pada jenis *Game* yang dimainkan menggunakan komputer dengan jaringan *internet*. *Game Online Battle Royal* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dan para pemain tidak mengenal satu sama lain .¹

Adapun beberapa pendapat tentang *Game Online Battle Royal* menurut para pemain adalah sebagai berikut beberapa wawancara yang telah dilakukan: *Pertama* pendapat dari saudara Muhammad Faizin Selaku pemain *Game Online Battle Royal*: “*Game Online Battle Royal merupakan permainan yang membutuhkan koneksi internet dan tidak terlalu banyak menghabiskan kouta*

¹ Gerry Fernando R, *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar*, (Lampung: Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018), 7.

*internet. Dan Game Online Battle Royal terdapat banyak macam game seperti strategi, perang, Moba, dan banyak lagi.”² Kedua, M. Abdul Ghofur berpendapat bahwa Game Online Battle Royal merupakan “permainan yang agar dapat kita mainkan kita harus mempunyai koneksi internet yang bagus jika tidak Game Online Battle Royal tersebut saat kita mainkan akan putus-putus dan juga bisa keluar dari game dengan sendirinya.”³ Muhammad Faizin dan M. Abdul Ghofur merupakan pemain game online battle royal baik *Player Unknown’s Battleground Mobile* dan *Free Fire*.*

*Ketiga, sama halnya seperti yang di jelaskan oleh Leonaldo Prastyo Budi Utomo, dia menjelaskan bahwa: ”Game Online Battle Royal dapat dimainkan di PC atau di Smartphone dan jika kita ingin memainkannya memerlukan koneksi internet yang bagus, juga dalam Game Online Battle Royal kita bisa mengobrol dengan pemain game yang lain, dapat membuat grup dalam game yang tersebar diseluruh dunia sehingga itu dapat membuat kita fun.”⁴ Leonaldo Prastyo Budi Utomo merupakan pemain game online battle royal baik *Player Unknown’s Battleground Mobile*, *Free Fire* dan *Call Off Duty Mobile*.*

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwasannya untuk memainkan *Game Online Battle Royal* kita memerlukan koneksi *internet* dalam PC ataupun

² Muhammad Faizin, *Hasil Wawancara*, 26 Juli 2021.

³ M. Abdul Ghofur, *Hasil Wawancara*, 27 Juli 2021.

⁴ Leonaldo Prastyo Budi Utomo, *Hasil Wawancara*, 27 Juli 2021.

smartphone kita, dan *Game Online Battle Royal* merupakan hiburan bagi segala kalangan bukan hanya anak kecil tapi juga orang dewasa juga ikut memainkannya.

Dapat diketahui bahwa awal mula rilisnya *game battle royale* terinspirasi dari novel Jepang yang berjudul *Battle Royale* yang ditulis pada sekitar tahun 1996 dan dirilis pada tahun 1999. Novel dengan judul *Battle Royale* ini juga dijadikan sebagai manga dan juga film yang rilis pada tahun 2000 dan meraih sukses. Diceritakan bahwa terdapat 40 siswa yang dikirim ke sebuah pulau selama tiga hari, tujuan dari dikirimnya 40 siswa ini adalah untuk bertahan hidup dengan cara saling membunuh satu sama lain, dan nantinya hanya akan ada satu siswa saja yang boleh untuk bertahan hidup. Setiap siswa awalnya akan dibekali dengan peta, kompas, air, obat-obatan dan senjata secara acak. Selain novel *Battle Royale* terdapat juga novel *The Hunger Games* yang diterbitkan pada tahun 2008 dan kedua novel ini mengandung konsep yang sama. *The Hunger Games* juga dijadikan sebuah judul film Hollywood terkenal yang salah satu bintangnya adalah *Jennifer Lawrence*.

Game Battle Royale yang pertama adalah *Mod game* dari *game DayZ* yang berjudul *Survivor Game Z* yang dirilis pada tahun 2013. Konsep dari game ini mengikuti dari *The Hunger Games* dimana ada sekelompok pemain yang muncul dan membentuk sebuah lingkaran dan di tengah-tengah mereka terdapat tas,

makanan dan senjata dimana semua pemain saling rebut-rebutan untuk mendapatkan perlengkapan tersebut.

Brendan Greene dengan *nickname Player Unknown* yang berasal dari Negara Irlandia tertarik dengan ide dari mod ini. Kemudian dia membuat *mod* di *game Arma 2* dengan judul *DayZ Chernob* dan setelah *game Arma 3* rilis *Greene* membuat *mod* dengan nama *Player Unknown Battle Royale*. *Greene* kemudian melisensikan *Player Unknown Battle Royale* ke perusahaan *game Daybreak*, kemudian dia membuat *stand alone games* atau bisa disebut dengan *game* yang berdiri sendiri dengan judul *H1Z1: King of The Kill* yang kemudian dirilis pada tahun 2015, dan ini merupakan *game* pertama *Battle Royale* dan langsung mencapai kesuksesan. Kemudian *Greene* mendapatkan *E-mail* dari *Chan Han Kim* yang merupakan produser dari *Blue Hole Studio* yaitu perusahaan yang berasal dari Korea Selatan yang mengajaknya untuk melakukan kerjasama untuk membuat *game* yang berjudul *Player Unknown Battleground* atau yang sering kita sebut *PUBG*. Akhirnya *game* ini mencapai tahap *early access, beta version* pada bulan maret tahun 2017, kemudian mencapai *Full Version* pada bulan Desember tahun 2017.⁵

Game Online Battle Royal pada penelitian ini merupakan *game battle royale* dimana 100 pemain dari berbagai kalangan dan daerah dalam *game* akan

⁵ <http://www.kaskus.co.id/thread/5a7rr39c50740b5058b4567/sejarah-game-battle-royale-pubg-fortnite-free-fire-rules-of-survival-dll/>. Diakses Pada Tanggal 30 Juli 2021.

