

**TINJAUAN HUKUM ISLAM DALAM JUAL BELI *DIAMOND GAME*
ONLINE MOBILE LEGENDS MELALUI APLIKASI *SHOPEE***

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Syariah

Institut Agama Islam Negeri Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Hukum



Oleh:

Moh. Irfan Syarifudin

NIM. 152.111.042

PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH (MUAMALAH)

FAKULTAS SYARIAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA

2020

**TINJAUAN HUKUM ISLAM DALAM JUAL BELI DIAMOND GAME
ONLINE MOBILE LEGENDS MELALUI APLIKASI SHOPEE**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum
Dalam Bidang Ilmu Hukum Ekonomi Syari'ah

Disusun Oleh:

Moh.Irfan Syarifudin

NIM. 152.111.042

Surakarta, 01 April 2020

Disetujui dan disahkan Oleh:

Dosen Pembimbing Skripsi



Nurul Huda, M.Ag.,

NIP. 19760829 200501 1 002

SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Moh. Irfan Syarifudin
NIM : 152.111.042
PRODI : HUKUM EKONOMI SYARI'AH (MU'AMALAH)

Menyatakan bahwa penelitian skripsi yang berjudul **"TINJAUAN HUKUM ISLAM DALAM JUAL BELI DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGENDS MELALUI APLIKASI SHOPEE"**

Benar-benar bukan merupakan plagiasi dan belum pernah diteliti sebelumnya. Apabila dikemudian hari bahwa skripsi ini merupakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 01 April 2020



Moh.Irfan Syarifudin

Nurul Huda, M.Ag

Dosen Pembimbing IAIN Surakarta

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Kepada Yang Terhormat

Sdr : Moh. Irfan Syarifudin

Dekan Fakultas Syariah

Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Moh. Irfan Syarifudin, NIM : 152.111.042 yang berjudul :**TINJAUAN HUKUM ISLAM DALAM JUAL BELI DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGENDS MELALUI APLIKASI SHOPEE.**

Sudah dapat dimunaqasyahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum dalam bidang Hukum Ekonomi Syariah.

Oleh karena itu kami mohon agar skripsi tersebut segera dimunaqasyahkan dalam waktu dekat.

Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 01 April 2020

Dosen pembimbing



Nurul Huda, M.Ag.,

NIP. 19760829 200501 1 002

PENGESAHAN

TINJAUAN HUKUM ISLAM DALAM JUAL BELI *DIAMOND GAME*
ONLINE MOBILE LEGENDS MELALUI APLIKASI *SHOPEE*

Disusun Oleh :

Moh.Irfan Svarifudin

NIM.152.111.042

Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqasyah

Pada hari Rabu, 17 Juni 2020

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Hukum (Di Bidang Hukum Ekonomi Syariah)

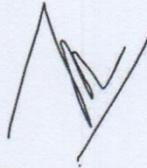
Penguji I



Muhammad Julijanto, S.Ag., M.Ag.

NIP. 19720715 201411 1 003

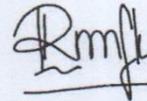
Penguji II



H. Masrukhin, S.H., M.H.

NIP. 19640119 199403 1 001

Penguji III



Siti Rokhanivah, M.Sc

NIP. 19880220 201701 2 168



MOTTO

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

“Dari Rif’ah Ibn Rafi sesungguhnya Rasulullah pernah ditanya “usaha apa yang paling baik? Rasulullah SAW menjawab “Usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur (jujur)”. (H.R. Al-Al-Bazzar dan disahihkan oleh al- Hakim) (al-Shan’ani, t.th: 4).¹

¹ Bulughul maram no 784

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberiku kekuatan, membekali dengan ilmu melalui dosen-dosen IAIN Surakarta. atas karunia dan kemudahan yang engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Kupersembahkan karya ini kepada mereka yang tetap setia berada di ruang dan waktu kehidupanku, khususnya teruntuk :

