

**ANALISIS HUKUM ISLAM DAN HUKUM PERDATA
TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI *ONLINE CARD PLAYER GAME*
E-FOOTBALL PRO EVOLUTION SOCCER
(Studi Kasus pada Kelompok *Gamers* Maspion Manyar Gresik)**

SKRIPSI

Oleh:

MUHAMMAD BAIHAQI ALAMSYAH

NIM. C72218083



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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
JURUSAN HUKUM PERDATA ISLAM
PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH (MUAMMALAH)
SURABAYA
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Baihaqi Alamsyah
NIM : C72218083
Fakultas/Prodi : Syariah dan Hukum/Hukum Ekonomi Syariah
Judul Skripsi : Analisis Hukum Islam dan Hukum Perdata terhadap Praktik
*Jual Beli Online Card Player Game E-Football Pro
Evolution Soccer (Studi Kasus pada Kelompok Gamers
Maspion Manyar Gresik).*

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

Surabaya, 1 Desember 2022

Penulis,



Muhammad Baihaqi Alamsyah
NIM. C72218083

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Dalam hal ini menerangkan bahwa skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Baihaqi Alamsyah

NIM. : C72218083

Judul : Analisis Hukum Islam dan Hukum Perdata Terhadap
Praktik Jual Beli *Online Card Player Game E-Football
Pro Evolution Soccer* (Studi Kasus pada Keompok Gamers
Maspion Manyar Gresik)

ini telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqasahkan.

Surabaya, 1 Desember 2022

Pembimbing,



Moch. Zainul Arifin, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197104172007101004

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Baihaqi Alamsyah, NIM. C72218083 ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya pada hari Kamis, tanggal 05 Januari 2023, dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam program studi Hukum Ekonomi Syariah.

Majelis Munaqasah Skripsi

Penguji I,

Moch. Zainul Arifin, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197104172007101004

Penguji II,

Dr. Achmad Fageh, MHI
NIP. 197306032005011004

Penguji III,

Fatkul Himami, M.El
NIP. 198009232009121002

Penguji IV,

Safaruddin Harefa, SH., MH
NIP. 202111004

Surabaya, Januari 2023

Mengesahkan,

Fakultas Syariah dan Hukum
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan,



Dr. H. Saqiyah Musafa'ah, M. Ag
NIP. 196303271999032001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama :
NIM :
Fakultas/Jurusan :
E-mail address :

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 :

.....
.....
.....

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,

Penulis

(.....)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Praktik jual beli *online card player game e-football Pro Evolution Soccer* dinilai oleh para pemain *game* di kelompok *gamers* Maspion Manyar Gresik belum sesuai dengan ketentuan jual beli pada umumnya, salah satu hal yang paling dipermasalahkan adalah adanya unsur *gharar* atau spekulasi karena pembelian *online card player game* PES menggunakan sistem acak atau *roll* yang mengakibatkan para pemain *game* tidak selalu mendapatkan *player game e-football* PES. Dalam skripsi yang merupakan hasil sebuah penelitian penulis ini akan menjawab persoalan pada dua rumusan masalah yang telah dibuat, antara lain bagaimana praktik jual beli *online card player game e-football* PES pada kelompok *gamers* Maspion Manyar Gresik serta bagaimana analisis hukum Islam dan hukum perdata terhadap praktik jual beli *online card player game e-football* PES pada kelompok *gamers* Maspion Manyar Gresik.

Penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan metode penelitian kualitatif. Dalam pencarian data, penulis juga melakukan wawancara dan dokumentasi yang ditujukan kepada kelompok *gamers* Maspion Manyar Gresik. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah jenis analisis deskriptif dan dengan pola pikir deduktif yang selanjutnya disusun secara sistematis sehingga menjadi data yang konkrit mengenai praktik jual beli *online card player game e-football* PES.

Hasil penelitian ini menerangkan bahwa praktik jual beli *online card player game e-football* PES pada kelompok *gamers* Maspion Manyar Gresik menggunakan sistem *roll* atau acak yang mana para pembeli yang dalam hal ini adalah para *gamers* sangat dirugikan atas ketidakpastian barang yang diperjualbelikan tersebut. Kerugian yang dimaksud dalam hal ini adalah kerugian materil yang mana para pemain *game* yang tergabung dalam kelompok *gamers* Maspion Manyar Gresik telah menghabiskan banyak uang demi mendapatkan *card player game* yang diinginkannya agar dapat dimainkan dalam event-event pertandingan *game e-football pro evolution soccer*. Adapun jual beli tersebut tergolong dalam jenis jual beli *gharar* (tidak pasti/jelas) atau *al-mukhtarah* (spekulasi), sehingga penulis memberikan kesimpulan bahwa transaksi jual beli *online card player e-football* PES merupakan jual beli yang tidak diperbolehkan dalam syariat Islam dan tidak dibenarkan atau tidak sah dilakukan dalam perspektif hukum perdata sebab sangat merugikan pihak pembeli yang dalam hal ini adalah para *player game* yang tergabung dalam kelompok *gamers* Maspion Manyar Gresik.

Oleh karena itu, sejalan dengan kesimpulan dari penelitian di atas penulis menyarankan: *pertama* agar para pemain *game e-football* PES, terkhusus pada kelompok *gamers* Maspion Manyar Gresik tidak melakukan transaksi jual beli *online card player e-football* PES lagi sebab hanya dapat membawa kerugian baik dalam dunia maupun akhirat. *Kedua*, bagi Konami selaku perusahaan *game* untuk menghilangkan unsur *gharar* yang dapat merugikan para *player game* agar para *player game* bisa menikmati permainan *game* tersebut seutuhnya tanpa adanya penyesalan akibat terjadi kerugian baik materil maupun moril.

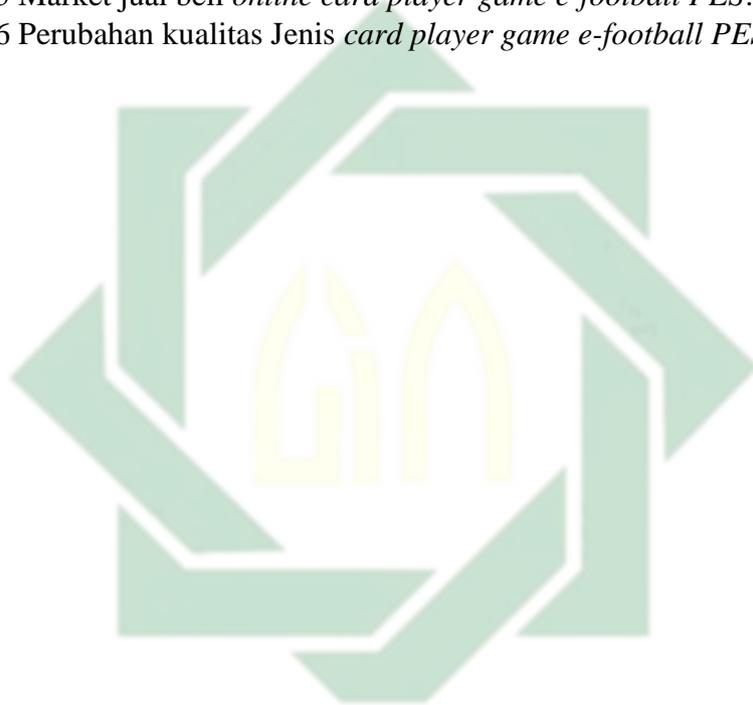
DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TRANSLITERASI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Penelitian Terdahulu	9
G. Definisi Operasional	12
H. Metode Penelitian	13
I. Sistematika Pembahasan.....	18
BAB II JUAL BELI MENURUT HUKUM ISLAM DAN HUKUM PERDATA	20
A. Pengertian Jual Beli	20
B. Dasar Hukum Jual Beli	23
C. Rukun dan Syarat Jual Beli.....	25
D. Macam-Macam Jual Beli	28
E. <i>Gharar</i> dalam Jual Beli	30
F. Berakhirnya Akad Jual Beli.....	34
G. Jual Beli dalam Hukum Perdata dan Dasar Hukumnya.....	35

H. Syarat Sah nya Perjanjian Jual Beli	36
I. Subyek dan Objek Perjanjian Jual Beli	38
J. Hak dan Kewajiban yang Timbul dalam Perjanjian Jual Beli	40
K. Hapusnya Pejanjian Jual Beli	42
BAB III SISTEM JUAL BELI DAN PEROLEHAN <i>ITEM CARD PLAYER</i>	
<i>GAME E-FOOTBALL PRO EVOLUTION SOCCER</i>	44
A. Komunitas <i>Gamers E-Football Pro Evolution Soccer</i>	
Maspion Grup Manyar	44
B. Sejarah Perkembangan <i>Game E-Football Pro Evolution Soccer</i>	45
C. Praktik Permainan <i>Game E-Football Pro Evolution Soccer</i>	51
D. Sistem Jual Beli <i>Online Card Player Game E-Football</i>	
<i>Pro Evolution Soccer</i>	56
BAB IV ANALISIS PRAKTIK JUAL BELI ITEM CARD PLAYER <i>GAME</i>	
<i>E-FOOTBALL PRO EVOLUTION SOCCER</i> DALAM PERSPEKTIF	
HUKUM ISLAM DAN HUKUM PERDATA	64
A. Analisis Hukum Islam terhadap Jual Beli <i>Card Player</i>	
<i>E-Football Pro Evolution Soccer</i>	64
B. Analisis Hukum Perdata terhadap Praktik Jual Beli <i>Card Player</i>	
<i>E-Football Pro Evolution Soccer</i>	74
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jenis-jenis <i>card player game e-football PES</i>	53
Gambar 2 Item <i>contract ticket player game e-football PES</i>	55
Gambar 3 Item <i>training program player game e-football PES</i>	56
Gambar 4 Market jual beli koin <i>e-football PES</i>	58
Gambar 5 Market jual beli <i>online card player game e-football PES</i>	60
Gambar 6 Perubahan kualitas Jenis <i>card player game e-football PES</i>	73



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah SWT yang paling sempurna. Sebagai salah satu makhluk Allah SWT yang diciptakan untuk beribadah kepada-Nya, Manusia telah diberikan akal fikiran serta dijadikan pula sebagai Khalifah di Bumi untuk mengatur dan memanfaatkan dengan baik melalui Agama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai kekasih-Nya. Yakni agama Islam yang merupakan *rahmatan lil alamiin* (rahmat bagi seluruh alam).¹

Kata Islam ditemukan dalam Al-Qur'an yang berasal dari kata *salima* dan memiliki arti kedamaian, kesejahteraan, dan kepatuhan. Dalam ajaran Islam hukum merupakan sesuatu atau bagian yang tidak dapat dipisahkan dari agama, sebab Allah SWT sudah membuat ketentuan atau hukum yang mengatur alam semesta dan benda-benda yang ada di dalamnya.²

Jadi dapat disimpulkan bahwa agama Islam merupakan jalan atau petunjuk yang sangat berkaitan erat dengan seluruh aspek kehidupan manusia, seperti dalam menjalankan aktivitas *muamalah* jual beli yang hampir dilakukan sehari-hari.

¹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an* (Ciputat: Lentera Hati, 2007), 518.

² Mohammad Daud Ali, *Islamic Law: Introduction to Islamic Jurisprudence and The Legal System in Indonesia* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016), 13.

Jual beli dalam istilah fiqh disebut dengan kata *al-bai'* yang memiliki makna menjual atau mengganti. Mengganti disini diartikan dengan menukar sesuatu yang lain.³ Adapun jual beli dalam hukum Islam merupakan bagian dari ungkapan perdagangan yang mengandung konsep serah terima suatu objek dan nilai secara hukum sebagai ganti atas pembayaran dari suatu harga tertentu. Dalam pengertiannya menurut ulama Hanafiyah, jual beli dapat diartikan sebagai tukar menukar sesuatu yang diinginkan (yang sepadan) melalui cara-cara tertentu (*ijab* dan *qabul*) yang bermanfaat dan tidak merugikan satu sama lain.⁴

Jual beli dalam hukum Islam pada dasarnya hukumnya boleh asalkan pada praktiknya harus sesuai dengan syariat Islam yang merupakan ketetapan yang sudah dibuat oleh Allah SWT melalui Rasul-Nya. hal ini didasarkan pada dalil-dalil yang ada di dalam Al-Qur'an, Sunnah, dan juga Ijma' Ulama. Salah satu dalil Al-Qur'an yang menjelaskan tentang jual beli terdapat dalam QS. Al-Baqarah ayat 275 yang berbunyi:

UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya: *Dan Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.*⁵

³ Muhammad Yazid, *FIQH MUAMMALAH EKONOMI ISLAM*, ed. Fina Aumul Kafi, Cet.1. (Surabaya: Imtiyaz, 2017), 1–2.

⁴ Andri Soemtira, *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqh Muamalah Di Lembaga Keuangan Dan Bisnis Kontemporer* (Jakarta Timur: Prenadamedia Group, 2019), 63.

⁵ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Surat Al-Baqarah: 275* (Jakarta: Widya Cahaya, 2011).

Sedangkan kaitannya dengan hukum positif di Indonesia, jual beli juga telah diatur dalam sistem hukum perdata yang berdasar pada kitab undang-undang hukum perdata, terlebih khusus pada bagian buku III perikatan.

Perkembangan teknologi yang diciptakan oleh Manusia tanpa disadari telah membawa banyak dampak bagi seluruh aspek kehidupan manusia tak terkecuali dalam hal pelaksanaan kegiatan jual beli. manusia kini sangat dimanjakan oleh kemajuan teknologi yang mana kemajuan tersebut dapat memudahkan dalam melakukan berbagai macam aktivitas jual beli tanpa harus keluar rumah. Sebab aktivitas itu semua dapat dilakukan hanya dengan duduk dirumah menggunakan produk kecanggihan teknologi berupa smartphone atau laptop yang dibekali oleh akses internet.⁶ Seperti dalam melakukan aktivitas jual beli *online* melalui pasar *online*, bermain *game online* untuk mendapatkan uang, membuka layanan jual jasa *online* dan lain sebagainya.⁷

Saat ini *game online* menjadi sesuatu yang sangat digemari oleh banyak masyarakat terlebih khusus dikalangan remaja. *Game online* bukan lagi hanya dimanfaatkan sebagai hiburan belaka, melainkan juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana dalam memperoleh uang untuk pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Seperti contoh jual beli akun *game* atau jual beli item digital dalam *game* yang dapat digunakan untuk bermain *game*.⁸

⁶ Hani Atun Muntaha, "Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce)," *Pilar Teknologi* 4, no. 1 (2019): 60.

⁷ Hamdan, "Industri 4.0: Pengaruh Revolusi Industri Pada Kewirausahaan Demi Kemandirian Ekonomi," *Nusamba* 3, no. 1 (2018): 2.

⁸ Rahmad Niko Suryanto, "Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Di Kalangan Pelajar," *Jom FISIP* 2, no. 2 (2015).

Banyak sekali *game online* yang bermunculan dengan menawarkan berbagai macam model permainan yang menarik mulai dari olahraga, petualangan, strategi, dan lain sebagainya. Ditambah lagi dengan adanya fasilitas bermain bersama teman dan juga menu transaksi berbagai macam item yang dapat diperjualbelikan layaknya jual beli pada umumnya. Salah satunya seperti yang terdapat dalam *game e-football pro evolution soccer*.

Game e-football pro evolution soccer merupakan salah satu *game* olahraga sepakbola yang paling di gemari oleh masyarakat mulai dari kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya jumlah unduhan yang ada di aplikasi *Google Play Store* ditambah lagi dengan adanya penilaian game terbaik dari *Google Play Store* terhadap *game e-football pro evolution soccer* pada kategori olahraga.⁹

Pembelian *item card player* hanya bisa menggunakan koin (item mata uang digital) yang berlaku di dalam *game e-football pro evolution soccer*. Dalam prosesnya koin-koin tersebut bisa didapatkan dengan membeli koin melalui market yang ada dalam menu *game e-football pro evolution soccer* yang telah disediakan oleh Konami selaku perusahaan *game*. Pada cara ini para *gamers* yang berminat untuk membeli koin diharuskan untuk mentransfer sejumlah uang atau menkonversikan pulsa handphone menjadi koin sesuai harga yang tersedia. Harga koin itu sendiri variatif, mulai dari Rp.16.000,-

⁹ Konami, "E-Football Official Site Konami," last modified 2021, accessed March 17, 2022, <https://www.konami.com/efootball>.

sampai dengan Rp.1.599.000,- tergantung berapa jumlah koin yang ingin dibeli.¹⁰

Namun sangat di sayangkan, praktik jual beli *online card player* ini memiliki sistem penerimaan barang yang tidak pasti, sehingga barang yang kita inginkan yang tersedia dalam market *online card player e-football pro evolution soccer* ini belum tentu bisa didapatkan oleh para *gamers*. Dalam praktiknya pelaksanaan transaksi jual beli *online card palyer e-football pro evolution soccer* menggunakan sistem *roll* atau acak dalam serah terima barang sehingga para *gamers* bisa saja mendapatkan keberuntungan dengan memperoleh *card player* yang diinginkan dan bisa juga sebaliknya dengan mendapatkan kerugian akibat *card player* yang didapatkan tidak sesuai yang diinginkan.

Melihat fenomena dilapangan terlebih khusus yang terjadi pada kelompok *gamers e-football pro evolution soccer* Maspion Manyar Gresik. Peneliti banyak menjumpai para *gamers* yang bahkan rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli koin demi mendapatkan *card player* yang diinginkan. Hal ini tentu bisa membawa dampak buruk bagi para *gamers* itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai praktik jual beli *online card player* dalam game *e-football pro evolution soccer*, sebab peneliti masih memiliki keraguan terkait kebolehan pelaksanaan aktivitas jual beli tersebut baik dalam segi hukum islam maupun

¹⁰ Konami, "E-Football Official Site Konami," last modified 2021, accessed March 17, 2022, <https://www.konami.com/efootball>.

hukum perdata. Oleh karena itu, peneliti dengan sadar mengkaji permasalahan di atas melalui sebuah skripsi dengan judul **Analisis Hukum Islam dan Hukum Perdata terhadap Praktik Jual Beli *Online Card Player Game E-Football Pro Evolution Soccer* (Studi Kasus Kelompok Gamers Maspion Manyar, Gresik).**

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Identifikasi dan batasan masalah dalam hal ini menjelaskan kemungkinan-kemungkinan cakupan yang dapat muncul dalam penelitian. Setelah itu ruang lingkup masalah yang diidentifikasi akan dibatasi dalam rangka menetapkan batas-batas masalah secara gamblang. Dalam skripsi ini peneliti telah menentukan beberapa identifikasi masalah diantaranya:

1. Praktik akad jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer* di kelompok *gamers* maspion, manyar, Gresik.
2. Analisis hukum Islam dan Kitab undang-undang hukum perdata terhadap praktik jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer*.
3. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai kitab undang-undang hukum perdata.
4. Sering terjadinya hal-hal yang dapat mengakibatkan kerugian satu pihak pada saat melakukan transaksi jual *beli online card player game e-football pro evolution soccer*.

Melihat beberapa identifikasi masalah diatas, maka dalam hal ini peneliti perlu menjelaskan batasan masalah dan ruang lingkup persoalan yang

akan dikaji agar skripsi ini dapat terfokus dan menghasilkan karya yang bermanfaat kedepannya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini antara lain yaitu:

1. Praktik jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer* pada kelompok *gamers* Maspion, Manyar, Gresik .
2. Analisis hukum Islam dan hukum perdata terhadap praktik jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer* pada kelompok *gamers* Maspion, Manyar, Gresik.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu upaya dalam menjelaskan dari sudut pandang mana masalah tersebut akan diteliti lebih jauh sehingga nantinya dapat membantu peneliti dalam mendefinisikan dan mengidentifikasi masalah penelitian. Dalam merumuskan sebuah masalah dalam suatu penelitian, peneliti harus memperhatikan dan mempertimbangkan isu-isu teoritis dari topik dan relevansinya terhadap topik atau masalah yang diteliti tersebut.¹¹

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang peneliti angkat dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana praktik jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer* pada kelompok *gamers* Maspion, Manyar, Gresik?
2. Bagaimana analisis hukum Islam dan hukum Perdata terhadap praktik jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer* pada kelompok *gamers* Maspion, Manyar, Gresik?