melakukan pertempuran dimana hanya akan ada satu pemain ataupun satu grup yang akan menjadi pemenang. Dalam *Game Online Battle Royal* kita bisa memilih *mode solo player, duo, dan squad* (terdapat empat pemain dalam satu *squad*). Para pemain dalam *Game Online Battle Royal* dapat memilih peta yang akan ditempati sebagai tempat pertempuran, terdapat lima peta yaitu, *Erengel, Miramar, Sanhok, Kirakin, dan Livik*, dan dari keempat peta tersebut memiliki ukuran yang berbeda-beda. Peta *Erengel* memiliki ukuran 8 km * 8 km dengan jumlah 100 *player* yang akan bertempur, *Miramar* memiliki ukuran 8 km * 8 km dengan jumlah 100 *player* yang akan bertempur, *Sanhok* memiliki ukuran yang lebih kecil yaitu 4 km * 4 km dan 100 *player* yang akan bertempur, *Kirakin* memiliki ukuran yang lebih kecil dari *Sanhok* yaitu 2 km * 2 km dengan jumlah 50 *player* yang akan bertempur, dan yang terakhir adalah *Livik* memiliki ukuran yang sama dengan *Kirakin* yaitu 2 km * 2 km dengan jumlah 50 *player* yang akan melakukan pertempuran.⁶

Dalam *Game Online Battle Royal* para pemain harus mencari senjata, *armor*, dan perlengkapan seperti, perban, *medkit, energy drink*. Ketika pemain memulai permainan ini semua pemain akan terbang menggunakan pesawat dan melintasi peta yang mereka pilih sembari menentukan dimana mereka akan terjun, setelah pendaratan dengan parasut pemain harus langsung mencari perlengkapan mereka sendiri-sendiri untuk bertahan hidup. Terdapat zona

⁶ Hasil Pengamatan Penulis Terhadap Aplikasi *Game Online*. Diakses pada tanggal 3 Agustus 2021.

berbentuk lingkaran yang akan terus menyusut yang semakin lama zona tersebut akan mengecil sehingga membatasi gerak-gerik para pemain, jika pemain terkena zona maka akan mengurangi daya hidup para pemain dan dapat membunuh pemain. *Zona* bermain ini akan diperbarui dan mengecil ketika waktu lingkaran telah mencapai 0:00 semakin mengecil zona bermain ini maka semakin banyak juga darah yang akan berkurang saat terkena zona. Akibat dari mengecilnya zona ini maka kemungkinan para pemain bertermu akan sangat besar dan akan terjadi pertempuran secara habis-habisan untuk mendapatkan kemenangan dalam *game* ini. terdapat juga *redzone* dimana jika para pemain menempati *redzone* tersebut bisa terkena bom yang telah ditentukan oleh *server* secara acak, jika pemain berada di *redzone* maka cepat-cepat untuk bersembunyi didalam rumah agar tidak terkena ledakan dari bom.⁷

Dibawah ini ada beberapa pendapat dari beberapa narasumber yang merupakan pemain *Game Online Battle Royal*, terhadap pengertian dari *Game Online Battle Royal* yang sangat digemari dari berbagai kalangan.

Yang pertama menurut M. Faizin, dia memberikan penjelasan bahwa: “*Game Online Battle Royal merupakan sebuah permainan survival yang sama dengan kehidupan nyata karena menyediakan grafik yang sangat menawan. Dimana pemain akan saling bertempur dalam satu peta dan menggunakan*

⁷ Hasil Pengamatan Penulis Terhadap Aplikasi *Game Online*. Diakses pada tanggal 5 Agustus 2021.

*persenjataan yang lengkap, terdapat pula custom skin senjata dan efek dari custom senjata tersebut jika lawan terbunuh oleh senjata tersebut.*⁸

Selanjutnya adalah pendapat dari Miftakhul Huda yang memberikan penjelasan sebagai berikut: “*Game Online Battle Royal adalah permainan battle royale dimana 100 pemain akan melakukan pertempuran dan bertahan hidup demi mendapatkan Chiken Dinner (kemenangan), dalam permainan ini terdapat tier yang dikejar oleh para pemain yaitu, bronze, silver, gold, platinum, diamond, crown, ace, ace master, ace dominator dan conqueror, jika pemain melewati satu tier tersebut maka pemain tersebut akan mendapatkan hadiah. Tier dalam Game Online Battle Royal akan di reset tiap musim dan pemain akan berjuang kembali demi mencapai tier tertinggi.*”⁹

Berikutnya adalah pendapat menurut M. Abdul Ghofur yang memberikan pendapatnya tentang *Game Online Battle Royal* adalah sebagai berikut: “*Game Online Battle Royal adalah game yang dalam permainannya kita dapat bermain solo, duo, dan squad (terdiri dari empat pemain). Kita juga bisa mengundang teman kita untuk melakukan mabar (main bareng), untuk memudahkan mendapatkan kemenangan karena permainan ini mengandalkan kerjasama team dan kepekaan para pemain ketika terjadi pertempuran yang sengit.*”¹⁰

⁸ M. Faizin, *Hasil Wawancara*, 25 Juli 2021.

⁹ Miftakhul Huda, *Hasil Wawancara*, 25 Juli 2021.

¹⁰ M. Abdul Ghofur, *Hasil Wawancara*, 25 Juli 2021.

Jadi dapat di ambil kesimpulan dari beberapa penjelasan narasumber diatas bahwa, *Game Online Battle Royal* merupakan permainan yang bergenre *survival* dimana semua *player* yang akan melakukan pertempuran akan diterbangkan dengan pesawat menuju sebuah pulau yang di sana telah tersedia tempat untuk mencari senjata dan peralatan yang dibutuhkan oleh pemain untuk bertahan hidup dan melakukan penerjunan dengan parasut sesuai dengan tempat yang ingin di tuju, setelah terjun para pemain harus bergegas mencari perlengkapan untuk membunuh semua musuh sampai hanya dialah yang berhasil hidup dipulau tersebut. *Game* ini juga bisa dimainkan secara kelompok yaitu *duo* dan *squad* (terdiri dari empat pemain). Setiap memenangkan permainan kita akan mendapatkan poin yang telah ditentukan oleh *server* sehingga dapat menaikkan *rank* kita, jika mengalami kekalahan maka akan mendapatkan pengurangan *poin* ataupun penambahan *poin* tergantung dari nomor berapa pemain mengalami kekalahan.