1. Kedua orang tuaku tercinta yang selalu memberikan semangat dan doa agar lekas selesai mengerjakan skripsi.
2. Keluarga Hukum Ekonomi Islam tahun 2015, yang sudah menjadi keluarga dan menemani setiap perjalanan mencari ilmu.
3. Teman- teman KKN 2018, sahabat pejuang PPL, dan keluarga besar HES Kelas B angkatan 2015, terimakasih telah menjadi semangat saya.
4. Dosen-Dosen yang telah mendidik dan membimbing saya dari semester pertama hingga sekarang.
5. Bapak Nurul Huda, M.Ag., yang selalu memberi masukan dan saran agar skripsi ini menjadi skripsi yang baik.
6. Almamater IAIN Surakarta.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan skripsi di Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta didasarkan pada Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987 tanggal 22 Januari 1988. Pedoman transliterasi tersebut adalah :

1. Konsonan

Fonem konsonan Bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, sedangkan dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf serta tanda sekaligus. Daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin adalah sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	sa	s	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)

ظ	za	z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	...'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	hamzah	...'	Apostrop
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

Contoh:

No	Kata Bahasa Arab	Transiterasi
1.	كتب	Kataba
2.	ذكر	Žukira
3.	يذهب	Yažhabu

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf maka transliterasinya gabungan huruf, yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
أ...ى	Fathah dan ya	Ai	a dan i
أ...و	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh :

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	كيف	Kaifa
2.	حول	Ḥaula

3. Vokal panjang (Maddah)

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut :

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ...ي	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
أ...ي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
أ...و	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	قال	Qāla
2.	قيل	Qīla
3.	يقول	Yaqūlu
4.	رمي	Ramā

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk Ta Marbutah ada dua (2), yaitu :

- Ta Marbutah hidup atau yang mendapatkan harakat fathah, kasrah atau dammah transliterasinya adalah /t/.
- Ta Marbutah mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah /h/.
- Apabila pada suatu kata yang di akhir katanya Ta Marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang /al/ serta bacaan kedua kata itu terpisah maka Ta Marbutah itu ditransliterasikan dengan /h/.

Contoh :

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	روضة الأطفال	Rauḍah al-aṭfāl / rauḍatul aṭfāl
2.	طلحة	Ṭalhah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau Tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda yaitu tanda Syaddah atau Tasydid. Dalam transliterasi ini tanda Syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda Syaddah itu.

Contoh :

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	رَبَّنَا	Rabbana
2.	نَزَّلَ	Nazzala

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan huruf yaitu ال. Namun dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf Syamsiyyah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf Qamariyyah.

Kata sandang yang diikuti oleh huruf Syamsiyyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu. Sedangkan kata sandang yang diikuti oleh huruf Qamariyyah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti dengan huruf

Syamsiyyah atau Qamariyyah, kata sandang ditulis dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan kata sambung.

Contoh :

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	الرَّجُل	Ar-rajulu
2.	الجلال	Al-Jalālu

7. Hamzah

Sebagaimana yang telah disebutkan di depan bahwa Hamzah ditransliterasikan dengan apostrof, namun itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Apabila terletak diawal kata maka tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa huruf alif. Perhatikan contoh berikut ini :

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	أكل	Akala
2.	تأخذون	Ta'khuzuna
3.	النؤ	An-Nau'u

8. Huruf Kapital

Walaupun dalam sistem bahasa Arab tidak mengenal huruf kapital, tetapi dalam transliterasinya huruf kapital itu digunakan seperti yang berlaku dalam EYD yaitu digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandangan maka yang ditulis dengan huruf kapital adalah nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan tersebut disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka huruf kapital tidak digunakan.

Contoh :

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
	و ماحمّد إله الرسول	Wa mā Muhammadun illā rasūl
	الحمد لله رب العالمين	Al-ḥamdu lillahi rabbil 'ālamīna

9. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata baik fi'il, isim, maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka penulisan kata tersebut dalam transliterasinya bisa dilakukan dengan dua cara yaitu bisa dipisahkan pada setiap kata atau bisa dirangkai.

Contoh :

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
	وإن الله لهو خير الرازقين	Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn / Wa innallāha lahuwa khairur-rāziqīn
	فأوفوا الكيل والميزان	Fa aufū al-Kaila wa al-mīzāna / Fa auful-kaila wal mīzāna

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, **TINJAUAN HUKUM ISLAM DALAM JUAL BELI *DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* MELALUI APLIKASI *SHOPEE***.

Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Sarjana 1 (S1) Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), Fakultas Syariah IAIN Surakarta.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penyusun telah banyak mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, dan tenaga. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudhofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta,
2. Bapak Dr. Ismail Yahya, S.Ag., M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta.
3. Bapak Masjupri, S.Ag., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah).
4. Bapak Muhammad Julijanto, S.Ag., M.Ag., selaku Sekretaris Jurusan Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah).
5. Bapak Nurul Huda, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing
6. Dewan Penguji, yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk menguji skripsi ini guna membawa kualitas penulisan kearah yang lebih baik.
7. Seluruh Dosen Fakultas Syariah yang telah memberikan ilmu-ilmunya, semoga segala ilmu yang telah diberikan dapat bermanfaat di kehidupan yang akan datang.

8. Seluruh Staff karyawan Fakultas Syariah dan seluruh Staff karyawan perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan penyusun satu persatu yang telah berjasa dalam menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, untuk itu penyusun mengharap kritik dan saran yang membangun untuk tercapainya kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penyusun berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 01 April 2020

Penyusun

Moh. Irfan Syarifuddin

NIM. 152.111.042

ABSTRAK

Moh. Irfan Syarifuddin, NIM: 152.111.042.”**TINJAUAN HUKUM ISLAM DALAM JUAL BELI *DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* MELALUI APLIKASI *SHOPEE*.**”Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana praktik jual beli *diamond game mobile legends* yang ada diaplikasi *shopee*, kemudian penulis menganalisis menggunakan perspektif hukum Islam.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang dilakukan langsung di lapangan, dengan data primer yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi hasil wawancara kepada pihak pembeli dan penjual yaitu *gamers game online mobile legends* serta data sekunder yang diperoleh dari buku, jurnal, Al-Quran.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian rukun jual beli menurut hukum Islam yaitu kebanyakan pembeli masih dibawah umur atau belum baligh. Sehingga dalam hukum Islam hal ini tidak diperbolehkan kecuali sudah ada orang dewasa yang mengawasi atau memberi izin untuk melakukan jual beli. Serta ketidaksesuaian yang kedua adalah pada obyek/barang yang diperjualbelikan, jual beli tersebut tidak sah karena adanya pembatasan waktu sebab ketika barang yang dibeli dibatasi dengan waktu maka gugurlah sistem kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut.

Kata Kunci : Jual Beli, Game *Online*, dan Hukum Islam

ABSTRACT

Moh.Irfan Syarifuddin, NIM: 152.111042, **"TINJAUAN HUKUM ISLAM DALAM JUAL BELI DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGENDS MELALUI APLIKASI SHOPEE."**

This study aims to find out how the practice of buying and selling diamonds game mobile legends in the Shopee application, and then how to solve problems between the buyer and seller then analyzed using the perspective of Islamic law.

This research includes the type of field research that is research conducted directly in the field. With primary data obtained from interviews, observations, and documentation of the results of interviews with buyers and sellers of player game mobile legends and secondary data obtained from books, journals and Al-Quran.

The results of this study indicated that there is a discrepancy between the buying and selling according to Islamic law, namely that most buyers are underage or not yet mature. So that in Islamic law this is not allowed unless there are adults who oversee or give permission to trade. Then the second discrepancy is the object/item being traded. The sale and purchase is invalid because of the time limitation because when the goods purchased are limited by time, system completely falls on the goods.

Keywords: buy and sell, games online, and Islamic legal

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN MUNAQASYAH	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
KATA PENGANTAR	xiv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
DAFTAR ISI	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Tinjauan Pustaka.....	9
F. Kerangka Teori	11
G. Metode Penelitian	15
H. Sistematika Penulisan	19

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengertian Jual Beli dan Sumber Hukum	20
B. Dasar Hukum Jual Beli.....	23
C. Rukun-rukun dan Syarat Jual Beli	29
D. Macam Jual Beli.....	34

BAB III DESKRIPSI DATA PENELITIAN

A. Gambaran Umum Game Online <i>Mobile Legends</i>	36
B. Transaksi Penjualan di Shopee.....	45

C. Transaksi pembelian diamond di Shopee	48
D. Transaksi Diamond Melalui Shopee	51

BAB IV ANALISIS DATA

A. Analisis Mekanisme Transaksi Jual Beli <i>Diamond Game Online Mobile Legends</i>	58
B. Analisis Pelaksanaan Transaksi Jual Beli <i>Diamond Game Online Mobile Legends</i> Ditinjau dari Persepektif Hukum Islam.....	63