¹¹ Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2017), 116.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sejatinya dirumuskan sebagai bentuk pernyataan kalimat yang kongkrit dan jelas terhadap apa yang akan dikorelasikan, dibandingkan, dan diujikan dalam penelitian tersebut. Oleh karena itu suatu tujuan penelitian harus tersampaikan dengan jelas sehingga dapat memberikan petunjuk dan kemudahan bagi peneliti dalam melakukan suatu penelitian.¹² Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian merupakan suatu rumusan yang menunjukkan adanya hasil yang diperoleh pada saat penelitian selesai dilakukan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mengkaji terkait keabsahan dari praktik jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer*.
2. Untuk mengetahui dan mengkaji hukum Islam dan hukum perdata terhadap praktik jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai analisis hukum Islam dan hukum perdata terhadap praktik jual beli *online card player e-football pro evolution soccer* ini memiliki kegunaan atau manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menambah dan wawasan dan mengembangkan ilmu pengetahuan tentang praktik jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer* menurut

¹² Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015), 109.

pandangan hukum Islam dan Kitab Undang-Undang hukum perdata.¹³ Di sisi lain penelitian ini juga dapat bermanfaat sebagai bahan rujukan dan sumber bacaan secara jelas untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang sejenis mengenai praktik jual beli *online*.

2. Secara praktis

Dalam sudut pandang kegunaan secara praktis penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan guna memecahkan suatu permasalahan.¹⁴ Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memecahkan permasalahan hukum praktis terkait praktik jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer*.

F. Penelitian Terdahulu

Telaah penelitian terdahulu dilakukan dalam rangka penyusunan sebuah kerangka teori dan telaah dari hasil-hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dan masih berhubungan dengan pokok masalah penelitian yang akan dibahas sehingga akan dapat memperjelas hal-hal yang sudah ditemukan jawabannya oleh peneliti-peneliti terdahulu.¹⁵

Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dan dijadikan acuan oleh peneliti dalam penelitian skripsi antara lain, yang pertama adalah Moh. Irfan Syarifudin¹⁶ Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah Institut Agama Islam Negeri Surakarta pada tahun 2020 dengan judul skripsi “Tinjauan

¹³ Suprpto, *Metode Penelitian Hukum Dan Statistik*, 192.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Masruhan, *Metodologi Penelitian (Hukum)*, ed. Siti Musfiqoh (Surabaya: UIN SA Press, 2014), 143.

¹⁶ Moh. Irfan Syarifudin, “Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond Game Online Mobile Legends Melalui Aplikasi Shopee” (Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2020).

Hukum Islam dalam Jual Beli *Diamond game Online Mobile Legends* melalui Aplikasi *Shopee*". Pada hasil penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan penelitian ini adalah menggunakan hukum islam sebagai proses analisis dan tinjauan dalam penelitian, serta membahas mengenai praktik jual beli *game online*. Perbedaan penelitian Moh. Irfan Syarifudin dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian aplikasi yang digunakan. Pada penelitian Moh. Irfan Syarifudin fokus pada jual beli *diamond game online mobile legends* melalui aplikasi *Shopee*, sedangkan penelitian ini terfokus pada jual beli *online card player e-football pro evolution soccer*.

Peneliti kedua adalah Ariskan Hadi¹⁷ Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu pada tahun 2020 dengan judul skripsi "Praktik Jual Beli Akun *Game Online Free Fire* dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah dan Hukum Positif". Dalam penelitian Ariskan Hadi ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan penelitian ini terletak pada kajian mengenai praktik transaksi jual beli *game online*. Perbedaan penelitian Ariskan Hadi dengan penelitian ini yaitu terletak pada benda yang diperjual belikan dan tahapan yang menjadi kajian analisa penelitian, Penelitian Ariskan Hadi menggunakan *game online free fire* dalam perspektif hukum ekonomi syariah dan hukum positif, sedangkan penelitian ini menggunakan *game online e-football pro evolution soccer*.

¹⁷ Ariskan Hadi, "Praketk Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Syariah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)" (Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020).

Sedangkan peneliti ketiga adalah Rizqiyah Fadhilatun Nisa¹⁸ Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2020 dengan judul skripsi “Analisis *Al-Ba’i* dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 terhadap Chip dalam *Game Online Higgs Domino* di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik”. Pada penelitian Rizqiyah Fadhilatun Nisa’ ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan penelitian ini sama-sama melakukan penelitian tentang jual beli dan sama-sama dianalisis menggunakan hukum islam. Sedangkan perbedaan penelitian Rizqiyah Fadhilatun Nisa’ dengan penelitian ini terletak pada objek jual belinya dan tahapan analisis kajian penelitian. Penelitian Rizqiyah Fadhilatun Nisa’ menggunakan analisis *Al-Ba’i* dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 terhadap chip dalam *game online Higgs Domino*, sedangkan pada penelitian menggunakan analisis hukum islam dan Kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUHP) pada jual beli *online card player e-football pro evolution soccer*.

Berdasarkan tiga penelitian terdahulu di atas, terdapat perbedaan yang mendasar dengan penelitian ini yakni pada fokus permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Dalam skripsi ini peneliti meneliti tentang praktik jual beli *online card player e-football pro evolution soccer* yang belum pernah sama sekali dilakukan oleh peneliti lain dalam skripsi terdahulu.

¹⁸ Rizqiyah Fadhilatun Nisa’, “Analisis *Al-Ba’i* Dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Chip Dalam Game Online Higgs Domino Di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik” (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020).

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat untuk memberikan pemahaman dan penafsiran yang memiliki keterkaitan dengan istilah-istilah yang ada dalam judul skripsi. Dalam hal lain definisi operasional juga bertujuan untuk mempermudah para pembaca agar dapat lebih memahami maksud ataupun makna dari judul skripsi ini.¹⁹ Berikut peneliti uraikan beberapa istilah yang perlu mendapatkan penjelasan dari judul penelitian skripsi ini:

1. Hukum Islam

Hukum Islam merupakan penjabaran dari norma-norma, kaidah, pedoman, atau aturan-aturan yang berdasar Al-Qur'an dan Sunnah sebagai sumbernya untuk menilai tingkah laku manusia dalam pelaksanaan aktivitas jual beli.²⁰

2. Hukum Perdata

Hukum perdata adalah suatu aturan yang tertuang dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang mengatur kepentingan seseorang termasuk dalam menjalankan aktivitas jual beli seperti yang diatur dalam buku ketiga tentang perikatan, bab dua, bagian dua, Pasal 1320 tentang syarat sah suatu perjanjian dalam sudut pandang hukum perdata.

3. Jual Beli

Jual beli *online card player e-football pro evolution soccer* adalah suatu transaksi serah terima dengan menukar harta uang dengan benda maya

¹⁹Rizqiyah Fadhilatunn Nisa', (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020). 171.

²⁰ Rohidin, *Pengantar Hukum Islam*, ed. Nasruddin, Cet.1. (Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2016), 1.

berupa *card player* melalui aplikasi *game* yang penggunaannya diharuskan mengakses jaringan internet.²¹

4. *Card player game e-football pro evolution soccer*, merupakan item yang digunakan dalam bermain *game pro evolution soccer*, berbentuk gambar dan berisikan data yang menunjukkan identitas dan nilai kemampuan para pemain sepakbola sesuai dalam dunia nyata. Data data *card player* tersebut dibuat dengan didasarkan oleh hasil riset data yang telah dilakukan oleh perusahaan *game konami* selaku perusahaan *game* yang membuat *game pro evolution soccer*.²²

H. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah serangkaian hukum atau aturan yang menegaskan tentang cara-cara dalam melaksanakan suatu penelitian berdasarkan kaidah keilmuan yang hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.²³

1. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian lapangan atau yang biasa disebut dengan *field research*.

Penelitian lapangan adalah penelitian yang dilakukan dengan cara sistematis dan dengan mengangkat tema atau permasalahan yang terjadi dan ditemui di

²¹ Segaf Hasan Baharun, *Fiqih Muamalat (Kajian Fiqih Muamala Menurut Madzhab Imam Syafi'i RA.)* (Pasuruan: Ma'had Darullughah Wadda'ah, 2012), 2.

²² Yulistira, "Analysis Of Usability in FIFA 15 and Pro Evolution Soccer 15 Using Mc Call's Quality Factors," *International Jurnal on Informatics for Development* 5, no. 2 (2016): 2.

²³ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, ed. Ria Oktafiani (Jakarta Selatan: Salemba Humanika, 2010), 3.

lapangan.²⁴ Adapun metode penelitiannya menggunakan metode kualitatif deskriptif yakni jenis penelitian yang mempelajari tentang tata cara kerja yang berlaku dimana terdapat upaya mencatat, mendeskripsikan, serta menganalisis kondisi yang terjadi tentang praktik jual beli *online card player e-football pro evolution soccer* apakah sesuai dengan hukum Islam maupun hukum perdata. Dalam melakukan metode penelitian kualitatif ini peneliti menjadi instrumen yang penting guna menunjang kesuksesan sebuah penelitian.²⁵

2. Sumber Data

Menurut Lofland (1984) dalam penelitian kualitatif yang menjadi sumber data utama adalah kata-kata dan tindakan dan yang selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain sebagainya.²⁶ Adapun sumber data dalam penelitian ini peneliti mengklasifikasikan menjadi dua jenis data yang diantaranya:

1) Sumber Primer

Sumber data primer ialah sumber data yang dapat langsung memberikan data dari pihak pertama kepada seseorang pengumpul data, biasanya untuk mendapatkan data ini bisa dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara.²⁷ Sedangkan dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer peneliti adalah hasil keterangan-keterangan

²⁴ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), 13.

²⁵ Bachtiar, *Metode Penelitian Hukum* (Tangerang Selatan: UNPAM Press, 2018), 192.

²⁶ Lexy J. Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 157.

²⁷ Angky Febriansyah, "Tinjauan Atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan Pada Young Entrepreneur Academy Indonesia Bandung," *Jurnal Riset Akuntansi* 8, no. 2 (2017).

dan pendapat dari para *gamers e-football pro evolution soccer* yang tergabung dalam kelompok *gamers* Maspion, Manyar, Gresik sebagai pelaku transaksi jual beli *online card player*.

2) Sumber Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data informasi yang menjadi bahan pelengkap dan penunjang peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian.²⁸ Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah sumber-sumber yang didapat dari buku, kitab undang-undang, dokumentasi, jurnal, maupun arsip-arsip, serta data-data lain yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

3. Data

Data adalah hasil pengamatan penelitian yang mempunyai tujuan dalam mengungkap suatu kebenaran.²⁹

a. Data yang dikumpulkan

Data adalah suatu penjelasan atau keterangan yang benar dan sesuai fakta (nyata) dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan guna menyusun suatu informasi.³⁰ Data terbagi menjadi dua yakni data primer dan data sekunder. Dalam skripsi ini, data yang menjadi data primer yang akan dicari untuk mendukung penelitian ini adalah:

1) Data tentang praktik jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer* pada kelompok *gamers* Maspion Manyar Gresik.

²⁸ Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 57.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Alfabeta, 2019), 2.

³⁰ Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif*, 129.

- 2) Macam barang yang dijual oleh Konami dalam praktik jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer* dalam aplikasi *game*.
- 3) Proses pembelian koin *e-football* yang digunakan untuk membeli *card player game e-football pro evolution soccer*.
- 4) Tanggapan para *player game terhadap* sistem jual beli *online card player game e-football pro evolution soccer*.

Sedangkan data sekunder yang akan dicari untuk mendukung penelitian ini adalah:

- 1) Profil dan informasi yang menjelaskan tentang panduan permainan *game e-football pro evolution soccer*.
- 2) Profil game perusahaan *game Konami*.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara memiliki fungsi yang sama dengan metode pengumpulan data yang menggunakan angket, dalam hal ini yang membedakan antara keduanya adalah dari segi implementasinya.³¹

Dalam wawancara peneliti akan memberikan pertanyaan secara lisan, dan jawaban dari pertanyaan tersebut juga akan disampaikan secara lisan oleh narasumber. Sedangkan dalam metode pemberian angket, responden akan memberikan jawaban melalui pengisian kuisioner yang sudah dibuat oleh peneliti dan kemudian data hasil pengisian kuisioner tersebut

³¹ Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, Dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2015), 127.

akan di olah peneliti secara deskriptif.³² Dalam hal ini nantinya peneliti akan memberikan pertanyaan tertulis kepada narasumber secara langsung. Adapun narasumber yang dipilih peneliti adalah kelompok *gamers* Maspion, Manyar, Gresik yang melakukan praktik jual beli *online card player e-football PES*.

2) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data penelitian kualitatif yang dapat menghasilkan data deskriptif dan cukup berharga sehingga seringkali digunakan dan dimanfaatkan untuk bisa menelaah lebih jauh dalam segi subjektif.³³ Dalam hal ini peneliti bisa mengumpulkan bahan-bahan tertulis seperti berita-berita dimedia maupun gambar atau foto foto yang dapat mendukung atau melengkapi hasil data yang sudah diperoleh. Penggunaan dokumentasi sebagai langkah dalam melengkapi sumber data penelitian tentu sangat besar manfaatnya.³⁴

5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu rangkaian langkah yang dilakukan guna menyusun data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis. Analisis data dilakukan saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data selesai dilakukan dalam periode

³² Gumilar Rusliwa Somantri, "Memahami Metode Kualitatif," *Makara, Sosial Humaniora* 9, no. 2 (2005): 57–65, <https://media.neliti.com/media/publications/4388-ID-memahami-metode-kualitatif.pdf>.

³³ Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 160.

³⁴ Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif*, 21.

tertentu.³⁵ Dalam skripsi ini peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan jenis analisa *deskriptif analitis* dan dengan menggunakan pola berfikir *deduktif*. Pola berfikir *deduktif* adalah pola pengambilan kesimpulan untuk suatu permasalahan khusus yang didasarkan kepada suatu fakta umum, dengan kata lain untuk mengetahui suatu permasalahan, maka terlebih dahulu harus mengetahui konsep dan teori tentang permasalahan tersebut dan selanjutnya dilakukan sebuah penelitian lapangan.³⁶

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan gambaran mengenai pembahasan yang ditulis secara garis besar, agar pembaca dapat mudah memahami bagaimana alur berfikir dari peneliti. Pembahasan dari skripsi ini terdiri dari lima bab yang saling berhubungan, sebagai berikut:

Bab satu berisikan latar belakang masalah yang dikaji secara jelas, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab dua adalah landasan teori yang membahas tentang jual beli yang meliputi pengertian, dasar hukum, serta syarat sah sesuai dalam Hukum Islam dan Kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUHPer) Pasal 1320.

³⁵ Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, Dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*, 139.

³⁶ Diah Prawitha Sari, "Berpikir Matematis Dengan Metode Induktif, Deduktif, Analogi, Integratif Dan Abstrak," *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2016): 83.

Bab tiga adalah penyajian data yang memaparkan tentang deskripsi praktik jual beli *online card player e-football PES* pada kelompok *gamers* Maspion, Manyar, Gresik.

Bab empat menjelaskan mengenai analisis data tentang pelaksanaan jual beli *online card player E-Football PES* menurut hukum Islam dan Kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUHPer) pasal 1320. Apakah proses pelaksanaan jual beli tersebut sudah sesuai dengan aturan yang berlaku menurut hukum islam maupun hukum positif di Indonesia.

Bab lima penutup yang terdiri dari simpulan dan saran peneliti terkait masalah-masalah yang diteliti. Kesimpulan berisi jawaban dari rumusan masalah, sedangkan saran merupakan masukan dari peneliti mengenai hasil atau temuan penelitian. Setelah dilanjutkan dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berhubungan dengan penelitian.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

JUAL BELI MENURUT HUKUM ISLAM DAN HUKUM PERDATA

A. Pengertian Jual Beli

Jual beli dalam istilah fiqih biasa disebut dengan kata *al-Bai'*, *al-Tijarah*, dan *al-Mubadalah* sebagaimana difirmankan oleh Allah Swt dalam Al-Qur'an surat Fatir ayat 29 yang berbunyi:

..... يَرْجُونَ تِجْرَةً لَّان تَبُورَ

Artinya: Mereka itu mengharapkan *tijarah* (perniagaan) yang tidak akan merugi.³⁷

Secara bahasa *al-Bai'* memiliki makna menjual atau mengganti sesuatu dengan sesuatu yang lain.³⁸ Adapun secara syara' *Bai'* adalah memberikan sebuah kepemilikan berupa benda yang berharga dengan cara ditukar dengan izin syara', atau bisa juga dimaknai dengan memberikan kepemilikan berupa manfaat yang mubah untuk selamanya dengan harga berupa benda yang bernilai.³⁹ Menurut ulama Hanafiyah yang dimaksud dengan jual beli secara definitif adalah kegiatan tukar menukar harta benda atau sesuatu yang diinginkan dengan sesuatu yang sepadan melalui cara-cara tertentu yang bermanfaat, sedangkan menurut ulama Malikiyah, Syafi'iyah dan Hanabilah, jual beli merupakan kegiatan tukar menukar harta dengan harta pula dalam

³⁷ Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 2* (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2017), 201.

³⁸ Yazid, *FIQH MUAMMALARH EKONOMI ISLAM*, 13.

³⁹ Muhammad Hamim, *Fathul Qorib Paling Lengkap* (Kediri: Lirboyo Press, 2014), 3.

bentuk pemindahan hak milik dan kepemilikan.⁴⁰ Hasbi Ash-Shiddiqie menjelaskan bahwa yang dimaksud jual beli adalah “Aqad yang tegak atas dasar penukaran harta dengan harta, yang kemudian jadilah penukaran hak milik secara tetap.”⁴¹

Dari beberapa definisi di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi dari jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai dan dilakukan secara sukarela berdasarkan ketentuan-ketentuan yang dibenarkan oleh syara' antara kedua belah pihak yakni pihak penjual dan pihak pembeli.

Dalam hal ini yang dimaksud dengan sesuai ketentuan syara' adalah telah memenuhi rukun-rukun maupun persyaratan-persyaratan dan hal-hal lain yang berkaitan pelaksanaan jual beli dan telah diatur dalam syariat agama Islam.⁴² Jadi apabila syarat dan rukun tersebut tidak dipenuhi maka pelaksanaan jual beli yang dilakukan tidak sesuai dengan ketentuan syara'.

Aktivitas perekonomian dalam Islam memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan kesejahteraan manusia.⁴³ Aktivitas ekonomi atau muamalah merupakan hal yang sangat penting bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia baik dalam hal jual beli, utang piutang, kerja sama, maupun sewa menyewa. Muamalah menjadi sistem ekonomi Islam yang

⁴⁰ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah* (Jakarta: Kencana, 2016), 101.

⁴¹ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016), 69.

⁴² Ibid., 69.

⁴³ Suhrawardi K Lubus, *Hukum Ekonomi Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), 2.

memiliki karakteristik tersendiri dibandingkan dengan aktivitas perekonomian konvensional atau pada umumnya.⁴⁴

Sistem ekonomi dalam agama Islam memiliki beberapa karakteristik menurut Yusuf Qardhawi, antara lain sebagai berikut:⁴⁵

1. *Ilahiyyah*

Yaitu sistem ekonomi yang bertujuan mencari ridho Allah dan cara-caranya tidak bertentangan dengan syariat, baik dalam hal produksi, konsumsi, maupun distribusi.

2. Akhlak

Sistem ekonomi Islam juga tidak dapat dipisahkan dengan akhlak, karena akhlak adalah nadi kehidupan Islam. Sebagaimana tujuan Nabi Muhammad SAW. diutus ke dunia untuk menyempurnakan akhlak manusia, termasuk dalam hal perekonomian atau proses jual beli juga harus berlandaskan akhlak yang baik.

3. Kemanusiaan

Manusia menjadi sasaran sekaligus sarana dalam proses perekonomian, karena sistem ekonomi Islam bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia berdasarkan prinsip syariat.

4. Ekonomi Pertengahan

⁴⁴ Abdul Manan, *Hukum Ekonomi Syariah: Perspektif Kewenangan Peradilan Agama* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016).