B. Akad dan Mekanisme Praktek Jual Beli Peti Premium Dalam Shop Aplikasi *Game Online Battle Royal*

Game merupakan hal yang sangat menarik untuk semua kalangan tidak hanya anak kecil, remaja, dan orang dewasa sangat gemar untuk memainkannya. Dalam memainkan sebuah *game* orang akan menghabiskan waktu yang sangat lama hingga berjam-jam dan bisa meluangkang aktivitas hariannya untuk memainkan game, dikarnakan game membuat mereka senang dan dapat

meringankan beban pikiran mereka, ada pula yang memainkan game bukannya membuat mereka senang tetapi malah sebaliknya.¹¹

Kehidupan di dunia *Game Online Battle Royal* tidak jauh berbeda dengan dunia nyata, tetapi dunia *Game Online Battle Royal* merupakan dunia visual. Didunia nyata kita dapat melakukan interaksi langsung dengan teman atau tetangga, tidak jauh berbeda dengan *Game Online Battle Royal* kita bisa berinteraksi dengan teman atau tetangga bahkan pemain lain yang tempatnya sangat berjauhan dengan kita yang baru kita kenal melalui media chat yang telah disediakan oleh *game*. Di dunia nyata kita dapat melakukan jual-beli barang-barang yang kita inginkan, begitu pula di dunia *game* kita dapat melakukan transaksi jual beli yang telah disediakan oleh *game*, terdapat *shop* dalam *game* yang diperuntukkan bagi pemain sekiranya mereka ingin membeli custom skin senjata, custom skin armor, dan pakaian supaya karakter yang mereka gunakan dalam game lebih terlihat menarik. Cukup dengan melakukan *top up* dengan pulsa ataupun penarikan melalui rekening bank maka apa yang mereka butuhkan bisa dibeli. Dalam *Game Online Battle Royal* terdapat mata uang *virtual* yang hanya dapat digunakan dalam *Game Online Battle Royal* yaitu *Unknown Cash (UC)*, didalam *game* sudah tertera harga jika ingin melakukan *top up*. Dalam *Game Online Battle Royal* jika ingin mendapatkan custom skin-skin premium atau yang hanya muncul saat event maka mereka harus melakukan pembelian peti premium

¹¹ M. Abdul Ghofur, *Hasil wawancara*, 25 Juli 2021.

dimana hadiah yang akan mereka dapat menggunakan sistem acak dan mengandalkan keberuntungan si pemain *game*. Setiap pembelian satu peti premium akan di dikenakan biaya 120 UC atau setara dengan Rp. 28.000,-.¹²

Jual beli yang ada pada dunia maya tidak terkecuali juga terjadi pada *Game Online Battle Royal* tidak berbeda dengan jual beli pada umumnya. Dalam transaksi ini terdapat *'aqid* yakni penjual atau pembeli, *mauqud alaih* yakni barang yang menjadi transaksi. Pada dunia nyata apabila kita ingin membeli barang kita langsung bertatap muka dengan penjual maupun pembeli. Hal ini berbeda dengan jual beli pada dunia maya kita tidak dapat bertatap muka dengan penjual maupun pembeli terkecuali jika melakukan video call namun hal ini juga jarang dilakukan. Mengatasi permasalahan tersebut biasanya para penjual dan pembeli berkomunikasi menggunakan media sosial.¹³

Popularnya *Game Online Battle Royal Mobile* saat ini dikalangan masyarakat tidak sedikit orang yang rela mengeluarkan *budged* nya untuk memperindah karakternya dalam *game* ini, bahkan hampir dikatakan sebagai kebutuhan primer dalam kehidupan sehari-hari, karena banyak orang yang sehari-hari hanya menggunakan waktunya untuk bermain *game Online Battle Royale* ini, mereka akan menyisihkan uangnya demi untuk memperindah karakter mereka pada *game* ini.

¹² M. Abdul Ghofur, *Hasil wawancara*, 25 Juli 2021.

¹³ Hasil Pengamatan Penulis Terhadap *Game Online*.

Tak jarang hal ini menimbulkan gengsi antar pemain agar *playernya* tersebut dapat tampil dengan kostum atau barang barang premium. Agar mendapatkan barang barang premium tersebut kita bisa mendapatkannya dengan gratis atau bermain, bahkan dengan membeli.

Dalam *Game Online Battle Royal* telah terdapat fitur *shop* untuk memperindah karakter mereka. Didalam *shop* tersebut terdapat *custom skin eksklusif* yang hanya akan muncul saat *game* memberikan *event* yaitu dalam peti premium. Supaya mendapatkan *custom skin* ini kita harus melakukan transaksi dalam *game* yaitu pertama kita harus memiliki *UC (Unknown Cash)* atau mata uang virtual dalam game yang bisa kita dapatkan dengan cara melakukan *Top up*. Kita dapat melakukan *Top up* dalam *game* yaitu dengan cara melakukan penarikan melalui rekening ataupun pulsa.

Setelah memiliki *UC (Unknown Cash)* maka pemain dapat membeli peti premium. Pada peti premium ini menawarkan barang yang bagus dan bisa dikatakan barang tersebut unlimited. Adapun barang barang unlimited ini dimulai dari inventory, kostum, dan skin senjata. Akan tetapi dalam pembelian peti premium ini objek yang akan didapat belum jelas barang yang akan kita dapatkan karena menggunakan sistem acak. Sehingga sistem acak ini bergantung pada keberuntungan *player* sehingga terkadang merugikan *player*.

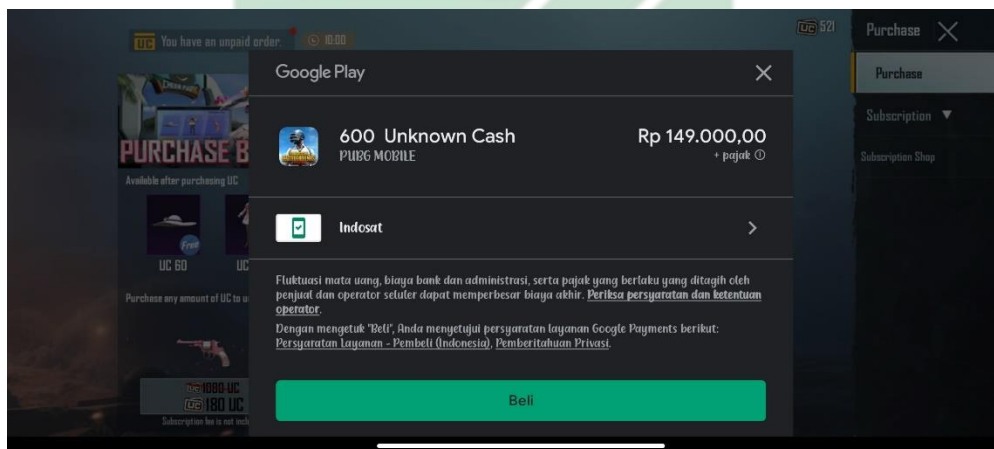
Berdasarkan penjabaran diatas maka tata cara pembelian peti premium ini yakni dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Jalankan *Game Online Battle Royal* dan memilih akan membeli UC yang mana.