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan	75
B. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA	77
----------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN	79
-------------------------	----

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	85
----------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Pertanyaan wawancara kepada Penjual Game Online
Mobile Legends

Lampiran 2 : Daftar Pertanyaan wawancara kepada Pembeli Game Online
Mobile Legends

Lampiran 3 : Dokumentasi Foto wawancara

Lampiran 4 : Daftar Riwayat Hidup

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam tidak melarang hubungan sosial antara manusia untuk melakukan kegiatan, namun ada ketentuan atau batasan dalam melakukan praktek kehidupan sosialnya. Hal ini, salah satunya kegiatan ekonomi jual beli yang tidak pernah lepas dari keseharian manusia untuk memenuhi kebutuhannya.¹ Dalam QS. An-Nisa : 29, Allah SWT berfirman :

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

Artinya:

*Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu, Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.*²

Dari pemaparan ayat di atas menjelaskan bahwa transaksi jual beli harus suka sama suka, tidak ada unsur pemaksaan, penipuan, pemalsuan yang dapat merugikan orang lain. Undang-Undang perlindungan konsumen Nomor 8 Tahun 1999 pasal 2 yang menjelaskan “Perlindungan konsumen berasaskan manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum”.³

¹ Syaifullah, *Etika Jual Beli*, (Yogyakarta: Kanisius, 1987), hlm.375.

² Departemen Agama RI, *Terjemah Al-Qur'an Secara Lafdzyiah*, (Jakarta: Yayasan Pembinaan Masyarakat Islam “AL HIKMAH” 1, hlm. 335.

³ Undang-Undang No 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Pasal 2 ayat 1.

Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bab V Transaksi Elektronik pasal 17 ayat 2 bahwa “Para pihak yang melakukan transaksi elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran informasi elektronik dan atau dokumen elektronik selama transaksi berlangsung.”⁴

Jual beli dalam Islam tidak dilarang, namun Islam sangat memperhatikan unsur-unsur jual beli. Artinya, semua kegiatan bermuamalah termasuk jual beli diperbolehkan selama tidak ada dalil yang melarangnya, sesuai kaidah fiqh “ Pada dasarnya semua akad bermuamalah itu hukumnya sah sampai ada dalil yang membatalkan dan mengharamkannya”.⁵

Jual beli adalah transaksi saling tukar menukar harta, yang dilakukan secara sukarela. Atau proses pengalihan hak kepemilikan kepada orang lain dengan adanya kompensasi izin tertentu dan dilakukan sesuai hukum syariat.⁶Intinya adalah bahwa jual beli secara umum merupakan ikatan tukar menukar yang bukan kemanfaatan. Jual beli secara khusus adalah ikatan tukar-menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan bukan kenikmatan, dimana sesuatu yang dijadikan objek tukar menukar tersebut merupakan benda yang dapat direalisasikan, bukan merupakan hutang dan dapat diketahui sifat-sifatnya.

⁴ Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik .Pasal 17 ayat 2

⁵ Rachmad Syaifei, *Ilmu Ushul Fiqh*, (Bandung: Pustaka setia, 1999), hlm.283.

⁶ Sayid Sabiq, *fiqh as-sunnah*, juz 3, (Libanon: Dar al-fikri, 1983), hlm. 124.

Prakteknya seorang muslim harus memperhatikan dan mempertimbangkan, apakah transaksi yang baru muncul ini sesuai dengan dasar dan prinsip muamalah yang diajarkan oleh syariat Islam. Persoalan muamalah bukanlah ajaran yang kaku dan sempit melainkan ajaran yang fleksibel dan elastis yang dapat menjadikan berbagai perkembangan transaksi yang modern, selama tidak bertentangan Nash Al-Qur'an dan Sunnah.⁷ Masyarakat sosial yang tidak lepas dari aktivitas jual beli, karena hal itu kebutuhan primer layaknya makan setiap hari.