⁴⁵ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, 27–28.

Ekonomi pertengahan merupakan karakteristik sistem ekonomi Islam yang adil dan ada keseimbangan antara kerohanian dan kebendaan.⁴⁶

Ekonomi Islam sudah menjadi bagian dari konsep Islam yang utuh dan merupakan suatu bentuk ibadah. Sistem ekonomi Islam dapat menyelaraskan antara masalah individu dan masalah umum, sehingga dengan adanya karakteristik sistem ekonomi Islam tersebut akan menjadi pembanding dan pedoman dalam pelaksanaan aktivitas perekonomian, termasuk salah satunya adalah praktik jual beli.⁴⁷

B. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli sebagai sebuah aktivitas transaksi tentu mempunyai landasan yuridis yang sangat kuat, baik dalam Al-Qur'an maupun Hadits Nabi Muhammad Saw. Berikut adalah ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadits yang membicarakan tentang jual beli.⁴⁸

a. Al-Qur'an

1) Surat An-Nisa ayat 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ بَحْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: “*Hai orang-orang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan*

⁴⁶ Abdul Ghofur Anshori, *Hukum Perjanjian Islam Di Indonesia (Konsep, Regulasi, Dan Implementasi)* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010), 118.

⁴⁷ Adam, *Fikh Muammalah Adabiyah*, 13.

⁴⁸ Panji Adam, *Fikh Muammalah Adabiyah*, ed. ANNA, Cet.1. (Bandung: PT. Refika Aditama, 2018), 271.

*perniagaan yang berlaku suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.*⁴⁹

2) Surat Al-Baqarah ayat 198

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ

Artinya: “Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu....”⁵⁰

b. Hadits

عَنْ عَبَّيْةَ بْنِ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعِ بْنِ خَدِيجٍ عَنْ جَدِّهِ رَافِعِ بْنِ خَدِيجٍ قَالَ قِيلَ يَا رَسُولَ اللَّهِ أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ قَالَ عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ (رواه احمد)

Artinya: *Dari Abayah bin Rifa'ah bin Rafi' bin Khadij dari kakeknya Rafi' bin Khadij dia berkata (tanya kepada Rasulullah), “Wahai Rasulullah, mata pencaharian apakah yang paling baik?”, Kemudian Rasulullah bersabda: “Yaitu pekerjaan seorang laki-laki dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur (sempurna rukun dan syaratnya)”. (HR. Ahmad).*⁵¹

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: تِسْعَةُ أَعْشَارِ الرِّزْقِ فِي الرِّزْقِ . وَالْعَشْرُ فِي المَوَاشِي (رواه سعيد بن منصور)

Artinya: “90% rizki Allah Swt. Terdapat dalam perdagangan dan 10% lainnya terdapat dalam peternakan.”⁵²

⁴⁹ Kementerian agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Surat An-Nisa*': 29, 2011.

⁵⁰ RI, *Al-Qur'an Surat Al-Baqarah*: 275, 289.

⁵¹ Muhammad Nashiruddin Al-Albani, *Silsilah Hadits Shahih* (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2015), 270.

⁵² Baharun, *Fiqh Muamalat (Kajian Fiqih Muamala Menurut Madzhab Imam Syafi'i RA.)*, 3.

C. Rukun dan Syarat Jual Beli

Rukun jual beli merupakan sesuatu yang menjadi tempat ketergantungan serta menjadi bagian yang tidak bisa terpisahkan dari jual beli. Menurut ulama Hanafi rukun jual beli adalah ijab dan qabul yang menunjukkan adanya maksud untuk saling menukar harta atau benda.⁵³ Ulama Hanafiyah beralasan bahwa rukun jual beli tersebut berasal dari adanya kerelaan (ridho) dari kedua belah pihak yang melakukan jual beli. Akan tetapi, karena unsur kerelaan tersebut merupakan unsur hati (sifat abstrak) dan sulit untuk diindera sehingga tidak terlihat wujudnya maka diperlukan indikator-indikator yang menunjukkan kerelaan dari kedua belah pihak dan indikator tersebut menurut Ulama Hanafiyah terimplementasikan dalam ijab dan qabul atau melalui cara saling memberikan barang dan harga barang.⁵⁴

Sedangkan syarat terjadinya transaksi jual beli adalah hal-hal yang disyaratkan terpenuhi agar pelaksanaan jual beli dapat dianggap sah atau legal menurut syariat Islam, sedangkan jika tidak terpenuhi maka akan berakibat batalnya suatu transaksi jual beli.⁵⁵ Tujuan diadakannya syarat-syarat tersebut secara umum adalah untuk menghindari terjadinya sengketa-sengketa atau permasalahan di antara manusia. Tujuan selanjutnya untuk melindungi kepentingan para pihak yang bertransaksi serta untuk menghindari terjadinya manipulasi atau kerugian akibat faktor ketidaktahuan.⁵⁶ Mayoritas ulama fiqh berpendapat bahwa jual beli memiliki empat rukun, yaitu orang yang berakad

⁵³ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu* (Jakarta: Gema Insani, 2011), 28.

⁵⁴ Adam, *Fikh Muammalah Adabiyah*, 274.

⁵⁵ Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*, 34.

⁵⁶ Ibid.

(*aqidain*), Objek jual beli dan harga yang disepakati (*ma'qud alaihi*), dan yang terakhir adalah serah terima (*shighoh*) yang masing-masing terdefinisikan dan memiliki syarat sebagai berikut:⁵⁷

1. Orang yang Berakad (*Aqidain*)

Aqidain adalah dua orang yang akan melaksanakan akad jual beli, terdiri dari si penjual (orang yang memiliki barang untuk dijual) dan si pembeli (orang yang akan membayar harga barang yang akan dibeli).⁵⁸ Para ulama fiqh sepakat menyatakan bahwa orang-orang yang melakukan aktivitas jual beli setidaknya harus memenuhi syarat sebagai berikut:

a. Baligh dan Berakal

Yaitu mereka yang sudah berusia genap 15 tahun (dengan hitungan tahun hijriyah) atau sudah pernah mengeluarkan air sperma (bagi laki-laki) darah haid (bagi perempuan) dan dalam keadaan sehat (tidak gila).⁵⁹

Karena apabila seseorang yang akan melaksanakan jual beli akan tetapi tidak memenuhi persyaratan tersebut maka dapat dipastikan jual beli yang dilakukan menjadi tidak sah, sekalipun itu mendapat izin dari walinya.⁶⁰

b. Orang yang Berbeda

Artinya seseorang yang bertindak tersebut tidak dapat melakukan dalam waktu yang bersamaan sebagai penjual sekaligus menjadi pembelinya.⁶¹

2. *Ma'qud Alaihi*

⁵⁷ Yazid, *FIQH MUAMMALAH EKONOMI ISLAM*, 16.

⁵⁸ Baharun, *Fiqh Muamalat (Kajian Fiqih Muamala Menurut Madzhab Imam Syafi'i RA.)*, 8.

⁵⁹ *Ibid.*, 9–10.

⁶⁰ Yazid, *FIQH MUAMMALAH EKONOMI ISLAM*, 17.

⁶¹ *Ibid.*

Adalah sesuatu yang akan diperjualbelikan, *ma'qud alaihi* terdiri dari dua hal yakni barang yang akan di jual dan nilai harga yang akan dibeli atau di dibayar.⁶²

a. Syarat Sah Barang yang dijual

- 1) Barang itu suci atau untuk disucikan sehingga tidak sah apabila dalam transaksi jual beli objek yang dijualbelikan adalah barang-barang yang najis.
- 2) Barang yang dijual milik sendiri, maksudnya adalah bukan barang curian ataupun barang pinjaman dari orang lain.
- 3) Dapat memberi manfaat menurut syara'.
- 4) Barang tersebut diketahui dan dapat dilihat dengan jelas baik dalam segi jumlah maupun ukuran-ukrannya.
- 5) Barang dapat diserahkan saat akad berlangsung, atau dalam waktu yang telah menjadi kesepakatan bersama.⁶³

b. Syarat Nilai Harga Jual

- 1) Harga tersebut harus jelas jumlahnya sehingga dapat menjadi kesepakatan bersama.
- 2) Nilai harga yang akan dibayarkan boleh diserahkan di tempat pada saat akad selesai berlangsung atau boleh juga diserahkan dikemudian hari asalkan waktu tersebut jelas dan disepakati bersama.⁶⁴

3. *Shighah*

Yang dimaksud dengan *shighah* dalam hal ini adalah pernyataan atas

⁶² Baharun, *Fiqih Muamalat (Kajian Fiqih Muamala Menurut Madzhab Imam Syafi'i RA.)*, 8.

⁶³ Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 72.

⁶⁴ Adam, *Fikh Muammalah Adabiyah*, 279.

transaksi yang dilaksanakan dan dalam bentuk *ijab* dan *qabul*. Akad *ijab* adalah bermakna sesuatu ucapan *shorih* (jelas) yang menunjukkan pemindahan kepemilikan kepada lawan bicaranya sedangkan akad *qabul* adalah ucapan yang menunjukkan kepemilikan sesuatu, dan yang diucapkan dengan jelas.⁶⁵ Dalam syariat Islam telah disepakati bahwa sebuah transaksi akan dianggap ada atau sah apabila ditandai dengan adanya pernyataan yang menunjukkan kerelaan dari pihak penjual dan pembeli untuk membangun komitmen bersama.⁶⁶ Berikut merupakan syarat-syarat sah dari *ijab* dan *qabul*:

- a. Harus dilakukan dengan ucapan yang jelas.
- b. *Qabul* harus sesuai dengan *ijab* karena apabila antara *ijab* dan *qabul* ini tidak sesuai, maka jual beli yang dilaksanakan akan menjadi tidak sah.⁶⁷

D. Macam-Macam Jual Beli

Jual beli dalam sudut pandang hukum Islam dapat dikelompokkan menjadi berbagai macam yang diantaranya adalah:

1. Jika ditinjau dari sisi Objek Akad
 - a. Jual beli (tukar menukar) uang dengan barang;
 - b. Jual beli (tukar menukar) barang dengan barang, atau yang biasa dikenal dengan istilah *barter* atau *bai' muqayyadah* dalam hukum ekonomi syariah;
 - c. Jual beli (tukar menukar) uang dengan uang, dalam hukum ekonomi

⁶⁵ Baharun, *Fiqih Muamalat (Kajian Fiqih Muamala Menurut Madzhab Imam Syafi'i RA.)*, 16.

⁶⁶ Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*, 29.

⁶⁷ Yazid, *FIQH MUAMMALARAH EKONOMI ISLAM*, 19.

syariah biasa disebut dengan *sharf*.⁶⁸

2. Jika ditinjau dari Waktu Serah Terima

- a. Jual beli pada umumnya yakni barang dan uang diserahterimakan dengan tunai dan langsung.
- b. Jual beli *salam* (pesanan), apabila uang dibayar dimuka dan barang yang dibeli diserahkan menyusul sesuai waktu yang sudah disepakati.⁶⁹
- c. Jual beli *ajal* (tidak tunai) sebab barang yang dibeli diterima di awal dan uang sebagai alat tukar barang diserahkan menyusul berdasarkan waktu yang disepakati.
- d. Jual beli *dain bi dain* yakni apabila jual beli yang pembayarannya dilakukan secara tidak tunai (hutang) dan barang yang dibeli diserahkan di akhir setelah pembayaran terlunasi.⁷⁰

3. Jika ditinjau dari Cara Menetapkan Harga

- a. Jual beli *Musawwamah* yakni jual beli dengan cara tawar menawar dimana dalam hal ini penjual tidak menyebutkan nominal harga pokok barang, akan tetapi hanya menetapkan harga tertentu yang bisa ditawar oleh para pembeli.
- b. Jual beli *amanah* yang dalam hal ini pihak penjual menyebutkan harga pokok barang dan harga jual barang tersebut kepada para pembeli.⁷¹

⁶⁸ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, 108.

⁶⁹ Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 76.

⁷⁰ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, 109.

⁷¹ Ibid, 109..

E. *Gharar* dalam Jual Beli

Dalam Islam ada beberapa praktik Jual beli yang dilarang, yaitu jual beli sesudah adzan pada hari jum'at, menjual sesuatu untuk bermaksiat kepada Allah dan melakukan hal-hal haram, menjual sesuatu di atas penjualan saudaranya yang muslim, membeli sesuatu yang sudah dibeli orang lain, jual beli *inah*, menjual barang dagangan sebelum menerimanya, jual beli buah-buahan yang belum terlihat matang dan masih di atas pohon, *najsy* (penawaran lebih mahal dari harga asalnya) karena mengandung unsur *gharar* atau ketidakpastian.⁷²

Jual beli dikatakan menjadi *gharar* apabila dalam praktiknya jual beli tersebut masih banyak kesamaran sehingga menyebabkan kemungkinan terjadinya sebuah penipuan. Jual beli *gharar* tentu sangat dilarang oleh agama Islam karena dapat merugikan salah satu pihak yang berakad seperti sabda Rasulullah SAW yang berbunyi:

لَا تَشْتَرُوا السَّمَكَ فِي الْمَاءِ فَإِنَّهُ غَرَرٌ (راوه أحمد)

Artinya: “Janganlah kamu membeli ikan di dalam air, karena jual beli seperti itu termasuk *gharar*, alias menipu”. (H.R Ahmad).⁷³

Beberapa jenis jual beli yang dikategorikan dalam jual beli *gharar* antara lain:⁷⁴

⁷² Tim Ulama Fiqih Syaikh Shalih bin Abdul Aziz, *Fiqih Muyassar* (Jakarta: Darul Haq, 2017), 352–355.

⁷³ Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 81.

⁷⁴ Dkk. H. Syaikh, *Fiqih Muamalah Memahami Konsep Dan Dialektika Kontemporer* (Yogyakarta: K-Media, 2020), 92–97.

- a) *Bay' al-hisah*, jual beli *al-hisah* menurut al-Tirmidzi adalah jual beli yang menyerupai jual beli *munabazah* dan termasuk jual beli masyarakat jahilliyah. Sebab dilarangnya jual beli *al-hisah* menurut beberapa pendapat yaitu: (1) objek atau barang jual beli tidak diketahui keadaannya karena spesifikasi barang belum jelas dan objek yang dijual masih samar-samar. Contohnya, jual beli baju dengan lemparan batu yang berarti penjual tidak tahu baju mana yang akan terjual dan pembeli juga belum mengetahui mana baju yang akan terkena lontaran sehingga akan dibeli. (2) jual beli yang terjadi berdasarkan tempo masa yang tidak diketahui.
- b) *Bay' habalal-habalah*, jual beli ini juga memiliki berbagai pendapat yaitu, (1) jual beli dengan bayaran bertanggung atau bertempo ibarat anak unta yang dilahirkan melahirkan pula anaknya. Imam Muslim menaqqalkan pendapat ini dari Ibn 'Umar dan pendapat ini dipegang oleh Imam Malik dan Imam Syafii. (2) jual beli anak unta yang sedang hamil, pendapat kedua ini lebih mendekati maksud hadits dari segi bahasa dan perowinya adalah Ibn 'Umar yang telah menafsirkannya ke pendapat yang pertama, sedangkan beliau lebih mengetahui terhadap hadits tersebut.
- c) *Bay' mulamasah*, jual beli dengan objek pakaian yang dilakukan dengan cara menghimpunnya dan dilakukan di tempat gelap. Kemudian jika pakaian tersebut disentuh oleh pembeli, maka penjual berkata kepada pembeli bahwa dia menjual pakaian tersebut dengan harga sekian dan syarat sentuhan pakaian tersebut diumpamakan pandangan pembeli serta tidak ada khiyar.

- d) *Bay'* dengan *multiakad/hybrid contract*, jual beli ini dilakukan pembeli dengan dua harga dalam satu atau dua akad serta dalam satu waktu atau masa, misalnya penjual menyatakan bahwa dia akan menjual celana dengan harga sepuluh dirham secara tunai atau lima belas dirham secara hutang.⁷⁵
- e) *Bay' wa salaf* (salam), jual beli ini menggantungkan akadnya dengan syarat berupa hutang, misalnya penjual berkata “aku menjual computer ini seharga lima juta dengan syarat kamu haru memberi hutang kepadaku lima juta terlebih dahulu.”
- f) *Bay' al-mu'awamah/as-sinnin*, jual beli ini memiliki objek buah-buahan yang baru akan berbuah menunggu beberapa musim dan hasilnya masih belum diketahui berapa banyaknya. Pohon buah tersebut juga ada kemungkinan tidak berbuah karena cuaca atau keadaan yang suatu saat pasti akan berpengaruh atau kendala yang lain tak terduga.
- g) *Bay' al-mukhadharat*, jual beli ini terjadi pada buah-buahan yang belum matang dan layak dikonsumsi.
- h) *Bay' al-mukhabarah*, jual beli ini tidak memiliki kepastian dalam bayaran sewa petani kepada tuan rumah sehingga dilarang dilakukan. Berdasarkan akidah *al-mukhabarah*, petani akan membayarkan sewa tanah dengan takaran yang sudah ditentukan, yaitu satu pertiga, satu perempat, dan seterusnya daripada membagi hasil tanaman. Bayaran sewa tersebut menjadi *gharar* karena ketidakjelasan bayaran sewa yang pasti.⁷⁶

⁷⁵ Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*, 102.

⁷⁶ H. Syaikh, *Fikih Muamalah Memahami Konsep Dan Dialektika Kontemporer*, 95.

- i) *Bay' al-muhaqalah*, jual beli ini objeknya adalah makanan yang masih dalam tangkai dengan biji-bijian sebagai tukaran, menyewakan tanah dengan gandum sebagai bayaran, perkongsian hasil tanaman antara tuan tanah dengan pekerja sepertiga atau seperempat, serta jual beli tanaman sebelum masak. *Gharar* yang terjadi dalam jual beli ini ketika berlakunya pertukaran barang yang sejenis satu sama lain, sehingga tidak diketahui mana barang yang lebih banyak takarannya dan tidak.
- j) *Bay' al-muzabanah*, jual beli dengan kurma kering dengan kurma basah, atau jual beli anggur kering dengan anggur basah.
- k) *Bay' as-sunya*, jual beli yang mengecualikan bagian yang dijual, misalnya pernyataan bahwa penjual menjual sapi ini kecuali kaki sebelah kanannya yang tidak dijual.
- l) *Bay' al-'urbun*, jual beli ini didahului dengan uang muka atau uang DP.
- m) *Bay' al-mawdum*, jual beli dengan objek jual beli tidak ada disisi penjual, yaitu objek jual beli tidak dapat diserahkan secara langsung kepada pembeli. Hal tersebut biasanya terjadi di Lembaga Keuangan Syariah (LKS) dengan wujud transaksi akad *murabahah bi al-wakalah*, sehingga ketika pihak LKS meminta tanda tangan kontrak jual beli, barang masih belum menjadi milik pihak LKS.
- n) *Bay' al-maghanim*, jual beli ini terjadi pada zama Nabi Muhammad, yaitu menjual harta rampasan perang sebelum dibagikan kepada para tentara yang mengikuti peperangan. Pada zaman sekarang, kemungkinan peperangan seperti itu tidak terjadi lagi.