Gambar 3.1 UC Purchase pada saat penawaran

2. Setelah memilih, *player* akan melakukan pembayaran sejumlah yang tertera pada Online pada Alfamart atau *merchant* lainnya.



Gambar 3.2 Pembayaran melalui *merchant*

- Setelah melakukan Top Up, buka menu *create* yang terdapat di bagian kanan permainan. Menu ini ditandai dengan gambar peti. Para *player* dapat memilih *create* yang akan dibeli.



Gambar 3.3 Create yang akan dibeli

- Setelah memilih salah satu *create*, *player* akan disodorkan dua pilihan. Pertama, membeli *create* dengan satu kali barang keluar. Kedua, membeli satu *create* dengan sepuluh barang keluar sekaligus serta barang yang keluar ini acak.



Gambar 3.4 Perolehan create secara acak

C. Motif dan Perilaku *Player Game Online Battle Royal* Membeli UC untuk Mengakses Shop Peti Premium

Setiap jual beli pasti didasari dengan keinginan untuk memiliki suatu barang. Hal ini juga dialami oleh pemain *game online battle royal* yang melakukan pembelian peti premium. Pembelian ini didasari oleh keinginan memperindah karakter yang mereka pakai di dalam *game*. Adapun motif yang disampaikan oleh narasumber yakni: memperindah karakter game, menambah koleksi item, menunjukkan item yang dimiliki kepada teman atau rival bermain game.

Adapun yang dimaksud dengan memperindah karakter yakni pemain mendapatkan unlimited skin. Hal ini tidak bisa didapatkan ketika tidak ada event peti premium dimana mendapatkan unlimited skin ini sangatlah sulit. Sehingga para pemain rela mengeluarkan uang untuk melakukan top up *Unknows Cash* untuk membeli peti premium tersebut.¹⁴ Keuntungan memiliki unlimited skin ini yakni ketika pemain mengalahkan pemain lainnya menggunakan unlimited skin maka akan terdapat efek special. Selain itu, ketika pemain mengalahkan pemain lainnya maka pada *broadcast* akan muncul efek special dimana itu bisa dilihat oleh pemain lain. Sehingga para pemain yang sudah pernah memiliki unlimited

¹⁴ M. Faizin Selaku Pemain, *Wawancara*, Jenu, 14 Desember 2022.

skin ini memiliki rasa keinginan untuk membeli kembali dievent yang akan datang. Hal ini dikarenakan setiap ada event yang baru maka skin yang akan didapatpun sesuai dengan event yang ada. Pemain tidak dapat mengetahui kapan event ini diadakan oleh pihak *game online battle royal*.

Sedangkan yang dimaksud dengan menambah koleksi item yakni pemain membeli peti premium untuk menambah koleksinya hanya untuk kepuasan diri sendiri. Selain menambah koleksi adanya unlimited skin ini dapat memberi semangat untuk pemain memainkan *game online battle royal*.¹⁵



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹⁵ Leonardo Prasetyo, *Wawancara*, Jenu, 14 Desember 2022.

BAB IV

ANALISIS PENELITIAN

A. Analisis Terhadap Praktik Jual Beli Peti Premium Pada Aplikasi *Game Online Battle Royal*

Pada bab sebelumnya penulis telah memaparkan mengenai apa itu peti premium dan bagaimana cara pembeliannya. Dalam hal ini dapat kita pahami bahwasannya peti premium ini memiliki barang yang acak. Sehingga *player* tidak dapat memilih sesuai keinginannya. Hal ini juga terdapat sisi baiknya, apabila pemain mendapatkan yang lebih dari keinginannya. Namun, juga bisa menjadi merugikan apabila pemain mendapatkan hal yang tidak sesuai keinginannya.

Adanya ketentuan barang yang akan didapat secara acak ini sebenarnya dapat merugikan *player* karena tidak sesuai dengan harapan. Walaupun seperti itu, ada juga *player* yang beruntung dikarenakan mendapatkan lebih dari yang diinginkan. Dapat dipahami bahwa tidak sedikit *player* yang melakukan top up, apalagi pemain yang telah pro *player*. Seperti halnya yang disampaikan oleh Leonardo Prasetyo “*Apabila kita beruntung maka hanya sekali kita membeli peti tersebut maka kita bisa mendapatkan custom skin unlimited dan jika kita tidak beruntung maka hanya akan mendapatkan custom skin yang banyak dimiliki oleh player lainnya*”

Sebelum dapat membeli peti premium, terlebih dahulu *player* melakukan *top up unknown cash* pada *Game Online Battle Royal playerunkown's battleground's*. Diantaranya yakni melakukan top up pada Alfamart, Indomart, Aplikasi Gopay, Codashop.com, serta melalui link internet yang berada pada browser atau bahkan melalui game *playerunkown's battleground's* sendiri. Sehingga dapat kita pahami bahwasannya *player* melakukan top up untuk dapat memiliki *unknown cash*. Dimana setiap pembelian satu peti premium akan dikenakan biaya 120 *unknown cash* atau setara dengan Rp. 28.000.- (dua puluh delapan ribu rupiah)

Dalam transaksi ini yang perlu digaris bawahi yakni Penjual merupakan pengelola Online sehingga harga yang ditentukan sama rata baik untuk *pro player* maupun *player*. Maka dari ini ketentuan harga yang telah dipatok yakni 120 *unknown cash* setara dengan Rp. 28.000.- Kemudian, mengenai pembelian peti premium ini terlebih dahulu melakukan pembelian *unknown cash* pada mitra yang telah bekerja sama dengan pihak Online. Setelah melakukan pembayaran maka *player* dalam hal ini adalah pembeli dapat menukarkan *unknown cash* yang dimiliki untuk ditukarkan dengan peti premium.