- o) *Bay' darbah al-gays*, jual beli ini dilakukan ketika objek jual beli belum berada di tangan dan masih baru akan dicari oleh penjual. Misalnya penjual menyatakan bahwa penjual akan menyelam ke laut dan apa saja yang didapatkan, maka barang tersebut harus dibeli pembeli dengan harga yang sudah ditentukan.
- p) *Bay' 'asb al-fahl*, jual beli dengan objek sperma pada hewan jantan. Dalam hadits riwayat Bukhari No. 2884 yang artinya “Dari Ibnu UmarRA, dia berkata: Nabi Muhammad SAW melarang sperma penjantan.” Hadits tersebut sudah cukup menjelaskan bahwa jual beli *'asb al-fahl* dilarang oleh Islam.⁷⁷

F. Berakhirnya Akad Jual Beli

Suatu akad jual beli dapat berakhir karena disebabkan oleh beberapa hal, yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Berakhirnya masa waktu atau masa berlaku perjanjian jual beli, apabila akad tersebut memiliki tenggang waktu;
2. Terjadi pembatalan oleh pihak-pihak yang berakad, bila akad tersebut bersifat tidak mengikat;
3. Akan tetapi jika sifat akad itu mengikat maka dapat dianggap selesai atau berakhir jika:
 - a. Jual beli yang dilakukan adalah jual beli yang *fasad* (jual beli yang legal dari segi sifatnya) seperti ada unsur-unsur tipuan, rukun dan syarat tidak

⁷⁷ Ibid., 97.

terpenuhi dan lain sebagainya;

- b. Berlakunya *khiyar syarat* atau *khiyar aib*;
- c. Akad tersebut tidak dipenuhi oleh salah satu pihak;
- d. Salah satu pihak yang menjalankan akad telah meninggal dunia.⁷⁸

G. Jual Beli dalam Hukum Perdata dan Dasar Hukumnya

Dalam dunia bisnis istilah perjanjian atau kontrak telah banyak digunakan manusia dalam aktivitas berbisnis terlebih khusus dalam pelaksanaan jual beli. Istilah kontrak dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata diatur dalam buku III bab kedua. Dalam bahasa Inggris, kata kontrak/perjanjian sering disebut dengan “*agreement*” dan disebut “*overenskomst*” dalam bahasa Belanda.⁷⁹

Dalam hukum perdata jual beli merupakan salah satu bentuk dari kontrak *nominat* yakni sebuah perjanjian yang ada dan terdapat dalam KUHPerdata. Adapun definisi jual beli dalam KUHPerdata terdapat dalam pasal 1457 yang berbunyi:

*”Jual beli adalah suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah diperjanjikan.”*⁸⁰

Dapat kita ketahui dalam pasal ini telah dijelaskan secara sederhana tentang pengertian jual beli yang menggambarkan adanya dua pihak yang saling mengikatkan diri dalam sebuah perjanjian yang mengandung makna

⁷⁸ Hasan, *Fiqh Muammalah Dari Klasik Hingga Kontemporer (Teori Dan Praktik)*, 28.

⁷⁹ Subekti, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 323.

⁸⁰ Ibid, 366.

perbuatan hukum dan menimbulkan akibat hukum.⁸¹ Dalam pasal 1458 KUHPerdara dijelaskan bahwa jual beli akan dianggap sah dan telah terjadi diantara kedua belah pihak apabila kedua pihak tersebut telah mencapai kesepakatan bersama, baik itu tentang kebendaan tersebut, ataupun harganya.⁸²

Maka berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perjanjian jual beli merupakan sebuah bentuk persetujuan antara dua pihak (penjual dan pembeli) yang mengikat diri. Dimana penjual akan mengikat dirinya untuk menyerahkan barang kepada pembeli atas suatu barang sebagai hak milik, dan begitupun pihak pembeli yang juga akan mengikat dirinya untuk membayar harga yang diperjanjikan.

H. Syarat Sah nya Perjanjian Jual Beli

Dalam suatu perjanjian jual bilamana ingin dianggap secara sah dan mengikat bagi para pihak-pihak yang membuat suatu perjanjian tersebut maka, terlebih dahulu harus memenuhi syarat-syarat sahnya suatu perjanjian yang sudah di atur dalam Pasal 1320 KUHPerdara yang antara lain:⁸³

1. Sepakat mereka (para pihak) yang mengikatkan dirinya

Dalam hal ini kata sepakat yang dimaksud adalah bahwa para pihak yang membuat suatu perjanjian haruslah bersepakat terlebih dahulu antar keduanya, sehingga apa yang menjadi kehendak dari satu pihak juga dapat menjadi kehendak dari pihak yang lain. Adapun cara dalam menyampaikan suatu kehendak tersebut sangatlah beragam, bisa dilakukan secara langsung

⁸¹ Ariyani, *Hukum Perjanjian*, 31.

⁸² Subekti, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 366.

⁸³ Ibid.

melalui lisan, atau melalui media tulisan asalkan jelas dan tegas.⁸⁴ Selanjutnya dalam pasal 1321 KUHPerdara kata sepakat wajib diberikan secara bebas atau dengan tanpa paksaan, maupun intervensi dari pihak-pihak lain. Sebab bilamana terdapat unsur-unsur tersebut maka pelaksanaan jual beli menjadi batal demi hukum.⁸⁵

2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan

Dalam membuat suatu perikatan para pihak yang terlobat haruslah memiliki kecakapan. Cakap dalam hal ini menurut pasal 1330 KUHPerdara terdiri dari selain tiga golongan yang antara lain:

- a. Anak yang belum dewasa;
- b. Orang yang berada dibawah pengampuan;
- c. Perempuan bersuami.⁸⁶

Namun setelah diberlakukannya surat edaran Mahkamah Agung nomor 3 tahun 1963 serta Undang-undang perkawinan nomor 1 tahun 1974, golongan yang ketiga menjadi tidak berlaku, hal ini disebabkan adanya asas *lex specialis derogat generali* (peraturan yang khusus mengesampingkan peraturan umum).⁸⁷

3. Suatu hal tertentu

Dalam hal ini maksudnya adalah objek dalam perjanjiannya dapat ditentukan sehingga barang-barang yang akan ada dikemudian hari akan

⁸⁴ Salim H.S, *Hukum Kontrak Teori & Praktik Penyusunan Kontrak* (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), 33.

⁸⁵ Subekti, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 339.

⁸⁶ *Ibid.*, 341.

⁸⁷ Subrata Kubung, *Kamus Hukum Internasional & Indonesia* (Jakarta: Permata Press, 2012), 254.

dapat ditentukan juga dengan jelas.⁸⁸

4. Suatu sebab yang halal

Yang dimaksud dalam syarat terakhir ini adalah isi dari perjanjian yang tidak boleh bertentangan dengan nilai-nilai yang ada di dalam Undang-undang, norma, maupun ketertiban umum.⁸⁹

Pada kesimpulannya pada syarat yang pertama dan kedua disebut sebagai syarat subjektif sebab menyangkut para pihak-pihak yang mengadakan suatu perjanjian sedangkan pada syarat yang ketiga dan keempat menjadi syarat objektif karena mengatur suatu objek dalam perjanjian. Apabila dalam suatu perjanjian tidak memenuhi syarat subjektif maka perjanjian tersebut dapat dibatalkan sedangkan jika tidak memenuhi syarat objektif maka perjanjian itu akan batal dengan sendirinya akibat hukum yang berlaku.⁹⁰

I. Subyek dan Objek Perjanjian Jual Beli

Dalam perjanjian jual beli semua orang atau badan hukum dapat menjadi subjek atau pelaku yang bisa bertindak sebagai penjual dan pembeli dengan syarat yang bersangkutan telah dewasa atau sudah menikah (cakap hukum).⁹¹ Namun disisi lain menurut pasal 1467-1468 KUHPerdara ada beberapa perjanjian jual beli yang dilarang untuk dilakukan khusus untuk beberapa kriteria sebagai berikut yang diantaranya adalah:⁹²

1. Perjanjian Jual Beli Antara Suami dan Istri

⁸⁸ Ariyani, *Hukum Perjanjian*, 6.

⁸⁹ H.S, *Hukum Kontrak Teori & Praktik Penyusunan Kontrak*, 34.

⁹⁰ Ibid., 35.

⁹¹ Ibid, 50.

⁹² Subekti, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 367–368.

Alasan hukum tidak memperkenankan pelaksanaan jual beli antara pasangan suami istri adalah sebab mereka telah terikat dalam hubungan pernikahan yang mengakibatkan adanya percampuran harta atau yang biasa dikenal dengan istilah harta bersama.⁹³ Namun ada pengecualian seperti yang tercantum dalam pasal 1467 KUHPerdara sebagai berikut:

- a. Jika seorang suami atau istri menyerahkan benda-benda kepada istri atau kepada suaminya dari siapa ia oleh pengadilan telah dipisahkan untuk memenuhi apa yang menjadi hak suami atau istri menurut hukum.⁹⁴
 - b. Jika penyerahan dilakukan oleh seorang suami kepada istrinya, dari siapa ia tidak dipisahkan berdasarkan pada suatu alasan yang sah, misalnya untuk mengembalikan benda si istri yang telah dijual atau uang yang menjadi kepunyaan si istri, demikian itu jika benda benda atau uang tersebut menjadi harta dikecualikan dari persatuan harta suami istri.
 - c. Jika si istri menyerahkan barang-barang kepada suaminya untuk melunasi sejumlah uang yang telah ia janjikan sebagai harta perkawinan, sekedar benda-benda itu dikecualikan dari persatuan harta suami istri.⁹⁵
2. Jual Beli oleh para Jaksa, Hakim, Advokat, Notaris, dan Jurusita
Yang tidak diperkenankan adalah hanya sebatas pada benda-benda atau barang yang ada dan menjadi pokok obyek dalam suatu sengketa. Dan apabila jual beli terhadap barang sengketa tersebut masih tetap dilakukan maka, jual beli itu dapat dibatalkan juga akan ada pembebanan sanksi

⁹³ R. Subekti, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata* (Jakarta Timur: PT. Balai Pustaka, 2014), 367.

⁹⁴ Ibid.

⁹⁵ Ibid., 367.

berupa penggantian biaya, kerugian, dan juga bunga.⁹⁶

3. Jual Beli oleh para Pegawai yang Memangku Jabatan

Yang dimaksud disini yaitu jual beli yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri atau untuk orang-orang perantaranya terhadap barang yang dilelang.⁹⁷

Adapun yang menjadi objek jual beli adalah dalam aturan hukum perdata adalah semua benda bergerak maupun tidak bergerak, yang terpenting barang-barang tersebut adalah barang milik sendiri bukan milik orang lain, barang yang diperkenankan untuk dijual menurut Undang-undang, dan yang terakhir barang tersebut tidak bertentangan dengan ketertiban dan norma kesusilaan yang baik.⁹⁸

J. Hak dan Kewajiban yang Timbul dalam Perjanjian Jual Beli

Pada saat seorang penjual telah mengikatkan diri kepada seorang pembeli maka, akan timbul hak dan kewajiban bagi keduanya. Dalam pasal 1473 KUHPerdata dijelaskan bahwa seorang penjual wajib menyatakan dengan tegas untuk apa ia mengikatkan dirinya, sehingga segala janji harus diperjelas sehingga dapat difahami oleh pembeli.⁹⁹ Adapaun hak dan kewajiban dari para pihak yang melakukan jual beli antara lain sebagai berikut:

1. Hak dan Kewajiban Pembeli

Hak dari seorang pembeli adalah menerima barang yang sudah dibayar

⁹⁶ Subekti, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 368.

⁹⁷ Ariyani, *Hukum Perjanjian*, 33.

⁹⁸ H.S, *Hukum Kontrak Teori & Praktik Penyusunan Kontrak*, 51.

⁹⁹ Ariyani, *Hukum Perjanjian*, 32.

harganya kepada penjual sebagaimana yang telah disepakati, adapun kewajiban utama dari pihak pembeli adalah membayar harga yang telah disepakati dalam pembelian barang pada waktu dan tempat yang telah ditentukan hal ini sesuai dengan aturan pasal 1513 KUHPerdara. Namun, jika waktu dan tempat pembayaran tidak ditetapkan dalam perjanjian jual beli tersebut maka, pembayaran harus dilakukan di tempat bersamaan dengan penyerahan barang.¹⁰⁰ Jika terjadi kelalaian oleh si pembeli dalam melakukan pembayaran harga barang yang sudah ditetapkan oleh penjual maka si penjual bisa menuntut pembatalan pelaksanaan jual beli tersebut seperti halnya si penjual yang tidak bisa memberikan barang yang dijual kepada pembeli.¹⁰¹

2. Hak dan Kewajiban Penjual

Pengaturan tentang hak dan kewajiban yang timbul dalam perjanjian jual beli tercantum dalam pasal 1474-1511 KUHPerdara. Berdasarkan pada isi dari pasal-pasal tersebut dapatlah diketahui bahwasannya hak seorang penjual adalah menerima pembayaran atas harga barang yang diperjualbelikan.¹⁰² Seorang penjual juga mempunyai hak atas pembelian kembali barang yang telah dijual dan diterbitkan dari suatu janji yang mana penjual diberikan hak untuk mengambil kembali barang yang dijual asal dengan melakukan pengembalian harga pembelian beserta biaya

¹⁰⁰ Ahmadi Miru, *Hukum Kontrak Bernuansa Islam* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), 144.

¹⁰¹ Ariyani, *Hukum Perjanjian*, 36.

¹⁰² Evi Ariyani, *Hukum Perjanjian* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013), 120.

penggantian seperti yang telah diatur dalam KUHPerdara pasal 1519.¹⁰³

Adapun kewajiban utama dari seorang penjual kepada seorang pembeli antara lain:

1. Menyerahkan barang yang dijual kepada pembeli;
2. Menanggung/menjamin barang yang dijual tersebut, termasuk apabila di dalamnya terdapat kecacatan barang yang tersembunyi hingga bisa saja menimbulkan alasan-alasan pembatalan jual beli.¹⁰⁴

Yang dimaksud kecacatan barang yang tersembunyi adalah kondisi barang yang mengakibatkan barang tersebut tidak dapat memberikan manfaat atau tidak dapat digunakan untuk keperluan sesuai dengan manfaat barang yang sebenarnya sehingga seandainya si pembeli mengetahui itu sejak awal maka bisa saja dia tidak jadi membeli barang tersebut atau tetap membeli akan tetapi dengan harga yang lebih rendah dari harga awal yang sudah disepakati oleh kedua belah pihak.¹⁰⁵

K. Hapusnya Perjanjian Jual Beli

Dalam KUHPerdara memang belum diatur secara detail atau khusus mengenai berakhirnya perjanjian jual beli, KUHPerdara hanya mengatur tentang hapusnya suatu perikatan seperti yang tercantum dalam pasal 1381 KUHPerdara.¹⁰⁶ Walaupun demikian aturan tentang hapusnya perikatan yang dimaksud juga bisa dijadikan sebagai dasar ketentuan terhadap hapusnya suatu

¹⁰³ Ibid., 35.

¹⁰⁴ Miru, *Hukum Kontrak Bernuansa Islam*, 145.

¹⁰⁵ Kelik Wardianto, *Perjanjian Baku, Klausul Eksonerasi Dan Konsumen* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), 52.

¹⁰⁶ Subekti, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 349.

perjanjian, hal ini dikarenakan yang dimaksud dalam pasal 1381 KUHPerdara tersebut merupakan suatu perikatan pada umumnya baik itu yang lahir dari suatu perjanjian maupun yang lahir akibat terjadinya pelanggaran hukum.¹⁰⁷

Adapun yang merupakan sebab-sebab hapusnya perikatan jual beli seperti yang dimaksud dalam pasal 1381 KUHPerdara antara lain:¹⁰⁸

1. Pembayaran;
2. Pembaruan Hutang (Novasi);
3. Perjumpaan Hutang atau Kompensasi;
4. Percampuran Hutang;
5. Pembebasan Hutang;
6. Musnahnya Barang yang Terutang;
7. Adanya Sebab Kebatalan dan Pembatalan;
8. Berlakunya Suatu Syarat Batal;
9. Karena Lewatnya Waktu.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹⁰⁷ H.S, *Hukum Kontrak Teori & Praktik Penyusunan Kontrak*, 163.

¹⁰⁸ Subekti, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 349.

BAB III

SISTEM JUAL BELI DAN PEROLEHAN *ITEM CARD PLAYER GAME E-FOOTBALL PRO EVOLUTION SOCCER*

A. Komunitas *Gamers E-Football Pro Evolution Soccer Maspion Grup Manyar*

Berbicara tentang *game* tentu menjadi hal yang tidak asing lagi bagi masyarakat luas, sebab *game* merupakan sarana untuk menghibur diri di tengah-tengah kesibukan aktivitas manusia. Oleh karena itu, tak heran jika kita melihat hampir di semua kalangan usia mulai dari usia anak-anak hingga dewasa cenderung suka bermain *game*.¹⁰⁹

Sehingga dewasa ini muncul banyak komunitas *game* yang berujung sebagai sarana komunikasi dan berbagi informasi tentang *game* yang disukainya. Sebut saja salah satunya adalah komunitas *game e-football PES maspion grup Manyar*.

Komunitas *gamers e-football PES maspion grup manyar* merupakan wadah bagi para pekerja di PT. Maspion grup yang memiliki kesamaan dalam hobi bermain *game e-football PES*. Komunitas ini dibentuk pertama kalinya pada tanggal 13 November 2020 atas dasar kesukaan yang ditujukan pula sebagai wadah berbagi informasi, wadah dalam mengembangkan kemampuan atau skil dalam bermain *game e-football PES*. Hal ini terlihat karena adanya berbagai macam kompetisi atau perlombaan yang dibuat didalam sebuah

¹⁰⁹ Hinova Rezha Ulinuha, "Evaluasi User Experience Pada Game PES 2020 Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," *Jurnal Teknologi Informasi* XV, no. 2 (2020): 45.

komunitas *game* tersebut sebagai aktivitas rutin yang selalu dijalankan.

Hingga pada bulan November tahun 2022 ini tercatat sudah ada 32 anggota yang sudah tergabung dan terdata menjadi anggota aktif dalam komunitas *gamers e-football PES Maspion Manyar Gresik*.

B. Sejarah Perkembangan *Game E-Football Pro Evolution Soccer*

Game E-Football Pro Evolution Soccer (PES) merupakan jenis permainan simulasi yang bertema sepakbola. *Game e-football PES* diciptakan dan dikembangkan oleh salah satu perusahaan *game* ternama di Jepang yang bernama Konami. Sebelum beranjak jauh membahas *game e-football PES* perlu di ketahui secara runtut terkait sejarahnya yang menceritakan bahwa pada mulanya Konami terlebih dahulu menciptakan sebuah *game* yang bernama *International Superstar Soccer* (ISS) pada tahun 1994.¹¹⁰

Dalam masa-masa awal perilisan *game* ISS tersebut sesuatu yang tidak di sangka-sangka pun terjadi. ISS berhasil menjadi salah satu *game* terbaik jenis sepakbola di dunia, sehingga pada saat itu Konami menjadi pusat perhatian dunia. Salah satu faktor yang menjadikan *game* ISS berhasil melejit dalam penilaian masyarakat adalah karena *game* ISS mampu menampilkan beberapa fitur-fitur yang mampu menjawab kebutuhan bermain bagi para pemain *game* pada saat itu seperti dengan fitur *open game* yang berisi mode kejuaraan Internasional (*international cup*) dan kejuaraan piala dunia (*FIFA world cup*)

¹¹⁰ Abu Dzar Al Gifari, "Perkembangan Game Pro Evolution Soccer Dari Jaman Ke Jaman," last modified 2017, accessed July 10, 2021, <https://loronginformasi.wordpress.com>.

yang belum ditemukan di versi *game* sepakbola yang lain.¹¹¹

Tak hanya itu, dalam pembuatan *game* ISS tersebut Konami juga telah menyediakan mode pertandingan persahabatan antara pemain *game* dan komputer serta menyediakan 32 (tiga puluh dua) jenis klub yang dapat digunakan oleh pemain *game* agar dapat menikmati permainan *game* ISS tersebut dengan puas. Oleh karena itu tidak heran jika pada saat itu banyak masyarakat yang tertarik untuk mencoba keseruan *game* ISS sebab banyak sekali fitur-fitur yang dapat digunakan atau diakses dengan mudah sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dalam bermain *game*.¹¹²

Melihat kesuksesan penerbitan *game* ISS yang sangat pesat, Konami semakin bersemangat dalam menciptakan dan mengembangkan *game-game* berikutnya. Merasa belum puas atas pencapaian yang diperoleh dari *game* ISS, pada tahun 1995 Konami mengenalkan sebuah produk *game* barunya yang diberi nama *International Superstar Soccer Deluxe (world soccer winning eleven game)* yang dapat dimainkan melalui video *game* jenis *nitendo* dan *playstation*.¹¹³

Dalam *game world soccer winning eleven* ini animasi yang ditampilkan dirancang sedemikian rupa agar dapat terlihat lebih jelas dan realistis seperti halnya dalam sepakbola dunia nyata. Tak hanya itu Konami juga menambah enam belas formasi dan delapan strategi yang dapat dipelajari dan digunakan pemain *game* untuk bermain *game world soccer winning eleven* tersebut.