Transaksi jual beli peti premium ini terjadi diakibatkan karena para *player* ingin memiliki barang-barang langka yang dapat menunjang dalam bermain PUBG. Maka dengan ini, sebagian dari *player* membeli sejumlah UC kemudian ditukarkan atau dibelikan barang-barang unlimited tersebut. Transaksi pembelian

create ini dilakukan dengan cara online dimana para penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung. Adapun cara pembelian *create* ini yakni:

1. Jalankan *game Player Unknown's Battle Ground Mobile* dan memilih akan membeli UC yang mana.
2. Setelah memilih, *player* akan melakukan pembayaran sejumlah yang tertera pada Online pada Alfamart atau *merchant* lainnya.
3. Setelah melakukan Top Up, buka menu *create* yang terdapat di bagian kanan permainan. Menu ini ditandai dengan gambar peti. Para *player* dapat memilih *create* yang akan dibeli.
4. Setelah memilih salah satu *create*, *player* akan disodorkan dua pilihan. Pertama, membeli *create* dengan satu kali barang keluar. Kedua, membeli satu *create* dengan sepuluh barang keluar sekaligus serta barang yang keluar ini acak.

Adapun persamaan antara membeli *create* satu barang keluar dengan sepuluh barang keluar yakni *player* tidak dapat memilih barang yang akan dibeli, *player* hanya bisa membeli *create* tersebut kemudian barang akan keluar dengan acak. Maka pembelian peti premium ini merupakan sebuah pembelian yang mengandalkan keberuntungan pemain. Kemudian, mengenai top up juga bisa dilakukan *player* sendiri di e-commerce yang telah bekerja sama.

B. Analisis Hukum Islam dan Fatwa DSN No. 110/DSN-MUI/IX Tahun 2017 Terhadap Motif dan Perilaku *Player* Pada Jual Beli Peti Premium Di Aplikasi *Game Online Battle Royal*

Manusia dalam kehidupan sehari-harinya selalu membutuhkan satu sama lain agar bisa menjalankan hidup dengan seimbang. Terutama dalam kegiatan jual beli atau yang biasa kita kenal dengan *muamalah*. Hal ini dikarenakan dengan adanya kegiatan jual beli manusia dapat saling memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pada masa sekarang terbukti bahwasannya banyaknya manusia menjadi pedagang untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga munculah berbagai macam jual beli disekitar kita, salah satunya yakni jual beli peti premium pada *Game Online*.

Bisa dikatakan bahwa kebanyakan pemain *Game Online* ini sudah pernah melakukan pembelian peti premium dengan cara top up *unknown cash*. Hal ini bisa saja hanya untuk coba-coba atau juga melakukannya karena sangat ingin untuk menjadikan tampilan gamenya lebih menarik jika dimainkan. Selain itu, juga terdapat *gamer* yang memang sengaja melakukan pembelian peti premium karena ingin membuat gamenya menjadi lebih lengkap dan kuat. Sehingga, apabila pemain ingin menjual akunnya bisa menghasilkan harga yang tinggi.

Adapun motif yang disampaikan oleh narasumber yakni: memperindah karakter game, menambah koleksi item, menunjukkan item yang dimiliki kepada teman atau rival bermain game. Dapat kita pahami dalam jual beli peti premium ini hanya didasari oleh kepuasan pribadi pemain dan tidak memperhatikan

manfaat dan kegunaan dari objek jual beli ini. Adapun dalam wawancara narasumber menyebutkan bahwasannya mereka bisa menghabiskan waktu sampai dengan lima jam untuk bermain game. Dalam sekali bertransaksi pemain dapat menghabiskan ratusan ribu. Motif dari pemain *game online battle royal* dapat menimbulkan perilaku berfoya-foya, begadang, dan mengganggu aktifitas lainnya.

Perilaku berfoya-foya ini didasari pemain membeli peti premium dengan keyakinan bahwasannya pemain akan mendapatkan skin unlimited dalam event peti premium. Hal ini dikarenakan unlimited skin tidak bisa didapatkan ketika tidak ada event peti premium dimana mendapatkan unlimited skin ini sangatlah sulit. Sehingga para pemain rela mengeluarkan uang untuk melakukan top up *Unknowns Cash* untuk membeli peti premium tersebut

Apabila kita analisis berdasarkan pemaparan penulis, dari praktik jual beli *peti premium* ini terjadi seperti jual beli pada umumnya. Dalam hal ini yang disebut dengan penjual yakni pihak pengelolah *Game Online* sedangkan pembeli yakni *player*. Selain itu, juga tidak diketahui apakah terdapat unsur riba di dalamnya. Hal ini dikarenakan transaksi terjadi apabila *player* melakukan top up sehingga dapat menukarnya dengan *unknown cash* dengan create. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT. dalam surat Al-Baqarah ayat 275 yang berbunyi:

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقْوَمُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ، ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا
الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ، وَأَمْرُهُ
إِلَى اللَّهِ، وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ.

“Orang-orang yang makan (berinteraksi dengan) riba, tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang ditinggalkan oleh setan, (sehingga dia tidak tau arah) disebabkan sentuhan-(Nya). (keadaan mereka) yang demikian itu adalah karena mereka berkata: “sesungguhnya jual-beli sama dengan riba”. Padahal Allah telah menghalalkan jual-beli dan mengharamkan riba. Maka, barang siapa telah sampai kepadanya peringatan dari Tuhan pemeliharanya (menyangkut riba), lalu dia berhenti (dari praktik riba), maka baginya apa yang telah diperolehnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (kembali) kepada Allah. Dan barang siapa kembali (bertransaksi riba), maka mereka itu adalah para penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.¹

Hingga saat ini tidak ada dalil yang menyatakan bahwa larangan atas jual beli peti premium ini, sekalipun penyerahan objek jual beli yang dilakukan dilain kesempatan tidak membuat sah tidaknya jual beli tersebut terpengaruhi. Hal ini dikarenakan tidak dapat dipastikan apakah ada unsur riba atau tidak. Sebab, jual beli peti premium ini dilakukan ketika *player* telah melakukan top up terlebih dahulu untuk menukarkan dengan *unknown cash* sebagai mata uang yang berlaku pada permainan Online. Harga yang telah ditentukan oleh pihak Online sendiri sama rata dengan pemain lainya baik yang sudah pro maupun tidak. Dimana setiap pembelian satu peti premium akan dikenakan biaya 120 *unknown cash* atau setara dengan Rp. 28.000.

Adapun, mengenai rukun dan syarat jual beli dalam hukum Islam tidak dapat dipenuhi sepenuhnya. Rukun dan syarat pada kali ini berdasarkan pernyataan dari jumhur ulama'. Dimana, rukun jual beli dalam Islam terdiri dari

¹ M. Quraish Shihab, *Al-Qur'an dan Maknanya*, (Tangerang: Lentera Hati, 2010), 47.

ada orang yang berakad yakni penjual dan pembeli atau biasa disebut dengan *aqid*²; ada *shiqhat* yakni *ijāb* dan *qabūl*, ada barang yang diperjualbelikan (*ma'qud alaih*), serta ada nilai tukar pengganti barang yang diperjualbelikan.

Supaya syarat terdiri dari orang yang berakad sah maka harus memenuhi sesuai dengan anjuran jumbuh ulama. Dalam hal ini, penjual merupakan pihak dari *Game Online* sedangkan pembeli yakni *player Game Online*. Maka dapat dipahami bahwa *player* memiliki keinginan untuk membeli peti premium dalam permainan Online. Walaupun, pembeli tidak dapat memilih barang yang ingin dimiliki tetapi adakalanya pembeli mendapatkan barang yang unlimited pada peti premium permainan Online. Sehingga dalam hal ini tidak ada paksaan yang dilakukan oleh pihak penjual karena murni keinginan pembeli untuk melakukan transaksi ini. Akan tetapi walaupun transaksi jual beli ini terdapat *aqid* namun syarat ini tidak dapat dipenuhi. Hal ini dikarenakan tidak jelasnya identitas baik dari Penjual maupun Pembeli, adakalanya pemain game memalsukan identitasnya atau menggunakan identitas orang lain. Sedangkan dari pihak penjual juga tidak jelas dengan siapa bertransaksi karena pembeli melakukan top up terlebih di Alfamart, Indomart, Aplikasi Gopay serta melalui browser.

Selain itu, orang yang berakad dalam jual beli juga harus memenuhi syarat yakni: *pertama*, berakal dimana anak dan orang gila tidak boleh melakukan jual beli karena mereka tidak berakal; *kedua*, adapun yang melakukan akad ialah

orang-orang yang berbeda dimana tidak dibenarkan seorang bertindak sebagai penjual sekaligus pembeli.

Maka ulama' berpendapat bahwa syarat sah *ijāb* dan *qabūl* dalam jual beli adalah sebagai berikut²:

- 1) Kesepakatan yang dicapai dalam *ijāb* dan *qabūl* pada obyek jual beli, jika tidak ada kesepakatan antara penjual dan pembeli maka transaksi jual beli dianggap tidak sah.
- 2) Tidak dibatasi oleh waktu karena jual beli yang dibatasi oleh waktu atau sejenisnya hukumnya tidak sah. Karena barang yang sudah dijual maka menjadi milik sepenuhnya dari pembeli dan penjual tidak memiliki hak atas barang tersebut.
- 3) *Ijāb* dan *qabūl* dinyatakan dalam pertemuan dimana penjual dan pembeli hadir disuatu tempat untuk membahas masalah transaksi yang sama. Jika penjual mengucap *ijāb* dan pembeli melakukan hal yang lain yang tidak ada kaitannya dengan transaksi jual beli dan setelah itu baru mengucap *qabūl* maka menurut kesepakatan ulama' transaksi tersebut dianggap tidak sah.

Berdasarkan pemaparan diatas maka rukun *ijāb* dan *qabūl* juga tidak dapat terpenuhi. Hal ini dikarenakan kedua belah pihak tidak dapat melakukan perbincangan mengenai *ijāb* dan *qabūl* baik secara langsung maupun tidak langsung. Dimana sudah seharusnya Penjual dan Pembeli melakukan *ijāb* dan

² Nasrun Haroen, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media, 2000), 115.

qabūl supaya transaksi yang sedang dilaksanakan sah dalam sudut pandang hukum Islam.

Kemudian, benda atau barang yang diperjualbelikan meliputi barang yang dijual serta harga maupun uang. Dalam jual beli peti premium ini telah tercantum berapa harga yang dikenakan dan harga ditetapkan sama dengan *player* lainnya. Sehingga tidak ada perbedaan harga untuk *player* yang akan membeli peti premium.

Adapun beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh barang yang diperjualbelikan (*Ma'qud Alaih*) adalah sebagai berikut:

- 1) Barang atau harta itu tidak samar yaitu sama-sama dapat diketahui oleh penjual dan pembeli, baik itu zat, bentuk dan ukurannya.
- 2) Benda atau harta yang diperjualbelikan tidak terlarang atau sah menurut agama Islam, jadi benda tersebut bukanlah benda yang haram dan najis.
- 3) Objek dari jual beli merupakan benda yang dimiliki secara penuh bukan milik dari orang lain tetapi seseorang dapat menjual benda milik orang lain jika telah mendapat izin dari pemilik benda tersebut.
- 4) Benda atau harta yang diperjualbelikan memiliki manfaat dan dapat diambil manfaatnya.³

Dalam jual beli peti premium pada *Game Online Battle Royal* objeknya juga harus memenuhi kriteria syarat yang telah ditetapkan sehingga jual beli yang

³ Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, 38.

dilakukan sah. Akan tetapi berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber terdapat beberapa yang tidak mendapatkan peti premium seperti keinginannya. Sehingga mereka harus menerima kerugian karena peti premium yang dibeli tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini dikarenakan isi dari peti premium merupakan kerahasiaan jadi pembeli tidak dapat memilih sesuai apa yang diinginkan.