¹¹¹ Ulinuha, "Evaluasi User Experience Pada Game PES 2020 Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," 45.

¹¹² Abu Dzar Al Gifari, "Perkembangan Game Pro Evolution Soccer Dari Jaman Ke Jaman."

¹¹³ Doni Jaelani, "Menelusuri Sejarah Wining Eleven Dan PES," last modified 2019, accessed July 1, 2021, <https://duniagames.co.id>.

Kemudian seiring berjalannya waktu, pada dua tahun berselang tepatnya di tahun 1997, Konami kembali lagi menciptakan gebrakan baru pada produk *game*-nya tersebut yang telah diubah nama menjadi *International Super Soccer*. Meskipun tidak ada banyak perubahan yang signifikan akan tetapi dalam versi ini terdapat beberapa perbedaan untuk beberapa tim dan proses transfer pemain yang kian diperbaiki.¹¹⁴

Bukan hanya itu, pada tahun yang sama tepatnya di tahun 1997 Konami juga meluncurkan sebuah *game* sepakbola juga dengan nama *winning eleven*. *Game winning eleven* ini menjadi seri pertama dari *game* ISS yang dimainkan khusus untuk *playstation*. *Game winning eleven* menyediakan 32 jenis tim internasional ditambah dengan tiga belas formasi dan delapan strategi yang tentu saja dapat digunakan para pemain *game*. Disisi lain perubahan beberapa mode juga banyak ditampilkan, hal ini dibuktikan dengan adanya fitur atau jenis mode-mode baru seperti *exhibition mode*, *international league*, dan *penalty kick mode*.¹¹⁵

Berlanjut pada tahun 1998, Konami semakin percaya diri dalam menunjukkan kreativitasnya untuk membuat *game* ciptannya menjadi semakin berkembang. Tak heran pada tahun tersebut konami kembali meluncurkan kembali dua *game* sepakbola yang berbeda versi yakni versi *international superstar soccer 98* dan versi *winning eleven 3* yang keduanya dapat dimainkan di *playstation*. Dalam kedua versi ini konami menambahkan jumlah tim nasional negara dan perluasan jumlah tim sebanyak 52 tim dalam

¹¹⁴ Ulinuha, "Evaluasi User Experience Pada Game PES 2020 Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," 45.

¹¹⁵ Abu Dzar Al Gifari, "Perkembangan Game Pro Evolution Soccer Dari Jaman Ke Jaman."

mode *world cup* 1998.¹¹⁶

Dalam perilisan kedua *game* tersebut konami juga menambahkan menu pilihan tingkat kesulitan lawan serta ada menu untuk mengedit pemain dan menambahkan jumlah pemain sebanyak 20 orang dalam setiap tim. Kedua aplikasi yang dirilis tidak memunculkan banyak perbedaan, namun hanya saja perbedaan tersebut terletak pada fitur penambahan *all star match* yakni pertandingan para pemain kelas atas dunia dan *cup mode* yang hanya terletak dalam versi *international superstar soccer* saja. Kedua *game* inilah yang nantinya akan menjadi cikal bakal terciptanya *game pro evolution soccer* (PES).¹¹⁷

Pada tahun 2001 perusahaan *game* Konami kembali mengembangkan kedua produk *game* nya tersebut yakni ISS yang dikenal dengan sebutan *pro evolution* dan *winning eleven 5*. Hingga akhirnya seiring berjalannya waktu pada tahun 2007 menjadi titik awal kebangkitan dari *game* PES dengan diluncurkannya *game* tersebut dalam semua jenis video *game*. Setelah perubahan banyak dilakukan oleh Konami, pada akhirnya Konami berfokus pada pengembangan *game* PES saja dengan melakukan perbaikan-perbaikan di setiap tahunnya.¹¹⁸

Shingo Takatsuka selaku pencipta *game* PES menjelaskan bahwa banyak sekali perbaikan-perbaikan yang ditujukan dalam rangka merekonstruksi dan mengembangkan fitur-fitur yang ada dalam *game*. Pada tahun 2009 Konami telah melakukan regenerasi dengan peluncuran *game* PES

¹¹⁶ Jaelani, "Menelusuri Sejarah Wining Eleven Dan PES."

¹¹⁷ Ibid.

¹¹⁸ Ibid.

versi 2010 yang dilengkapi dengan adanya pergantian nama serta lisensi-lisensi klub dalam *game*.¹¹⁹

Kemudian di tahun 2012 dengan hadirnya *game* PES versi 2012 Konami menambahkan pemandangan visual yang lebih tajam tidak seperti versi-versi tahun sebelumnya. Pada versi tahun 2012 ini ada penambahan selebrasi setelah pemain memasukkan bola ke gawang, ada juga penambahan gerakan-gerakan baru dan pemain-pemain baru yang ditujukan untuk mengisi squad klub papan bawah hingga klub papan atas, dan terakhir ada variasi sepatu, lapangan, model-model bola, hingga aksesoris pemain yang semakin dilengkapi.¹²⁰

Keberhasilan yang diraih Konami dalam mengembangkan *game* PES selalu menjadi alasan utama Konami dalam mempertahankan kualitas *game* PES. Pada tahun 2016 *game* PES versi 2016 didukung oleh beberapa modifikasi berupa penambahan beberapa fitur-fitur baru lagi. Konami dengan konsisten selalu memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi di tahun-tahun sebelumnya sehingga *game* PES di setiap versi berikutnya bisa menjadi *game* yang dapat semakin memikat banyak masyarakat dengan kualitas dan kelebihan yang diberikan.¹²¹

Adapun beberapa fitur-fitur yang ditambahkan dalam *game* PES versi 2016 antara lain seperti modifikasi wajah player football yang lebih terlihat nyata atau mirip dengan aslinya, dan tak hanya itu wajah-wajah player football

¹¹⁹ Abu Dzar Al Gifari, "Perkembangan Game Pro Evolution Soccer Dari Jaman Ke Jaman."

¹²⁰ Ibid.

¹²¹ Ulinuha, "Evaluasi User Experience Pada Game PES 2020 Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," 46.

tersebut juga dibuat sedemikian rupa untuk bisa mengeluarkan ekspresi-ekspresi sesuai dengan kondisi pada saat bermain sepak bola.¹²²

Di sisi lain perbaikan stadion juga terus dilakukan dengan mempertimbangkan kualitas gambar rumput yang terlihat nyata dan begitu jelas ditambah adanya wajah-wajah para pendukung atau penonton yang menatap dengan tajam serta tak lupa adanya efek bayangan para player e-football ketika siang hari dan sorotan lampu yang menyorot tajam ketika dimalam hari. Sehingga dengan demikian *game* PES versi 2016 menghadirkan tampilan video yang memukau dari setiap sisinya.¹²³

Hingga pada akhirnya, seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin tak terbendung dan dengan mudahnya seseorang mengakses *game* melalui *smartphone*, Konami telah menciptakan *game* PES versi *mobile (smartphone)* pertama kali pada tahun 2017.¹²⁴

Respon positif didapatkan konami atas kebijakan tersebut, banyak masyarakat yang senang atas hadirnya *game* PES versi *mobile* sebab mereka dapat merasakan sensai keseruan *game* sepakbola yang realistis hanya dengan memanfaatkan *smartphone android*-nya masing-masing. Dengan demikian konami selalu memberikan pengembangan-pengembangan yang signifikan setiap tahunnya untuk tetap mempertahankan daya minat masyarakat.¹²⁵

Hingga pada akhirnya pada tahun 2021 konami telah resmi merubah

¹²² Jaelani, "Menelusuri Sejarah Wining Eleven Dan PES."

¹²³ Abu Dzar Al Gifari, "Perkembangan Game Pro Evolution Soccer Dari Jaman Ke Jaman."

¹²⁴ Konami, "E-Football Official Site Konami," last modified 2021, accessed March 17, 2022, <https://www.konami.com/efootball>.

¹²⁵ Goriep Pratama, "Pro Evolution Soccer 2019," *Academia Edu*, last modified 2019, accessed July 12, 2022, https://www.academia.edu/38393681/PES_2019.com.

nama *game* PES menjadi elektronik *football pro evolution soccer* atau yang familiar di sebut *game e-football* PES. Yang pada tahun 2022 ini telah menjadi *game* jenis olahraga paling digemari di Dunia dengan jumlah unduhan 100 juta lebih.¹²⁶

C. Praktik Permainan *Game E-Football Pro Evolution Soccer*

Pada mulanya *game e-football* PES hanya dapat dimainkan di semua jenis video *game* tertentu saja seperti *playstation*, *nitendo*, dan *x-box*. Namun seiring berkembangnya kecanggihan teknologi dan mengingat adanya kebutuhan kompetisi, maka pada tahun 2017 Konami telah memodifikasi *game e-football* PES untuk bisa disuguhkan atau dimainkan dalam sebuah komputer ataupun *smarthphone* genggam android (versi *mobile*). Sehingga *game e-football* PES dapat dinikmati dan dimainkan oleh banyak masyarakat luas hingga saat ini.¹²⁷

Dalam memainkan *game e-football* PES versi *mobile*, para pengguna terlebih dahulu harus mempunyai *email* agar dapat digunakan dalam mengunduh aplikasi *game e-football* PES melalui laman *google playstore*. Memang tak semua jenis *smartphone* dapat menjalankan aplikasi *game e-football* PES versi *mobile* ini sebab *game e-football* PES menampilkan banyak fitur di dalamnya. Hal inilah yang menyebabkan *game e-football* PES dapat dijalankan di sebuah *smartphone* jika sebuah *smartphone* tersebut setidaknya memiliki akses memori RAM (*Random Access Memory*) minimal 3 GB (Giga

¹²⁶ Konami, "E-Football Official Site Konami."

¹²⁷ Ibid.

Byte) dan memori penyimpanan minimal 3 GB.¹²⁸

Ketika proses mengunduh telah selesai maka yang harus dilakukan oleh adalah menyingkronkan akun *gmail* dalam *game e-football PES* agar suatu saat data yang terbuat pada saat proses bermain *game* bisa tersimpan. Dan selanjutnya para pemain *game* akan diberikan pilihan untuk memilih jenis tim dan memberikan nama pada tim yang akan dibuat tersebut. Ketika proses tersebut sudah selesai maka secara otomatis pemain *game* akan mendapatkan sebuah *card player* dasar dengan level terendah yang berjumlah 18 (delapan belas) buah *card player* untuk dimainkan dalam menyelesaikan misi di awal permainan.

Untuk selanjutnya para pemain *game e-football PES* dapat membuat tim impian sesuai dengan kesukaannya dengan menyusun *card player* yang diinginkan agar dapat dipertandingkan dalam event-event yang disediakan oleh Konami atau dipertandingkan dengan sesama pengguna atau pemain *game* lain.¹²⁹

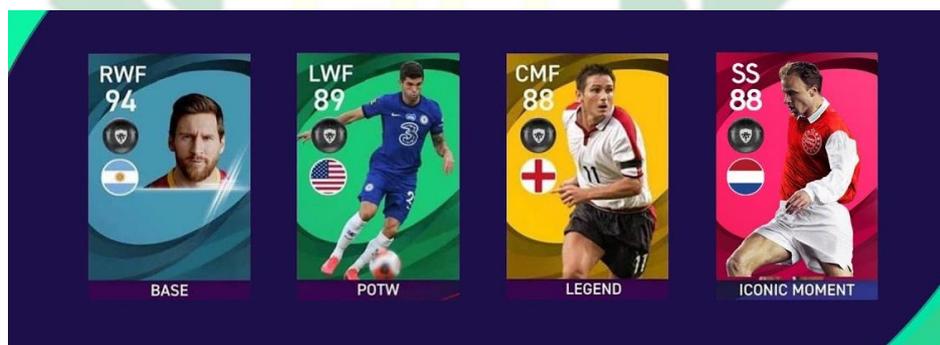
Dalam *game e-football PES* Konami telah menyediakan berbagai macam event pertandingan yang dapat dimainkan seperti ajang tur, acara tantangan (*worldwide club*), dan liga *e-football*. Para pemain *game* dapat menyelesaikan pertandingan-pertandingan *event* tersebut untuk mendapatkan bonus hadiah berupa *item-item*.¹³⁰ Adapun *item-item* yang dimaksud dan yang ada di dalam *game e-football PES* antara lain:

¹²⁸ Ibid.

¹²⁹ Eka Pertama Sari, "Pendekatan Islamic Studies Terhadap Koin Dan Harta Virtual Game PES 2021 Multiplayer Konami," *Jurnal Studi Islam Alhamra* 3, no. 2 (2021): 116.

¹³⁰ Ibid., 117.

1. *Card player*, yakni item yang digunakan untuk bermain *game e-football* PES. *Card player* berisikan identitas para pemain sepakbola yang mencakup nama, usia, tinggi dan berat badan, nomor punggung, asal klub dan negara. *Card palyer* ini juga memuat data kemampuan pemain berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh Konami dalam sepakbola dunia nyata.¹³¹ Membahas mengenai jenis-jenis *card player* yang ada di dalam *game e-football* PES, setelah penulis melakukan pengamatan dapat ditemukan sebuah data bahwa ada empat jenis *card player* yang dibuat oleh Konami. Adapun keempat jenis *card player* tersebut memiliki perbedaan masing-masing yang antara lain sebagai berikut:¹³²



Gambar 1 Jenis-jenis *card player* game *e-football* PES

a. Pemain biasa (*standard / base card*)

Jenis *card player* ini memiliki kualitas standart sesuai penilaian yang diberikan konami kepada para pemain sepakbola dunia. Ada ribuan para pemain sepakbola di dunia yang datanya sudah dimasukkan dalam *game e-football* PES, sehingga para pemain *game* dapat memilih sendiri dan membeli *card player* yang diinginkan sesuai dengan harga poin yang

¹³¹ Konami, "E-Football Official Site Konami."

¹³² Ibid.

dipaparkan oleh Konami.

b. Pemain Sorotan (*featured / POTW card*)

Jenis *card player* yang memiliki kemampuan lebih dari jenis *card player* standar. *Featured card* ini biasanya di buat berdasarkan hasil-hasil pertandingan sepakbola nyata yang menghasilkan beberapa nama pemain yang menjadi sorotan dengan berbagai macam kemampuannya.

c. Pemain legenda (*legendary card*)

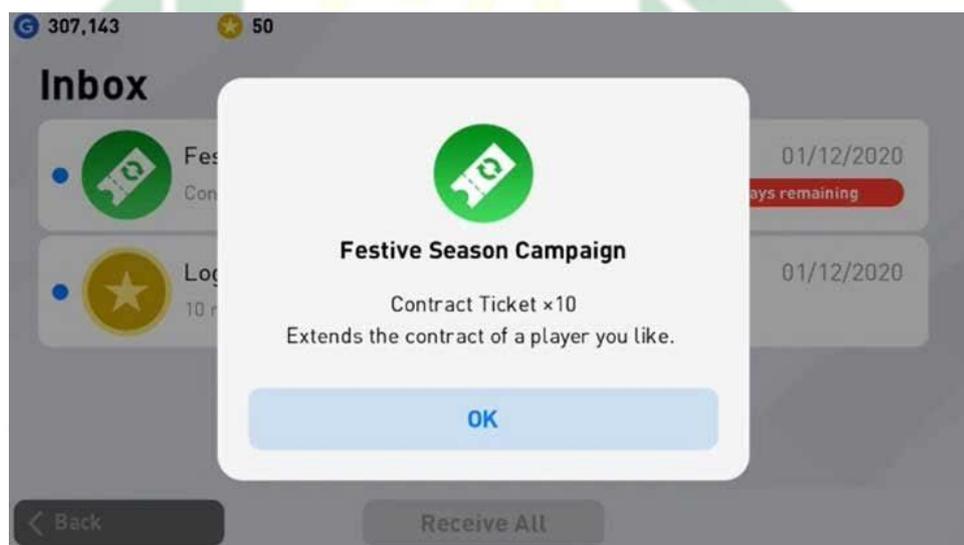
Legendary card merupakan jenis *card player* yang menampilkan figur-figur pemain legenda sepakbola terkenal yang dulu pada saat masih bermain bola memiliki prestasi tersendiri. *Legendary card* ini memiliki jumlah yang terbatas dan tergolong langka hanya ada sekitar 30 *card player* yang ditampilkan dan dipilih oleh Konami. sehingga proses mendapatkannya pun lumayan susah.

d. Pemain seri momen unik (*iconic moment card*)

Jenis *card player* ini biasanya dibuat konami dengan berlandaskan momen-momen *epic* (berkesan) yang pernah terjadi pada seorang pemain sepak bola dalam dunia sepakbola. Jenis *card player iconic moment* ini menjadi level *card player* dengan kualitas terbaik dan spesifikasi tertinggi. Maka tak heran jika banyak pemain *game e-football PES* pun banyak yang mengincarnya dan berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkannya bahkan sekalipun harus mengeluarkan sejumlah uang.

2. Tiket kontrak (*contract renewal*)

Seperti pada sepakbola umumnya, para pemain sepakbola di dunia nyata biasanya memiliki durasi kontrak bermain dalam sebuah klub sepakbola, begitu juga dalam *game e-football PES* ini yang masing-masing *card player* nya juga memiliki durasi masa kontrak yang apabila masa kontrak tersebut sudah selesai maka *card player* tersebut tidak dapat dimainkan dalam permainan *game e-football PES*.¹³³ Menyikapi hal demikian agar para pemain *game* tidak merasa rugi maka Konami telah menyediakan sebuah item *tiket contract* yang dapat digunakan untuk menambah masa kontrak pemain dalam *game e-football* agar tetap bisa digunakan seterusnya.



Gambar 2 Item Contract Ticket Player Game E-Football PES

3. Pemandu bakat (*training program*)

Jenis item ini memiliki kegunaan dalam meningkatkan level *card player*.

Dengan item pemandu bakat ini nantinya *card player* akan menerima

¹³³ Sari, "Pendekatan Islamic Studies Terhadap Koin Dan Harta Virtual Game PES 2021 Multiplayer Konami," 119.

*upgrade skill tambahan.*¹³⁴



Gambar 3 *Item Training Program Player Game E-Football PES*

D. Sistem Jual Beli *Online Card Player Game E-Football Pro Evolution Soccer*

Bermain *game e-football PES* menjadi kesenangan tersendiri bagi banyak *Gamers* di Indonesia, khususnya dikalangan remaja. Selain menawarkan berbagai macam fitur dan grafik yang memukai, *game e-football PES* juga memiliki kelengkapan data hampir seluruh pemain sepakbola di dunia. Dalam hal ini para pemain *game* diberikan kebebasan oleh Konami dalam membentuk tim yang diinginkan. Akibatnya para pemain *game e-football PES* berlomba-lomba untuk mengumpulkan *card player* figur atlet sepakbola yang terkenal untuk disusun sedemikian rupa dalam tujuan membentuk squad tim yang memiliki kualitas dan daya saing.¹³⁵

Adapun dasar konsep yang melatar belakangi adanya daya tarik tersendiri dalam bermin *game e-football PES* adalah tentang bagaimana kemampuan para pemain *game* dalam memperoleh *card player* yang paling

¹³⁴ Konami, "E-Football Official Site Konami."

¹³⁵ Faidillah Kurniawan, "E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian," *Jurnal Olahraga Prestasi (JOPRES)* 15, no. 2 (2019): 60.