Selanjutnya mengenai alat tukar, dimana alat tukar yang dipergunakan dalam transaksi jual beli hendaknya menyimpan nilai, dapat untuk menghargai suatu barang, dan dapat digunakan sebagai alat tukar. Sesuai dengan syarat penjualan Didalam kitab karangan Ahmad Ibrahim *Jawahir al-Naqiyah* yaitu:⁴

1. Kedua belah pihak yang melakukan transaksi wajib orang muslim.
2. Orang yang melakukan transaksi harus menggunakan hartanya sendiri (Berakal, *Baligh*, dan *Mukallaf*).
3. Merupakan keinginan diri sendiri dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.
4. Tidak mahromnya pembeli.
5. Tidak pada zona perang.
6. Melihat barang yang dijual (jika dapat melihatnya).

⁴ Riadina Difatusunnah, "Analisis Fikih Mazhab Syafii terhadap Perubahan Harga Sepihak (Studi Kasus Jual Beli Daging Sapi di Desa Omben Kecamatan Omben Kabupaten Sampang)" (Skripsi-UINSA, Surabaya, 2016), 33.

Berdasarkan syarat yang ditetapkan tidak dapat terpenuhi dengan sepenuhnya. Hal ini dikarenakan identitas para Penjual dan Pembeli yang tidak ada kejelasan. Pada jual beli peti premium ini memiliki alat tukar berupa *unknown cash*. Dimana para *player* dapat memiliki *unknown cash* dengan cara melakukan Top Up terlebih dahulu baru bisa ditukarkan.

Jual beli peti premium pada *Game Online* ini apabila dikaitkan dengan macam-macam jual beli termasuk *ba'i al gharar*. Dimana *ba'i al gharar* ini termasuk jual beli yang tidak sah di dalam Islam. Adapun yang dimaksud dengan *Bai' al gharar*, ialah transaksi jual beli yang akan mendatangkan resiko kerugian dari salah satu pihak yang bertransaksi. Hal ini telah sesuai dengan praktik jual beli peti premium pada *Game Online* karena pembeli bisa merasa rugi apabila mendapatkan peti premium yang tidak sesuai dengan keinginannya.

Fatwa DSN-MUI Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Akad Jual Beli pada ketentuan kedua terkait *Shiqat al-'Aqd* poin kedua yakni “*Akad jual beli boleh dilakukan secara lisan, tertulis isyarat, dan perbuatan/tindakan, serta dapat dilakukan secara elektronik sesuai syari'ah dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.*” Berdasarkan Fatwa DSN -MUI Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017 mengenai ijab dan qabul memperbolehkan kedua belah pihak melakukan transaksi dengan akad tertulis. Hal ini dikarenakan pihak game online battle royal memberikan persetujuan tertulis kepada pemain untuk melakukan pembelian peti premium walaupun barang yang didapat tidak dapat diprediksi dengan tepat.

Fatwa DSN-MUI Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017 ketentuan penutup menyatakan bahwa *setiap akad jual beli wajib memenuhi rukun dan syarat-syaratnya; apabila tidak terpenuhi rukun dan/atau syarat-syaratnya, maka perjanjiannya batal*. Maka dari itu dapat dipahami apabila kemudian tidak terpenuhi rukun dan/atau syarat maka perjanjian yang telah disepakati batal adanya. Adapun berdasarkan analisis penulis praktik transaksi jual beli peti premium pada *Game Online* tidak memenuhi rukun dan syarat maka jual beli ini berdasarkan ketentuan Fatwa DSN-MUI Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Akad Jual Beli tidak sah. Hal ini dikarenakan apabila transaksi jual beli peti premium ini dilaksanakan menimbulkan kerugian pada pihak pembeli.

Hasil dari wawancara penulis dengan narasumber motif dari pemain dalam pembelian peti premium ini hanya didasari oleh kepuasan pribadi dan tidak memperhatikan kegunaan serta manfaat dari objek yang dibeli. Berdasarkan motif dari pemain *game online battle royal* dalam akad jual beli ini menimbulkan perilaku berfoya-foya, begadang, serta mempengaruhi aktifitas lainnya. Foya-foya yang dimaksud yakni pemain menghambur-hamburkan uang hanya untuk kepuasan semata saat bermain game. Dimana perilaku berfoya-foya ini sangat bertentangan dengan Hukum Islam, telah disebutkan dalam Q.S Al-Isra' ayat 26-27 yang berbunyi:

وَأَاتِ ذَا الْقُرْبَىٰ حَقَّهُ وَالْمِسْكِينَ وَابْنَ السَّبِيلِ وَلَا تَبْذُرْ نَبْذِيرًا ۚ ٢٦
 إِنَّ الْمُبْذِرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ۗ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا ۚ ٢٧

“Dan berikanlah kepada keluarga-keluarga yang dekat akan haknya, kepada orang miskin dan orang yang dalam perjalanan dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.

Dapat digaris bawahi berdasarkan Q.S Al-Isra' ayat 26-27 menyatakan dengan tegas bahwa kita dilarang menghambur-hamburkan uang. Jadi dapat dipahami bahwa motif dari transaksi jual beli peti premium ini menimbulkan perilaku berfoya-foya yang mencakup perilaku begadang serta mengganggu aktifitas lainnya. Perilaku berfoya-foya ini dikarenakan pemain atau pembeli memiliki rasa ingin memiliki item-item unlimited yang hanya bisa didapat saat event peti premium diadakan. Perilaku ini dilarang dalam hukum Islam hal ini disebabkan pemborosan merupakan perilaku yang disenangi syaitan dan sangat dibenci Allah SWT.