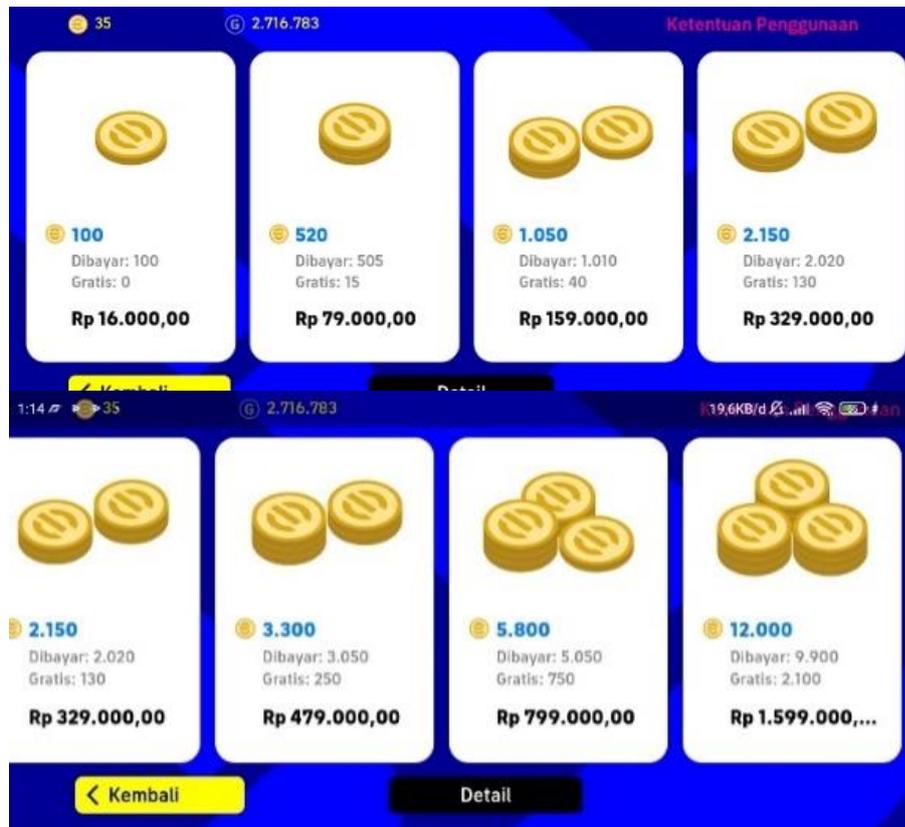
hebat menggunakan koin \ (uang digital *game*) yang dimiliki. Apalagi pada dua tahun terakhir *game e-football PES* juga banyak dijadikan sebagai event perlombaan baik tingkat regional, nasional, maupun internasional.¹³⁶

Dalam bermain *game e-football PES*, para pemain *game* dapat memperoleh *card player* dengan menggunakan koin *e-football*. Koin *e-football* ini tidak bisa didapatkan dengan menyelesaikan *event* pertandingan *game*, akan tetapi koin ini dapat diperoleh dengan cara jual beli dalam fitur *shop* yang telah disediakan Konami atau dalam bahasa lain yakni dengan melakukan *topping up* (penukaran sejumlah uang tunai) kepada perusahaan *game* Konami dengan melalui sistem pembayaran yang disediakan. Berikut adalah beberapa pilihan paket harga koin *e-football* yang disediakan Konami.¹³⁷

1. 100 koin = Rp. 16.000,-
2. 520 koin = Rp. 79.000,-
3. 1.050 koin = Rp. 159.000,-
4. 2.150 koin = Rp. 329.000,-
5. 3.300 koin = Rp. 479.000,-
6. 5.800 koin = Rp. 799.000,-
7. 12.000 koin = Rp. 1.599.000,-

¹³⁶ Ulinuha, "Evaluasi User Experience Pada Game PES 2020 Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," 127.

¹³⁷ Sari, "Pendekatan Islamic Studies Terhadap Koin Dan Harta Virtual Game PES 2021 Multiplayer Konami," 121.



Gambar 4 Market Jual Beli Koin E-Football PES

Sebagai catatan harga-harga yang tersedia sesuai paket-paket yang ditawarkan dalam fitur *shop* Konami dapat dibayar dengan menggunakan pulsa atau transfer dana melalui kartu kredit, toko swalayan, dan lain sebagainya.

Kemudian ketika para pemain *game* sudah memiliki beberapa koin maka koin itulah yang nanti akan digunakan untuk memperoleh *card player* yang tersedia dalam *room market game e-football*. Adapun besaran jumlah koin yang harus dikeluarkan untuk mendapatkan satu jenis *card player* adalah sejumlah 100 koin *e-football*. Dan dalam proses pembelian *card player* tersebut Konami memberlakukan sistem *roll* atau acak sehingga para pemain *game* tidak pasti mendapatkan jenis *card player* yang diinginkannya.¹³⁸

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap praktik jual beli *online card player e-football PES*, peneliti dapat menyimpulkan bahwa semua

¹³⁸Ibid.

informan yang peneliti tetapkan yang berjumlah tujuh orang ternyata menginginkan untuk mendapatkan *card player* jenis *iconic moment* dan semuanya juga tidak selalu bisa mendapatkan *card player* yang diinginkan ketika menggunakan koin. Seperti dalam hasil wawancara peneliti kepada salah seorang anggota komunitas *gamers* Maspion yang bernama Bagus Santoso (31 tahun).

“Saya bermain *game e-football* PES sejak tahun 2020, karena *game* ini bisa sedikit menghibur saya ketika waktu luang di tengah-tengah kesibukan kerja. Sejak awal saya suka mengoleksi jenis *card player iconic moment*, sebab jenis *card player* tersebut sangatlah langka dan susah untuk mendapatkannya. Sehingga saya pun jarang bisa mendapatkan jenis *card player* tersebut, dan sekali mendapatkan itu menjadi kebahagiaan tersendiri bagi saya.”¹³⁹

Sehingga muncul kesimpulan bahwa semakin banyak koin yang dibeli maka semakin banyak pula kesempatan dalam mendapatkan *card player* yang diinginkan. Dengan demikian mata uang *koin e-football* PES merupakan sebuah harta yang bisa menjadi aset layaknya uang tunai dan yang bisa juga digunakan sebagai alat pembelian sebuah *card player* dalam *game e-football* PES.

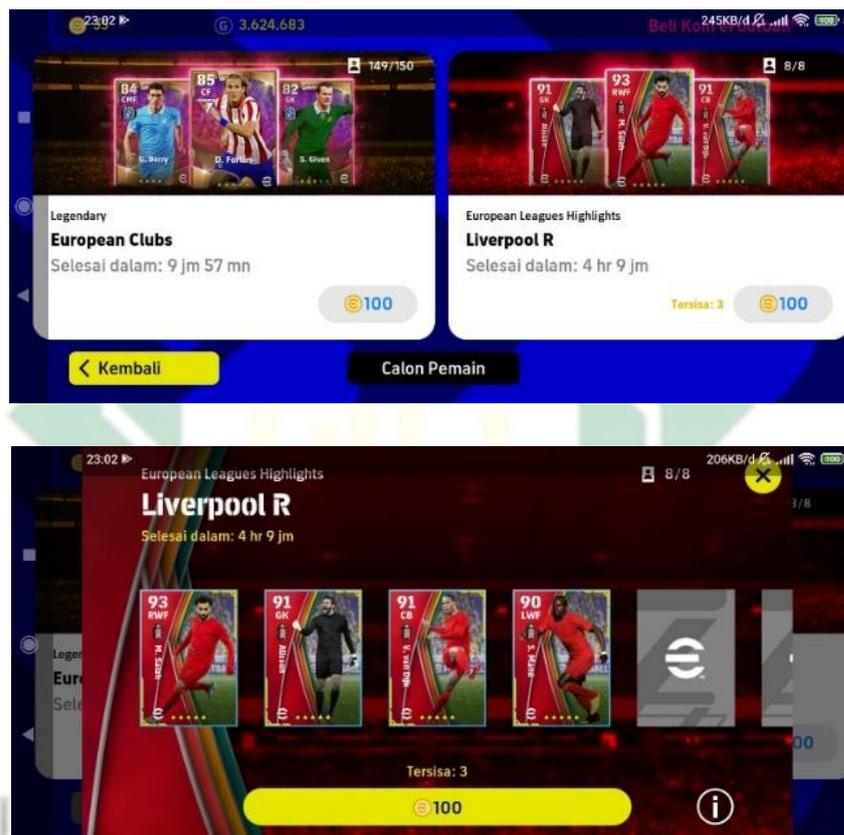
Adapun langkah langkah dalam merekrut atau membeli *card player* dalam *game e-football* PES dengan menggunakan koin *e-football* adalah sebagai berikut:

1. Membuka aplikasi *game e-football* PES;
2. Memilih menu kontrak pada laman utama *game* bagian bawah pojok kanan;
3. Pilih salah satu *room market* yang disukai sesuai dengan ketersediaan *card*

¹³⁹ “Hasil Wawancara Dengan Bagus Santoso (Anggota Kelompok Gamers Maspion Group Manyar Gresik), 14 Juli 2022.”

player yang dapat dilihat dalam menu informasi;

4. Klik tombol rekrut dan tunggu beberapa detik untuk melihat animasi pembelian *card player* dan selanjutnya pemain yang didapatkan akan ditampilkan.¹⁴⁰



Gambar 5 Market Jual Beli *Online Card Player Game E-Football PES*

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan fakta bahwa banyak sekali pemain *game e-football PES* yang melakukan jual beli *online card player game*. Tak hanya itu, peneliti juga menemukan adanya data bahwa dalam komunitas *gamers Maspion*, ternyata banyak juga anggota yang melakukan transaksi pembelian *card player game* bahkan hingga habis jutaan

¹⁴⁰ Sari, "Pendekatan Islamic Studies Terhadap Koin Dan Harta Virtual Game PES 2021 Multiplayer Konami," 122.

rupiah. Hal ini didukung dengan hasil wawancara peneliti terhadap salah satu anggota komunitas *gamers e-football PES Maspion* yang bernama Darwinsyah umur 40 Tahun.

“Jadi saya ini bermain *game e-football PES* sejak bulan Juni tahun 2021, awalnya saya kurang tertarik mas untuk bermain *game* ini, tapi karena banyak teman saya yang bermain *game* tersebut jadi saya tiba-tiba tertarik untuk bermain permainan tersebut, di sisi lain juga karena saya dari kecil cinta olahraga sepakbola, sehingga dengan bermain *game PES* saya juga dapat dengan mudah untuk mengenal nama-nama pemain sepakbola. Dari awal tahun bermain sampai sekarang ya Alhamdulillah mas saya dapat mengoleksi beberapa *card player* yang saya inginkan, bahkan kalau dihitung kira-kira saya sudah menghabiskan uang sampai lima juta rupiah.”¹⁴¹

Hal tersebut ternyata juga terjadi pada beberapa anggota *gamers e-football PES Maspion* lainnya. Sebut saja Mas Diki Noviansyah, remaja berusia 21 Tahun yang sangat gemar bermain *game e-football PES* sejak bulan Desember tahun 2019.

“Saya itu suka bermain *game e-football PES* karena saya menilai *game* tersebut merupakan *game* sepakbola paling realistis dan terbaik yang saya temukan sejauh ini. Sehingga saya merasa tertantang untuk mendapatkan *card player* yang saya inginkan, karena saya juga sering mengikuti lomba *game e-football PES*, jadi saya ingin *squad tim game* saya berkualitas. Sampai-sampai tidak terasa sudah menghabiskan uang sebanyak dua juta rupiah demi memperoleh *card player* jenis *iconic moment*.”¹⁴²

Kembali dalam pembahasan *game e-football PES*. dalam pembelian *card player* jenis *legendary*, *featured*, dan *iconic moment* pemain *game* tidak bisa memilih jenis *card player* mana yang akan didapatkan sebab, sistem pembeliannya menggunakan metode acak.

Para pemain *game* hanya dapat mengecek ketersediaan jenis-jenis

¹⁴¹ “Hasil Wawancara Dengan Darwinsyah (Anggota Kelompok Gamers Maspion Group Manyar Gresik), 14 Juli 2022.”

¹⁴² “Hasil Wawancara Dengan Diki Noviansyah (Anggota Kelompok Gamers Maspion Group Manyar Gresik), 14 Juli 2022.”

pemain sepakbola yang tersedia dalam *card player* tersebut kemudian memberikan koin sebesar 100 sebagai tiket melakukan undian pemilihan *card player*. Akibatnya tak jarang para pemain *game* yang tidak bisa mendapatkan *card player* yang diinginkannya meskipun tiap jenis *card player* memiliki peluang yang sama atas permasalahan demikian.¹⁴³

Melihat praktik transaksi jual beli yang ada di dalam *game e-football PES* tersebut maka, tak heran jika muncul sebuah dugaan sementara bahwa ada beberapa kerugian yang dialami oleh pemain *game* karena objek yang dibeli belum dapat dipastikan keabsahan jenis dan sepsifikasinya. Transaksi yang ada dalam sistem perolehan *card player e-football PES* di anggap masih mengandung unsur spekulasi.

Sebagaimana contoh salah seorang pemain menginginkan jenis *card player* Cristiano Ronaldo akan tetapi setelah proses serah terima koin sebagai alat pembelian *card player tersebut* malah justru yang didapatkan bukan *card player* jenis Cristiano Ronaldo melainkan jenis Luka Modric.

a. Hasil wawancara dengan anggota kelompok *gamers e-football PES*

Dari keseluruhan delapan orang narasumber yang telah penulis wawancari, hasilnya:

1. Semua narasumber sangat menggemari permainan *game e-football PES* dengan alasan *game* tersebut merupakan *game* jenis sepakbola terbaik dan paling realistis yang belum pernah ditemukan sebelumnya;
2. Semua narasumber sangat menyukai *item card player* jenis *iconic*

¹⁴³ Konami, "E-Football Official Site Konami."

moment dengan alasan jenis tersebutlah yang paling memiliki statistik tertinggi, sehingga dapat digunakan dalam berkompetisi;

3. Dalam membeli *card player* jenis *iconic moment*, *featured player*, dan, *legend player*, semua narasumber tidak pernah selalu mendapatkan *card player* yang diinginkan, adapun respon yang diberikan dari permasalahan tersebut diantaranya adalah 7 narasumber menyatakan merasa tertantang untuk terus mencoba melakukan pembelian *card player*, sehingga mereka sering melakukan *topping up* demi mendapat *card player* yang diincarnya, dan 1 sisanya menyatakan kecewa dan tidak mengulangi pembelian *card player* menggunakan koin;
4. Jumlah uang yang digunakan untuk *topping up* variatif, dari mulai angka Rp. 100.000 sampai Rp. 5.000.000.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

ANALISIS PRAKTIK JUAL BELI ITEM CARD PLAYER GAME *E-FOOTBALL PRO EVOLUTION SOCCER* DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM PERDATA

A. Analisis Hukum Islam terhadap Jual Beli *Card Player E-Football Pro Evolution Soccer*

Gharar merupakan unsur yang dapat merusak akad ekonomi dan dilarang dalam Islam. *Gharar* mengandung arti ketidakjelasan atau ketidakpastian. Sebutan lain dari *gharar* adalah *taghrir* yang berarti terjadinya sesuatu karena adanya ketidakpastian antara kedua pihak.¹⁴⁴ Munculnya *gharar* juga terjadi ketika sesuatu yang sudah bersifat pasti diubah menjadi tidak pasti. *Gharar* juga dapat terjadi dalam empat hal, yaitu:¹⁴⁵

- a) Kuantitas
- b) Kualitas
- c) Harga
- d) Waktu penyerahan

Gharar dalam hal kuantitas terjadi apabila ada ketidakpastian terhadap kuantitas barang yang dijual, karena memang tidak ada kesepakatan seak awal. Misalnya terjadi pada kasus jual beli buah pada pohon yang belum matang atau

¹⁴⁴ Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*, 101.

¹⁴⁵ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, 29.

bahkan belum tampak sama sekali di pohon dengan harga yang ditentukan seperti satu pohon harga Rp. 1.500.000.¹⁴⁶

Sedangkan *gharar* dalam kualitas adalah kasus jual beli yang kualitas objek jual beli tidak diketahui oleh pembeli. Misalnya jual beli anak sapi yang masih dalam kandungan, dimana penjual pun juga tidak mengetahui kualitas anak sapi ketika nanti dilahirkan. Akankah anak sapi tersebut mengalami kecacatan, kurus, atau memiliki penyakit.

Gharar dalam harga biasanya terjadi pada akad pembiayaan *murabahah* rumah dalam Bank Syariah. Misalnya ada ketidakpastian yang timbul pada akad pembiayaan rumah dengan margin 20% atau margin 40%. Ketidakjelasan akad dikarenakan harga yang ditawarkan tidak jelas oleh pihak bank apakah 20% atau 40%, kecuali apabila nasabah menyatakan “setuju melakukan transaksi *murabahah* rumah dengan margin 20% dibayar 1 tahun,” maka *gharar* tidak terjadi.

Gharar dalam hal waktu penyerahan terjadi apabila seseorang menjual barang yang hilang, misalnya penjual menjual *handphone* yang hilang namun menyatakan bahwa jika HP penjual ditemukan akan dijual seharga Rp. 100.000.

Penjelasan keempat *gharar* tersebut menunjukkan rela sama rela yang hanya bersifat sementara dan keadaan yang tidak memiliki kejelasan antara kedua belah pihak. Sehingga ketikasudah jelas keadaannya, maka salah satu pihak akan dirugikan meskipun awalnya ada kerelaan.

¹⁴⁶ Adiwarmarman A. Karim, *Bank Islam Analisis Fiqh Dan Keuangan* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2004), 34.

Pada penelitian terhadap jual beli *online card player game PES*, peneliti mengkategorikan jual beli ini termasuk *gharar* yang terjadi dalam hal kualitas. Dalam game PES tersebut, *gamer* membeli pemain melalui *online card player game PES* dengan *topping up* yang telah disediakan di market game. Namun, *gamer* tidak mengetahui pemain mana yang akan didapat. Secara kualitas, *gamer* tidak dapat memastikan pemain mana yang akan didapatkan sehingga aktivitas jual beli pada *online card player game PES* ini dikategorikan sebagai *gharar*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, akad jual beli *online card player game PES* termasuk dalam jual beli *gharar bay' al-hisah* karena konsep pembelian *online card player game PES* melalui pengisian pulsa, transfer atau jalur lain yang telah disediakan *game*.

Permasalahan terkait jual beli *online card player game PES* ini terkategori sebagai jual beli secara spekulatif atau dalam Islam dikenal *mukhtarah* (spekulasi). *Gharar* dan *mukhtarah* memiliki keterkaitan dan hubungan antara keduanya. *Mukhtarah* terbagi menjadi dua macam, antara lain:¹⁴⁷

- 1) *Mukhtarah* yang disebabkan oleh ketidakpastian barang atau harga.
- 2) *Mukhtarah* yang disebabkan karena pelaku akad belum bisa memastikan keuntungan dari transaksi yang dilakukan meskipun barang dan harga jelas bagi mereka, akan tetapi tidak mengetahui apakah akan mendapatkan keuntungan besar atau sebaliknya. *Mukhtarah* jenis ini tidak termasuk

¹⁴⁷ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, 32.

gharar dan diperbolehkan, karena seluruh kegiatan transaksi tidak terlepas dalam *mukhtarah* jenis ini.

Pada penelitian ini, peneliti menganalisis mengenai praktik jual beli *online card player e-football PES* yang menggunakan koin sebagai mata uang *game* sebagai harta virtual yang didapatkan dari pengisian pulsa atau top up melalui aplikasi dompet digital atau cara lainnya. Fungsi koin tersebut adalah sebagai pengganti uang karena dapat digunakan untuk bertransaksi guna mendapatkan *card player e-football PES* yang unggul atau yang diinginkan. Adapun mekanisme jual beli *online card player e-football PES* antara lain:¹⁴⁸

- a. Login aplikasi *game e-football PES*
- b. Pilih menu kontrak pada laman utama game bagian bawah pojok kanan
- c. Pilih salah satu *room market* yang disukai sesuai dengan ketersediaan *card player* yang dapat dilihat dalam menu informasi
- d. Klik tombol rekrut dan tunggu beberapa detik untuk melihat animasi pembelian *card player* kemudian pemain yang didapatkan akan ditampilkan.

Dalam melakukan jual beli *online card player e-football PES* melalui aplikasi *game*, para pemain *game* hanya dapat melihat ketersediaan jenis-jenis pemain sepakbola yang ditampilkan dalam susunan *card player* yang ada dalam *room market*, kemudian *player game* menukarkan koin sejumlah 100 agar dapat melakukan pembelian yang menggunakan sistem undian. Sehingga tak jarang para pemain *game* tidak memperoleh *card player* yang sesuai dengan keinginannya.

¹⁴⁸ Sari, "Pendekatan Islamic Studies Terhadap Koin Dan Harta Virtual Game PES 2021 Multiplayer Konami," 123.

Berdasarkan paparan tersebut maka dapat diketahui bahwa praktik jual beli *online card player e-football PES* termasuk dalam jual beli jenis *gharar* atau jual beli yang didalamnya ada unsur ketidakjelasan. Hal ini dikarenakan dalam praktik jual beli *online card player e-football PES* terdapat adanya beberapa hal yang dianggap dapat merugikan pihak pembeli karena sistem perolehannya yang masih bersifat spekulasi serta tidak adanya keterbukaan dari pihak penjual mengenai masa kepemilikan barang yang terbatas.¹⁴⁹

Atas permasalahan demikian, berdasarkan penelitian di lapangan, transaksi jual beli *online card player e-football PES* memunculkan dugaan sementara bahwa ada beberapa kerugian yang dialami oleh para *gamers* karena objek yang dibeli belum dapat dipastikan kejelasan jenisnya, kualitasnya dan juga masa berlaku kepemilikannya. Dalam pelaksanaan praktik jual beli *online card player e-football PES* ini para *gamers* juga belum pasti mendapatkan pemain yang diinginkan, sehingga transaksi jual beli dan perolehan *online card player e-football PES* dianggap masih mengandung unsur spekulasi.

Dalam praktiknya jual beli yang sesuai dengan hukum ekonomi syariah harus memiliki rukun dan syarat yang harus di penuhi oleh masing-masing pihak yang berakad. Adapun rukun jual beli yang dimaksud adalah akad ijab kabul, pihak yang berakad (penjual dan pembeli), adanya objek akad, dan nilai tukar uang.¹⁵⁰

Sedangkan mengenai syarat jual beli dalam hal ini adalah syarat objek yang diperjualbelikan yaitu barang harus ada di tempat dan dapat dimanfaatkan

¹⁴⁹ Adam, *Fikh Muammalah Adabiyah*, 329.

¹⁵⁰ Muhammad Djakfar, *Hukum Bisnis: Membangun Wacana Integrasi Perundangan Nasional Dengan Syariah* (Malang: UIN Maliki Malang Press, 2009), 177.

serta bermanfaat bagi manusia. Barang diserahkan melalui proses akad pada waktu yang telah disepakati bersama antara penjual dan pembeli. Syarat yang kedua adalah syarat nilai tukar harga barang yang harus jelas nominalnya. Ulama' fikih menyatakan sahnya jual beli dilihat dari terpenuhinya dua hal, antara lain:

- a. Jual beli yang terhindar dari kecacatan barang. Sehingga barang yang diperjualbelikan harus jelas baik jenis, kualitas, maupun kuantitasnya. Jual beli akan menjadi sah juga apabila jual beli tersebut bebas dari paksaan, penipuan, dan syarat-syarat lain yang mengakibatkan rusaknya barang.
- b. Apabila Jual beli barang yang bergerak, maka untuk dikatakan sah, barang tersebut harus langsung dapat dikuasai pembeli dan harga juga dapat langsung dikuasai penjual. Sedangkan apabila barang yang diperjual belikan adalah barang yang tidak bergerak, maka barang tersebut dapat menjadi milik pembeli apabila surat-menyurat telah diselesaikan sesuai kebiasaan setempat atau kebiasaan yang berlaku.¹⁵¹

Oleh karena itu jual beli *online card player e-football PES* akan dikatakan sah apabila pelaksanaannya sudah memenuhi rukun dan syarat sahnya jual beli dalam hukum Islam. Namun, jika masih terdapat satu atau lebih rukun ataupun syarat sah yang belum terpenuhi maka hukum jual beli *online card player e-football PES* dapat dihukumi tidak sah.

¹⁵¹ Ibid 180–181.

Berikut merupakan analisa praktik pelaksanaan jual beli *online card player e-football PES* yang disesuaikan dengan pemenuhan rukun dan syarat sahnya yang antara lain sebagai berikut:

1. Penjual

Penjual merupakan rukun pertama yang menjadi sebab sahnya pelaksanaan jual beli. Penjual adalah penyedia barang atau jasa. Syarat seorang penjual haruslah memiliki barang yang dijual, dewasa/baligh, sehat akalnya, dan memiliki kekuasaan penuh terhadap barang yang diperjualbelikan.¹⁵² Dalam praktiknya, Konami yang merupakan penjual barang dan pemilik objek *card player e-footbaall PES* yang akan diperjualbelikan tentunya telah memiliki kecakapan dalam melaksanakan transaksi jual beli apalagi Konami merupakan sebuah perusahaan yang tentu dijalankan oleh orang-orang yang sehat akalnya atau tidak gila.¹⁵³ Maka, dengan ini dapat dipastikan bahwa dalam rukun maupun syarat penjual dalam jual beli *online card player e-football PES* telah memenuhi syarat untuk memperjualbelikan *online card player e-football PES* sesuai hukum ekonomi Islam.

2. Pembeli

Pembeli sebagai rukun yang kedua adalah orang yang menerima manfaat dari barang yang dimiliki oleh penjual. Untuk menerima manfaat barang tersebut, maka seorang pembeli harus membeli terlebih dahulu agar objek yang dijual bisa berpindah hak milik, sehingga bisa sepenuhnya dimanfaatkan oleh pembeli. Seorang pembeli disyaratkan dibolehkan dalam

¹⁵² Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 70.

¹⁵³ Adam, *Fikh Muammalah Adabiyah*, 274.

bertindak dengan syarat dalam keadaan yang sehat, berakal, atau bukan anak kecil yang tidak memiliki izin untuk membeli.¹⁵⁴ Dalam praktik jual beli *online card player e-football PES*, ditemukan fakta bahwa syarat tersebut belum sepenuhnya sesuai karena para *gamers* yang membeli *online card player e-football PES* juga ada yang masih berusia di bawah umur atau bisa dibilang masih anak-anak. Hal ini dikarenakan dalam proses pelaksanaan jual beli dalam aplikasi *game* tidak ada keharusan untuk menunjukkan identitas pembeli. Namun, apabila pembahasan ini mengerucut pada kelompok *gamers* Maspion Manyar Gresik yang notabene merupakan para pekerja dan berusia di atas 20 tahun, maka dalam hal ini syarat pembeli dalam akad jual beli *online card player e-football PES* sudah sesuai dengan ketentuan jual beli dalam hukum ekonomi Islam. Maka dengan ini rukun maupun syarat pembeli dalam jual beli *online card player e-football PES* sudah sesuai dan sah demi hukum.

3. Barang atau objek yang diperjualbelikan.

Syarat barang atau objek yang diperjualbelikan dalam hal ini yaitu suci dalam artian barang tersebut bukanlah barang yang diharamkan dalam syariat Islam, milik sendiri, dapat diketahui atau dilihat barangnya serta tidak dibatasi waktu.¹⁵⁵ Dalam jual beli *online card player e-football PES*, yang dijual adalah sebuah *card player* yang merupakan barang tidak nyata, akan tetapi dapat dilihat dan benar-benar ada seperti halnya kuota internet, saham, uang elektronik, maupun lainnya. *Card player e-football PES*

¹⁵⁴ Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 70.

¹⁵⁵ Adam, *Fikh Muammalah Adabiyah*, 274.

memiliki nilai seperti aset berharga yang dapat digunakan oleh para pemain *game* untuk memainkan *game e-football PES*. Ketika dalam mode permainan, *card player* tersebut menjadi layaknya hero yang dapat dimainkan dalam sebuah *game* petualangan atau pertarungan. Tanpa adanya *card player e-football PES*, maka para *gamers* tidak akan bisa memainkan *game e-football PES* dalam mode apapun. Dalam praktiknya, jual beli *online card player e-footbal PES* ternyata masih belum memenuhi persyaratan barang atau objek yang diperjualbelikan. Hal ini dikarenakan adanya sebab-sebab tertentu, yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Dibatasi oleh waktu.

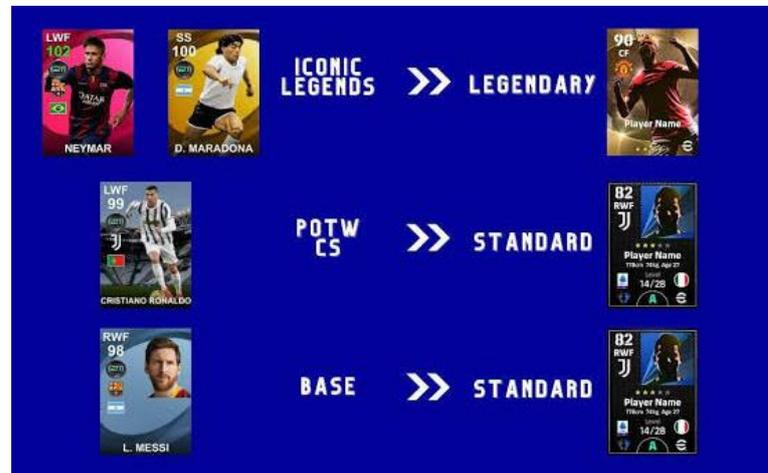
Maksudnya adalah *card player e-football PES* yang telah dibeli oleh pembeli hanya terbatas satu tahun kepemilikan sesuai dengan masa pembaruan aplikasi *game e-football PES*, dan tidak bisa dimanfaatkan setelah masa satu tahun tersebut berakhir.¹⁵⁶ Pembeli dalam hal ini para *gamers e-football PES* dapat dirugikan, sebab barang yang telah dibelinya tidak bisa dimiliki selamanya.

b. Barang yang dibeli berubah kualitasnya.

Selain terbatas oleh waktu, para pemain *game* juga dirugikan dengan berubahnya nilai kualitas *card player e-football PES* yang dimiliki, yang awalnya memiliki *card player* jenis *featured player* atau *legend*

¹⁵⁶ Sari, "Pendekatan Islamic Studies Terhadap Koin Dan Harta Virtual Game PES 2021 Multiplayer Konami," 119.

yang dinilai baik atau unggul akan berubah jenis menjadi *card base player* yang merupakan jenis kartu paling rendah kualitasnya.



Gambar 6 Perubahan Kualitas Jenis *Card Player Game E-Football PES*

4. *Ijab Qabul*

Dalam transaksi jual beli Islam dikenal istilah akad serah terima atau yang biasa disebut dengan *ijab qabul*. Adanya *ijab qabul* ini menunjukkan kerelaan timbal balik pada pihak yang bersangkutan. *Ijab* adalah pernyataan pihak pertama, sedangkan *qabul* adalah pernyataan pihak kedua untuk menerima.¹⁵⁷ Dalam hal ini, transaksi jual beli akan menjadi tidak sah apabila tidak adanya kerelaan dari kedua belah pihak yang melakukan akad. Dalam praktik jual beli *online card player e-football PES*, akad atau *ijab qabul* yang dilakukan yaitu secara tulisan antara penjual dan pembeli melalui aplikasi *game*. Penjual tidak harus datang ke Perusahaan Konami untuk melakukan pembelian *card player*, sebab penjual telah menampilkan berbagai macam jenis *card player* dan pembeli hanya tinggal menyediakan

¹⁵⁷ Oni Sahroni and M. Hasanuddin, *FIKIH MUAMALAH: Dinamika Teori Akad Dan Implementasinya Dalam Ekonomi Syariah* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016), 5–6.

koin sebagai alat tukar dalam melakukan transaksi jual beli dengan menekan tombol “rekrut” di dalam *room market* yang tersedia pada *game e-football PES* maka berarti pembeli telah menerima dan setuju atas terjadinya transaksi tersebut.¹⁵⁸

Pada akhirnya kesimpulan dari analisa praktik jual beli *online card player e-football PES* merupakan jual beli yang tidak dibenarkan dan termasuk dalam kategori jual beli *gharar* atau jual beli *al-mukhtarah* sebab masih banyak ketidak jelasan dalam akad.¹⁵⁹ Ditambah lagi dengan sistem pelaksanaan akadnya yang terjadi secara *online* melalui aplikasi *game* yang menyebabkan banyak kemudhorotan dikarenakan sering dimanfaatkan sebagai ajang penipuan *online*.

B. Analisis Hukum Perdata terhadap Praktik Jual Beli Card Player E-Football Pro Evolution Soccer

Pembahasan mengenai perjanjian jual beli secara *online* tentu tidak terlepas dari suatu perjanjian jual beli secara mendasar seperti yang sudah dijelaskan dalam pasal 1313 KUHPer tentang konsep perjanjian. Jual beli *online* atau juga yang disebut dengan jual beli melalui internet tentu memiliki kesamaan dengan jual beli pada umumnya.

Jual beli pada umumnya terjadi ketika ada kesepakatan bersama atas barang atau jasa yang diperjualbelikan serta atas harga barang atau jasa tersebut. Adapun yang menjadi perbedaan antara jual beli biasa (konvensional) dan jual beli *online* hanyalah pada media yang digunakan. Sebab hanya dengan

¹⁵⁸ Kurniawan, “E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian,” 65.

¹⁵⁹ Adam, *Fikh Muammalah Adabiyah*, 329.

menggunakan *smartphone* yang dilengkapi jaringan internet semua proses jual beli bisa ditetapkan dan disepakati di rumah masing-masing tanpa melakukan pertemuan langsung.¹⁶⁰

Dalam aturan hukum perdata, jual beli merupakan sebuah bentuk perikatan yang diatur dalam pasal 1320 KUHPer. Jual beli dalam hal ini dimaknai dengan suatu bentuk perjanjian timbal balik dimana pihak satu mengikatkan diri untuk menyerahkan barang atau suatu kebendaan yang dijual, dan pihak satu lagi mengikatkan diri untuk membayar harga atas kebendaan tersebut sesuai kesepakatan.¹⁶¹

Momentum sah terlaksanannya suatu perjanjian jual beli dalam perspektif hukum perdata adalah ketika telah terjadi kesepakatan antara pihak penjual dan pembeli atas harga dan juga kebendaan yang di jual meskipun saat itu barangnya belum diserahkan dan harganya juga belum dibayarkan. Hal ini sesuai dengan aturan pasal 1458 KUHPer. Yang berbunyi: “jual beli dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, segera setelah orang-orang itu mencapai kesepakatan tentang barang tersebut beserta harganya, meskipun barang itu belum diserahkan dan harganya belum dibayar.”¹⁶²

Dalam ketentuan hukum perdata praktik jual beli *online* memiliki ketentuan-ketentuan yang harus dilaksanakan oleh para pihak yang saling mengikatkan diri dalam jual beli agar jual beli yang dilakukan dapat berlangsung dengan baik dan sah demi hukum. Untuk menjadi sah demi hukum jual beli *online* haruslah memenuhi syarat sahnya dan memenuhi asas-asas

¹⁶⁰ H.S, *Hukum Kontrak Teori & Praktik Penyusunan Kontrak*, 231.

¹⁶¹ Ariyani, *Hukum Perjanjian*, 30.

¹⁶² Subekti, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 366.

perjanjian dalam hukum perdata. Adapun implementasinya dalam transaksi jual beli *online card player e-football PES* adalah sebagai berikut:

1. Pemenuhan terhadap syarat sah perjanjian jual beli.

Syarat sahnya sebuah perjanjian baik itu perjanjian jual beli, sewa menyewa, ataupun yang lainnya tetap harus memenuhi syarat-syarat yang tercantum dalam pasal 1320 KHUPer. Ada empat hal yang menjadi syarat sahnya suatu perjanjian menurut pasal 1320 KUHPer sebagai berikut:

a. Kata sepakat menjadi syarat sah pertama yang harus dipenuhi dalam suatu perjanjian. Kesepakatan memiliki makna bahwa kedua belah pihak saling menyatakan secara sadar atas kehendak masing-masing yang diinginkan untuk menutup suatu perjanjian. Pernyataan kehendak tidak harus selalu dinyatakan secara langsung melalui lisan, ada cara lain yaitu dengan tingkah laku atau hal-hal lain yang memiliki maksud untuk mengungkapkan suatu pernyataan.¹⁶³ Kesepakatan tidak boleh dilakukan atas dasar kekhilafan atau *dwaling* (Pasal 1322 KUHPer), paksaan atau *dwang* (Pasal 1324 KUHPer), dan penipuan atau *bedrog* (Pasal 1328 KUHPer). Apabila ditemui salah satu unsur tersebut dalam suatu kontrak atau perjanjian jual beli, maka secara hukum perdata pelaksanaan jual beli tersebut dapat dibatalkan.¹⁶⁴

Untuk mencapai suatu kesepakatan, tentu masing-masing pihak harus sadar atas terjadinya jual beli tersebut. Menurut pasal 9 Undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik teah

¹⁶³ Agus Yudha Hernoko, *Hukum Perjanjian: Asas Proporsionalitas Dalam Kontrak Komersial* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), 162.

¹⁶⁴ Ariyani, *Hukum Perjanjian*, 7.

ditemukan bahwa pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak dan produk yang ditawarkan. Sehingga barang yang ditawarkan atau dijual oleh penjual tersebut bisa dimengerti dengan baik oleh pembeli, baik tentang merek, warna, ukuran, dan harganya.

Dalam praktik jual beli *online card player e-football PES*, kesepakatan bisa dicapai ketika *player game* telah memilih menu “rekrut” dalam market yang disediakan Konami. Dengan menekan tombol “rekrut” berarti *player game* tersebut sudah setuju atas syarat ataupun ketentuan-ketentuan yang disampaikan Konami selaku pihak penjual sebelum proses jual beli tersebut terjadi. Dengan demikian, maka syarat pertama sahnyanya jual beli dalam Hukum Perdata telah terpenuhi.

- b. Syarat yang kedua adalah kecakapan dalam bertindak yaitu kemampuan dalam melakukan perbuatan hukum, sebab perbuatan hukum nantinya akan menimbulkan akibat hukum. Oleh karena itu, para pihak yang mengadakan perjanjian jual beli haruslah orang-orang yang cakap dan mempunyai wewenang untuk melakukan perbuatan hukum.¹⁶⁵

Kecakapan dalam melakukan perbuatan hukum pada umumnya diukur dari standar berikut ini:¹⁶⁶

- 1) Pribadi (*person*) yang diukur dari standar usia kedewasaan.
- 2) Badan hukum (*rechtperson*) yang diukur dari aspek kewenangan.

¹⁶⁵ H.S, *Hukum Kontrak Teori & Praktik Penyusunan Kontrak*, 33.

¹⁶⁶ Hernoko, *Hukum Perjanjian: Asas Proporsionalitas Dalam Kontrak Komersial*, 184.

Kaitannya dengan praktik jual beli *online card player e-football PES* yang terjadi pada kelompok *gamers* Maspion Manyar Gresik, maka dalam disimpulkan bahwa syarat yang kedua ini telah terpenuhi dikarenakan usia para *player game* sudah di atas standar usia dewasa yaitu lebih dari 17 tahun.

- c. Adapun syarat yang ketiga adalah adanya objek perjanjian. Dalam berbagai literatur, dijelaskan bahwa prestasi atau pokok perjanjianlah yang menjadi objek perjanjian. Prestasi adalah apa yang menjadi kewajiban penjual dan apa yang menjadi hak pembeli.¹⁶⁷ Dalam praktik jual beli *online card player e-football PES* yang menjadi prestasi adalah sebuah *card player game* yang dapat digunakan untuk bermain *game*.
- d. Syarat terakhir adalah kausa yang halal, syarat ini memiliki makna bahwa kontrak yang dibuat oleh pihak-pihak yang melakukan perikatan jual beli tidak boleh bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, dan kesusilaan yang baik.¹⁶⁸ Dalam praktiknya kontak jual beli *online card player e-football* merupakan kontrak yang tidak dilarang serta tidak bertentangan dengan peraturan-peraturan yang berlaku sebab termasuk dalam jenis perikatan yang diatur di dalam KUHPerduta.

Pada kesimpulannya syarat pertama dan syarat kedua menjadi syarat subjektif yang apabila tidak terpenuhi maka perjanjian yang dilakukan dapat dibatalkan. Sedangkan syarat yang ketiga dan keempat disebut juga sebagai syarat objektif yang apabila tidak terpenuhi maka perjanjian yang dilakukan

¹⁶⁷ Ariyani, *Hukum Perjanjian*, 9.