Adapun rukun dan syarat jual beli menurut jumhur ulama pembelian peti premium ini belum memenuhi syarat, dipertegas dengan ketentuan terakhir dari Fatwa DSN-MUI Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017. Hal ini dikarenakan pada proses transaksi tidak dapat diketahui secara jelas perihal objek transaksi. Sehingga dalam transaksi jual beli peti premium dalam *Game Online Battle Royal* terdapat unsur *gharar*. Adapun penyebabnya yakni karena objeknya tidak jelas apa yang akan didapat setelah membeli peti premium, bisa menguntungkan juga merugikan pembeli. Serta Hal ini bisa menimbulkan rasa kecewa dan jual beli ini

tidak bisa berlandaskan suka sama suka. Dimana jual beli seperti ini dilarang dalam Islam.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara beberapa narasumber selaku pemain Online dan pembeli peti premium. Kemudian menganalisis data berdasarkan Hukum Islam serta Fatwa DSN MUI Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017 tentang Jual Beli, penulis menyimpulkan beberapa hal berikut:

1. Praktik jual beli peti premium pada Online terlebih dahulu *player* melakukan *top up unknown cash* pada *Game Online Battle Royal* Online. Diantaranya yakni melakukan top up pada Alfamart, Indomart, Aplikasi Gopay, Codashop.com. serta melalui link internet yang berada pada browser atau bahkan melalui *Game Online Battle Royal* Online sendiri. Setiap pembelian satu peti premium akan dikenakan biaya 120 UC atau setara dengan Rp. 28.000,-. Setelah melakukan top up *player* dapat memilih create yang akan dibeli. Kemudian, *player* akan diberi pilihan Pertama, membeli *create* dengan satu kali barang keluar. Kedua, membeli satu *create* dengan sepuluh barang keluar sekaligus serta barang yang keluar ini acak. Sehingga apa yang didapat bisa saja menguntungkan atau bahkan merugikan *player*.
2. Dalam pelaksanaannya praktik jual beli peti premium pada *game online battle royal*, dianalisis berdasarkan motif dan rukun dan syarat tidak dapat terpenuhi. Motif dari pemain dalam pembelian peti premium ini hanya didasari oleh kepuasan pribadi dan tidak memperhatikan kegunaan serta

manfaat dari objek yang dibeli. Adapun rukun dan syarat jual beli menurut jumhur ulama pembelian peti premium ini belum memenuhi syarat, dipertegas dengan ketentuan terakhir dari Fatwa DSN-MUI Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017. Hal ini dikarenakan pada proses transaksi tidak dapat diketahui secara jelas perihal objek transaksi. Sehingga dalam transaksi jual beli peti premium dalam *Game Online Battle Royal* terdapat unsur *gharar*.

B. Saran

1. Bagi *Player* yang sudah membeli UC untuk akses peti premium sebaiknya mengurangi untuk melakukan transaksi ini. Hal ini dikarenakan dalam transaksi ini mengandung *gharar*. Transaksi yang mengandung *gharar* dilarang dalam hukum Islam.
2. Bagi masyarakat umum yang belum membeli peti premium di *Game Online Battle Royal* sebaiknya tidak tergiur terhadap isi peti premium yang bahkan pembeli tidak tau apa isi peti premium tersebut. Sehingga apabila isi peti premium tidak sesuai dengan apa yang diharapkan akan menimbulkan kekecewaan

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ahmad, Idris. *Fiqih al-Syafi'iyah*. Jakarta: Jakarta Indah. 1981.
- Asnawi, Faulidi Haris. *Transaksi Bisnis E-commerce Prespektif Islam*. Yogyakarta: Mafistra Insania Press. 2004.
- Ath-Thayyar, Abdullah Bin Muhammad. *Ensiklopedia Fiqih Muamalah Dalam Pandangan 4 Madhab*, Yogyakarta: Madarul Wathan Lin Nasyr, Riyadh, KSA. 2004.
- Djuwaini, Dimyauddin. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2008.
- Haroen, Nasroen. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gaya Media. 2000.
- Husain, Umar. *Research Methods in Finance and Banking*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2002.
- Hendi, Suhendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT Raja Grafindo. 1997.
- Ida, Friatna. *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam*. Banda Aceh: PeNA. 2012.
- Karim, Adiwarmarman. *Bunga Bank*. Jakarta: Raja Grafindo Persad. 2004.
- Mas'adi, Ghufroon A. *Fiqh Muamalah Kontektual*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2000.
- Muchammad, Fauzi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Semarang: Walisongo Press. 2009.
- Nazir, Moh, *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 1998.
- Pius, Partanto. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arloka. 2001.
- Rivai, Veithzal. Usman, Antoni Nizar. *Islamic Economics and Finance*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2012.
- Salam, Abdul Arief. *Pembaruan Hukum Islam: Antara Fakta dan Realiti*. Yogyakarta: LESFI. 2003.

- Siddiq, Shaharah Husein. *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*. Jakarta: Visi Insan Publishing, 2005.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABET, 2007.
- Soeratno. *Metode Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: Terasa, 2011.
- Shihab, M. Quraish. *Al-Qur'an dan Maknanya*. Tangerang: Lentera Hati, 2010.
- Syafe'i, Rachmat. *Fiqh Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia, 2001.
- Usman, Husain. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Utomo, Setiawan Budi. *Fiqh Aktual*. Jakarta: Gema Insani, 2003.
- Wardi, Bachtiar. *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*. Jakarta: Logos, 1997.
- Yusuf, Muri A. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prana Media Group, 2014.

KARYA ILMIAH

- Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel, *Petunjuk Teknis Penulisan Skripsi* (Surabaya, 2017).
- Gerry Fernando R, “*Hubungan Antara Bermain Game Online Battle Royal Dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar*”, (Lampung: Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018).
- Mahfud Anwar Asrori, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up Unknown Cash Pada Game Online Battle Royal Playerunknown's Battleground's di Kabupaten Ponorogo*, (Skripsi – Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019)
- Riadinna Difatusunnah, “*Analisis Fikih Mazhab Syafii terhadap Perubahan Harga Sepihak (Studi Kasus Jual Beli Daging Sapi di Desa Omben Kecamatan Omben Kabupaten Sampang*”. (Skripsi-UINSA Surabaya, 2016.)
- Tim Pengembang Perbankan Syariah Institut Bankir Indonesia. *Konsep Praktek dan Implementasi Operasional Bank Syariah*, (Jakarta: Djembatan, 2001).

WAWANCARA

- Muhammad Faizin, *Hasil Wawancara*, 26 Juli 2021.

M. Abdul Ghofur, *Hasil Wawancara*, 27 Juli 2021.

Miftakhul Huda, *Hasil Wawancara*, 25 Juli 2021.

Leonardo Prastyo Budi Utomo, *Hasil Wawancara*, 27 Juli 2021.

INTERNET

https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds diakses pada tanggal 24 Juli 2021.

<http://www.kaskus.co.id/thread/5a7rr39c50740b5058b4567/sejarah-game-battle-royale-pubg-fortnite-free-fire-rules-of-survival-dll/>. Diakses Pada Tanggal 30 Juli 2021.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A