¹⁶⁸ Salim H.S, *Hukum Kontrak Elektronik E-Contract Law* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021), 32.

akan batal secara otomatis berdasarkan hukum yang berlaku.¹⁶⁹

2. Kesesuaian dengan asas-asas jual beli dalam hukum perdata

Perjanjian dalam *e-commerce* jika ditinjau dengan hukum perjanjian di Indonesia yang bersumber pada KUHPer dapat menjadi sah karena telah memenuhi syarat yang diharuskan baik syarat obyektif maupun syarat subyektifnya. Oleh karena itu maka perjanjian jual beli *online card player game e-football PES* secara tidak langsung harus memenuhi asas-asas perjanjian sebagaimana yang telah diatur dalam KUHPer antara lain:

1) Asas Kebebasan Berkontrak

Asas kebebasan berkontrak memiliki penjabaran makna bahwa setiap manusia atau subjek hukum bebas membuat perjanjian, bebas menentukan apa saja yang menjadi objek perjanjian, bebas dalam menentukan dengan siapa akan membuat perjanjian, dan juga bebas dalam menentukan penyelesaian sengketa apabila terjadi dikemudian hari.

Dengan adanya kebebasan tersebut bukan berarti setiap subjek hukum bebas membuat perjanjian semaunya hingga melanggar batas-batas norma hukum. Bebas dalam hal ini tentu masih ada batasannya, batasan tersebut bepijak pada larangan dalam membuat perjanjian yang bertentangan dengan hukum, agama, kesusilaan, dan juga ketertiban umum yang berlaku di dalam masyarakat Indonesia.

KUHPer pasal 1338 menyatakan bahwa “Semua perjanjian yang di buat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang

¹⁶⁹ Ariyani, *Hukum Perjanjian*, 6.

membuatnya”. Pasal inilah yang kemudian menjadi dasar dari adanya asas kebebasan berkontrak dalam suatu perjanjian atau perikatan. Dalam praktik jual beli *online card player e-football PES* telah diketahui bahwa jual beli tersebut merupakan suatu bentuk kesepakatan antara dua pihak yakni Konami sebagai pihak penjual dan *player game* sebagai pihak pembeli. Keduanya telah menimbulkan keterkaitan terhadap suatu perjanjian yang dibuatnya. Sehingga dengan hal tersebut, maka asas kebebasan berkontrak sangat jelas dan telah terpenuhi dalam perjanjian jual beli *online card player e-football PES*.¹⁷⁰

2) Asas Konsesualisme

Asas konsesualisme memiliki pengertian bahwa lahirnya suatu perjanjian adalah ketika terjadi suatu kesepakatan. Hal ini berarti bahwa dengan tercapainya kesepakatan oleh para pihak maka akan meahirkan hak maupun kewajiban bagi mereka atau bisa juga difahami bahwa kontrak tersebut sudah bersifat *obligatoir* yakni memunculkan kewajiban bagi para pihak dalam memenuhi perjanjian tersebut. Dalam praktik jual beli *online card player e-football PES* perjanjian yang terjadi antara konami selaku penjual dan *player game* selaku pembeli bukan hanya sekedar kontrak biasa yang tersampaikan secara lisan seperti halnya jual beli konvensional. Bentuk perjanjian dalam jual beli *online card player e-football PES* menggunakan bentuk tertulis berupa data digital yang ada pada aplikasi *game e-football PES*. Dan suatu kontrak jual beli akan

¹⁷⁰ Hernoko, *Hukum Perjanjian: Asas Proporsionalitas Dalam Kontrak Komersial*, 108.

terwujud ketika *player game* menyetujui ketentuan-ketentuan terkait prosedur jual beli *online card player e-football* yang ditampilkan dalam *room market* pada aplikasi *game* yang di buat oleh Konami. Oleh karena itu maka dalam perjanjian jual beli *online card player e-football PES* telah memenuhi asas konsesualisme.¹⁷¹

3) Asas Itikad Baik

Asas itikad baik adalah asas yang menyatakan bahwa setiap perjanjian yang sah wajib dilaksanakan oleh pihak-pihak yang mengadakannya dengan memperhatikan itikad baik sebagaimana yang telah dijelaskan pada ketentuan pasal 1338 KUHper yang berbunyi: “semua persetujuan yang dibuat sesuai dengan undang-undang berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Persetujuan itu tidak dapat ditarik kembali selain dengan kesepakatan kedua belah pihak, atau karena alasan-alasan yang ditentukan oleh undang-undang. Persetujuan harus dilaksanakan dengan itikad baik.

Doktrin tentang asas itikad baik ini sebenarnya merupakan doktrin yang sangat esensial dari suatu perjanjian yang sudah terkenal dari dulu dengan asas *Pacta Sunt Servanda*. Itikad baik dalam hal ini berbeda dengan niat, sebab itikad baik yang dimaksud adalah pelaksanaan perjanjian jual beli secara adil, layak, dan patut, dimana pihak yang berhak atas prestasi disebut kreditur dan pihak yang wajib memenuhi prestasi disebut dengan debitur. Oleh karena itu dengan berjalannya asas

¹⁷¹ Ahmadi Miru, *Hukum Kontrak Dan Perancangan Kontrak* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 3.

itikad baik maka tidak ada lagi dalam suatu perjanjian pihak debitur melakukan wanprestasi atau tidak berhasil memenuhi prestasi sesuai dengan apa yang sudah dijanjikan.¹⁷²

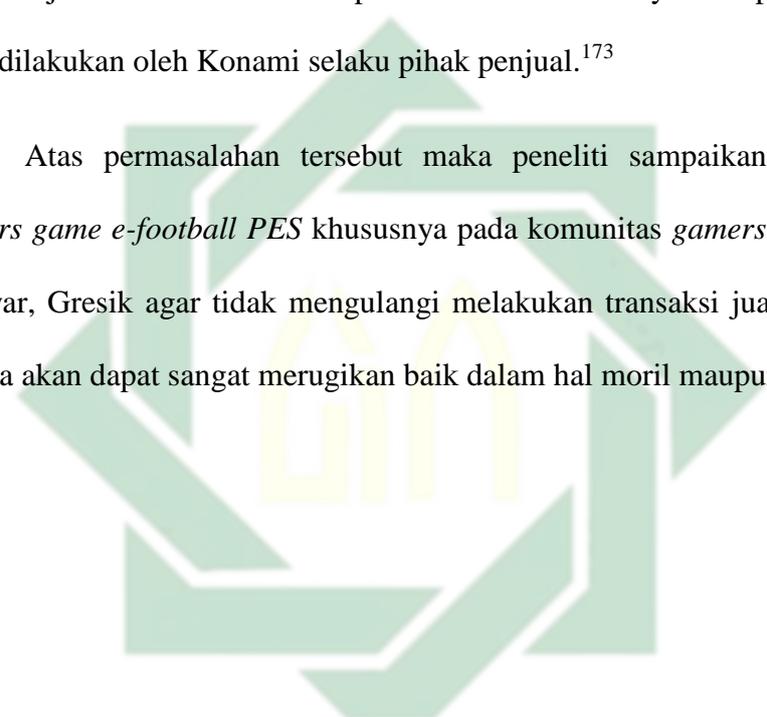
Dalam praktiknya pada jual beli *online card player e-football PES*, Konami selaku perusahaan *game* atau penyedia barang ternyata belum menunjukkan asas itikad baiknya dalam perjanjian jual beli *online card player e-football PES*. Konami tidak memberikan informasi yang jelas di awal perjanjian tentang kondisi dan jaminan barang kepada para *player game e-football PES*. Dalam praktik jual beli *online card player e-football PES* para *player game* banyak yang merasa dirugikan karena *card player* yang dibelinya tidak bisa dimiliki selamanya sebab pada saat pembaruan aplikasi *game*, *card player* jenis *iconic* dan jenis *featured player* berubah menjadi *base player card* yang merupakan jenis *card* yang standard.

Para *player game* tentu merasa kecewa sebab *card player* yang dibelinya dengan uang tidak bisa dimiliki seutuhnya dan ditambah lagi tidak adanya informasi yang jelas yang disampaikan konami terkait dampak atau jaminan pembelian didalam *aplikasi game e-football PES*. Maka dengan demikian jual beli *online card player e-football PES* batal demi hukum dan Konami selaku pihak penjual dinyatakan wanprestasi serta harus memberikan ganti rugi kepada para *player game e-football PES*.

¹⁷² Anshori, *Hukum Perjanjian Islam Di Indonesia (Konsep, Regulasi, Dan Implementasi)*, 8–10.

Akhirnya dalam kesimpulan akhir hasil analisa yang dilakukan, dapat diketahui bahwa praktik jual beli *online card player e-football PES* dalam hukum perdata merupakan jual beli yang tidak sah atau tidak dapat diberlakukan secara hukum sebab masih belum memenuhi syarat sah jual beli dan asas jual beli dalam hukum perdata serta didalamnya terdapat kecurangan yang dilakukan oleh Konami selaku pihak penjual.¹⁷³

Atas permasalahan tersebut maka peneliti sampaikan kepada para *gamers game e-football PES* khususnya pada komunitas *gamers maspion grup Manyar, Gresik* agar tidak mengulangi melakukan transaksi jual beli tersebut karena akan dapat sangat merugikan baik dalam hal moril maupun materil.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹⁷³ Subekti, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 323.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang sudah dipaparkan dalam bab-bab sebelumnya, maka di dalam bab terakhir ini penulis akan menarik sebuah kesimpulan mengenai analisis hukum Islam dan Kitab Undang-undang hukum perdata terhadap praktik jual beli *online card player game e-Football Pro Evolution Soccer* (studi kasus kelompok *gamers* Maspion, Manyar, Gresik) yang akan dapat menjawab permasalahan sebagaimana seperti yang telah ditulis di dalam rumusan masalah, yang antara lain sebagai berikut:

1. Praktik jual beli *online card player game e-Football Pro Evolution Soccer* yang dilakukan oleh kelompok *gamers* Maspion, Manyar, Gresik dilakukan secara online melalui *room market* yang ada di dalam aplikasi *game*. Adapun alat tukar yang digunakan dalam memperoleh card player menggunakan mata uang virtual *game* yang disebut dengan koin yang bisa didapatkan dengan cara *topping up*. Jual beli *online card* ini dilakukan agar para *gamers* dapat bermain *game*, sebab *game e-football PES* ini merupakan jenis game olahraga sepakbola yang para pemain *game-nya* diharuskan untuk membentuk sebuah formasi dengan susunan *card player* yang berisi identitas para pemain sepakbola layaknya di dunia nyata.
2. Menurut hukum Islam jual beli *online card player game e-football PES* telah memenuhi rukunnya namun tidak pada syarat barang atau benda yang dijualnya, sebab masih mengandung unsur *gharar* (spekulasi) sehingga jual

beli yang dilakukan tidak di perbolehkan sebagaimana yang telah diatur dalam syari'at agama Islam.

Sedangkan menurut Kitab Undang-undang Hukum Perdata, praktik jual beli *online card player game e-football PES* tidaklah sah karena tidak sesuai dengan syarat-syarat sahnya suatu perikatan sebagaimana yang telah dijelaskan dalam 1320 KUHPerdata.

B. Saran

1. Bagi para pemain *game E-Football Pro Evolution Soccer (PES)* secara keseluruhan, khususnya pada kelompok *gamers* Maspion, Manyar Gresik. Hendaklah tidak melakukan transaksi jual beli *online card player game e-football PES* sebab akan sangat dapat merugikan baik didalam dunia maupun di akhirat.
2. Sangat perlu adanya perbaikan pada fitur-fitur atau peraturan dalam *game e-football PES* untuk menghilangkan unsur *gharar* dalam pelaksanaan transaksi didalamnya sehingga para pemain *game* bisa menikmati permainan *game* tersebut seutuhnya dan tanpa adanya penyesalan akibat terjadi kerugian baik materil maupun moril.
3. Penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai analisis hukum Islam dan KUHPer pada praktik jual beli *online card player e-football PES* ini dirasa masih banyak kekurangan didalamnya, sehingga penulis sangat menyarankan kepada pembaca dan peneliti selanjutnya untuk bisa melengkapi kekurangan yang ada sehingga hasil dari penelitian ini akan dapat bermanfaat bagi masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Dzar Al Gifari. “Perkembangan Game Pro Evolution Soccer Dari Jaman Ke Jaman.” Last modified 2017. Accessed July 10, 2021. <https://loronginformasi.wordpress.com>.
- Abubakar, Rifa’i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Adam, Panji. *Fikh Muammalah Adabiyah*. Edited by ANNA. Cet.1. Bandung: PT. Refika Aditama, 2018.
- Afrizal. *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2017.
- Al-Albani, Muhammad Nashiruddin. *Silsilah Hadits Shahih*. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 2015.
- Ali, Mohammad Daud. *Islamic Law: Introduction to Islamic Jurisprudence and The Legal System in Indonesia*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016.
- Anshori, Abdul Ghofur. *Hukum Perjanjian Islam Di Indonesia (Konsep, Regulasi, Dan Implementasi)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010.
- Ariyani, Evi. *Hukum Perjanjian*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013.
- Az-Zuhaili, Wahbah. *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*. Jakarta: Gema Insani, 2011.
- Aziz, Tim Ulama Fiqih Syaikh Shalih bin Abdul. *Fikih Muyassar*. Jakarta: Darul Haq, 2017.
- Bachtiar. *Metode Penelitian Hukum*. Tangerang Selatan: UNPAM Press, 2018.
- Baharun, Segaf Hasan. *Fiqh Muamalat (Kajian Fiqih Muamala Menurut Madzhab Imam Syafi’i RA.)*. Pasuruan: Ma’had Darullughah Wadda’ah, 2012.
- Djakfar, Muhammad. *Hukum Bisnis: Membangun Wacana Integrasi Perundangan Nasional Dengan Syariah*. Malang: UIN Maliki Malang Press, 2009.
- Febriansyah, Angky. “Tinjauan Atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan Pada Young Entrepreneur Academy Indonesia Bandung.” *Jurnal Riset Akuntansi* 8, no. 2 (2017).
- H. Syaikh, Dkk. *Fikih Muamalah Memahami Konsep Dan Dialektika Kontemporer*. Yogyakarta: K-Media, 2020.
- H.S, Salim. *Hukum Kontrak Elektronik E-Contract Law*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021.
- . *Hukum Kontrak Teori & Praktik Penyusunan Kontrak*. Jakarta: Sinar

- Grafika, 2009.
- Hadi, Ariskan. "Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Syariah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)." Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020.
- Hamdan. "Industri 4.0: Pengaruh Revolusi Industri Pada Kewirausahaan Demi Kemandirian Ekonomi." *Nusamba* 3, no. 1 (2018).
- Hamim, Muhammad. *Fathul Qorib Paling Lengkap*. Kediri: Lirboyo Press, 2014.
- Hasanuddin, Oni Sahroni and M. *FIKIH MUAMALAH: Dinamika Teori Akad Dan Implementasinya Dalam Ekonomi Syariah*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016.
- Herdiansyah, Haris. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Edited by Ria Oktafiani. Jakarta Selatan: Salemba Humanika, 2010.
- . *Wawancara, Observasi, Dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2015.
- Hernoko, Agus Yudha. *Hukum Perjanjian: Asas Proporsionalitas Dalam Kontrak Komersial*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2011.
- Indonesia, Kementrian agama Republik. *Al-Qur'an Surat An-Nisa': 29*, 2011.
- Jaelani, Doni. "Menelusuri Sejarah Wining Eleven Dan PES." Last modified 2019. Accessed July 1, 2021. <https://duniagames.co.id>.
- Karim, Adiwarmann A. *Bank Islam Analisis Fiqh Dan Keuangan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2004.
- Konami. "E-Football Official Site Konami." Last modified 2021. Accessed March 17, 2022. <https://www.konami.com/efootball>.
- Kubung, Subrata. *Kamus Hukum Internasional & Indonesia*. Jakarta: Permata Press, 2012.
- Kurniawan, Faidillah. "E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian." *Jurnal Olahraga Prestasi (JOPRES)* 15, no. 2 (2019).
- Lubus, Suhwardi K. *Hukum Ekonomi Islam*. Jakarta: Sinar Grafika, 2014.
- Manan, Abdul. *Hukum Ekonomi Syariah: Perspektif Kewenangan Peradilan Agama*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Masruhan. *Metodologi Penelitian (Hukum)*. Edited by Siti Musfiqoh. Surabaya: UIN SA Press, 2014.
- Miru, Ahmadi. *Hukum Kontrak Bernuansa Islam*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2013.

- . *Hukum Kontrak Dan Perancangan Kontrak*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Moeleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Moh. Irfan Syarifudin. “Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond Game Online Mobile Legends Melalui Aplikasi Shopee.” Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2020.
- Muntaha, Hani Atun. “Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce).” *Pilar Teknologi* 4, no. 1 (2019).
- Mustofa, Imam. *Fiqih Muamalah Kontemporer*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2022.
- Pratama, Goriep. “Pro Evolution Soccer 2019.” *Academia Edu*. Last modified 2019. Accessed July 12, 2022. https://www.academia.edu/38393681/PES_2019.com.
- RI, Kementrian Agama. *Al-Qur'an Surat Al-Baqarah: 275*. Jakarta: Widya Cahaya, 2011.
- Rizqiyah Fadhilatunn Nisa'. “Analisis Al-Ba’i Dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 Terhadap Chip Dalam Game Online Higgs Domino Di Desa Padangbandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020.
- Rohidin. *Pengantar Hukum Islam*. Edited by Nasruddin. Cet.1. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2016.
- Sari, Diah Prawitha. “Berpikir Matematis Dengan Metode Induktif, Deduktif, Analogi, Integratif Dan Abstrak.” *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2016).
- Sari, Eka Pertama. “Pendekatan Islamic Studies Terhadap Koin Dan Harta Virtual Game PES 2021 Multiplayer Konami.” *Jurnal Studi Islam Alhamra* 3, no. 2 (2021).
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an*. Ciputat: Lentera Hati, 2007.
- Soemtira, Andri. *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqh Muamalah Di Lembaga Keuangan Dan Bisnis Kontemporer*. Jakarta Timur: Prenadamedia Group, 2019.
- Somantri, Gumilar Rusliwa. “Memahami Metode Kualitatif.” *Makara, Sosial Humaniora* 9, no. 2 (2005): 57–65. <https://media.neliti.com/media/publications/4388-ID-memahami-metode-kualitatif.pdf>.
- Subekti, R. *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*. Jakarta Timur: PT. Balai

Pustaka, 2014.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2019.

Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016.

Sunggono, Bambang. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015.

Suryanto, Rahmad Niko. “Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Di Kalangan Pelajar.” *Jom FISIP* 2, no. 2 (2015).

Syaikh, Abdullah bin Muhammad Alu. *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 2*. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 2017.

Ulinuha, Hinova Rezha. “Evaluasi User Experience Pada Game PES 2020 Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough.” *Jurnal Teknologi Informasi* XV, no. 2 (2020).

Wardianto, Kelik. *Perjanjian Baku, Klausul Eksonerasi Dan Konsumen*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014.

Yazid, Muhammad. *FIQH MUAMMALARAH EKONOMI ISLAM*. Edited by Fina Aumul Kafi. Cet.1. Surabaya: Imtiyaz, 2017.

Yudistira. “Analysis Of Usability in FIFA 15 and Pro Evolution Soccer 15 Using Mc Call’s Quality Factors.” *International Jurnal on Informatics for Development* 5, no. 2 (2016).

“Hasil Wawancara Dengan Bagus Santoso (Anggota Kelompok Gamers Maspion Group Manyar Gresik), 14 Juli 2022.”

“Hasil Wawancara Dengan Darwinsyah (Anggota Kelompok Gamers Maspion Group Manyar Gresik), 14 Juli 2022.”

“Hasil Wawancara Dengan Diki Noviansyah (Anggota Kelompok Gamers Maspion Group Manyar Gresik), 14 Juli 2022.”

S U R A B A Y A