Pada masa modern ini semakin berkembangnya zaman, teknologi pun juga semakin berkembang. Perkembangan teknologi komputer, telekomunikasi, dan informasi berjalan sedemikian rupa sehingga pada saat ini sudah sangat berbeda dengan sepuluh atau lima belas tahun lalu. Pemanfaatan teknologi semakin maju sangatlah pesat karena berbagai informasi yang telah disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, hubungan jarak jauh pun bisa dengan mudah dengan teknologi telekomunikasi internet. Pihak-pihak yang terkait dalam transaksi juga tidak bertemu dalam tatap muka langsung, cukup melalui peralatan telekomunikasi atau internet, kondisi ini dimulai pertanda dimulainya era *cyber* dalam internet.⁸

Setelah masyarakat mengenal sistem transaksi *online*, maka tingkat penggunaan pelayanan jual beli *online* semakin meningkat, hal tersebut

⁷ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta:Gaya Media Pratama,2007), hlm 5.

⁸ Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafiti Offset,2011), hlm. 250.

yang membuat segmen bisnis online kini meningkat drastis. Transaksi jual beli online melalui *marketplace* menjadi suatu layanan yang sangat diminati. *Marketplace* merupakan media *online* berbasis internet, tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari *supplier* sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Bagi *supplier* dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk atau jasa mereka. Aktifitas bisnis menjadi efisien dan luas dalam memperkenalkan bisnis atau usaha ke banyak *client* secara global tanpa ada batasan jarak dan tempat. *Marketplace* merupakan sebuah pasar *virtual* dimana pasar tersebut menjadi tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi.

Marketplace mempunyai fungsi yang sama dengan sebuah pasar tradisional, hanya saja *marketplace* ini lebih ter-*komputerisasi* dengan menggunakan bantuan sebuah jaringan dalam mendukung sebuah pasar agar dapat dilakukan secara efisien dalam menyediakan *update* informasi dan layanan jasa untuk penjual dan pembeli berbeda-beda.

Salah satu *marketplace* yang sangat diminati saat ini dikalangan remaja hingga dewasa adalah *Shopee.id*, *shopee* merupakan sebuah aplikasi *mobile*, aplikasi ini merupakan wadah belanja online yang lebih fokus pada *platform mobile* sehingga orang-orang lebih mudah mencari, belanja, dan berjualan langsung diponselnya saja. *Platform* ini menawarkan berbagai macam produk, dilengkapi dengan metode pembayaran yang aman, layanan

pengiriman yang terintegrasi dan fitur sosial yang inovatif untuk menjadikan jual-beli menjadi menyenangkan, aman dan praktis.

Jual beli melalui *marketplace* menggunakan 2 akad yakni *ijarah* dan *salam*. Akad *ijarah* dalam praktik jual beli melalui *marketplace* terjadi ketika penjual bergabung dalam aplikasi *Shopee.id*, pada saat itu penjual telah dianggap penyewa, dan *Shopee* sebagai pihak yang menyewakan toko online.

Aplikasi *Shopee* dalam Hukum Islam disebut makelar. Yaitu menjualkan barang milik orang lain dan dia mendapatkan *fee* atas jasa menjualkannya.⁹ Dalam ketentuan bisnis Islam, bisnis *marketplace* online termasuk kategori bisnis pemesanan (*salam*). Menurut *Ascarya*, *salam* merupakan bentuk jual beli di muka dan penyerahan barangnyadikemudian hari dengan harga, spesifikasi, jumlah, kualitas, tanggal dan tempat penyerahan yang jelas serta disepakati sebelumnya dalam perjanjian.¹⁰ Beberapa ketentuan *salam* di antaranya penjual harus menyerahkan barang tepat pada waktunya dengan kualitas dan jumlah yang disepakati.

Berkembangnya teknologi yang masuk di Indonesia dapat mengakses internet serta penggunaan *gadget* canggih menimbulkan suatu kebiasaan baru yaitu bermain *game online*. Tujuannya untuk memperoleh kesenangan serta dapat melakukan bisnis jual beli permainan *game online* yang dimainkan.

⁹ Wahbah Az-Zuhaili, *Al-Wajiz fi Al-Fiqh Al-Islami*, (Damaskus: Dar Al-Fikr, 2006), hlm. 22.

¹⁰ *Ascarya, Akad dan Produk Bank Syariah*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2007), hlm. 90.

Fenomena *game online* di Indonesia dijadikan sebagai gaya hidup dibelahan dunia saat ini cukup menakjubkan. Aktivitas bermain *game online* diprediksi dapat mengalahkan keberadaan situs-situs populer jaringan sosial seperti *Friendster*, *Multiply*, *Website* dan lainnya yang menyediakan video online.¹¹

Selain untuk berbisnis jual beli, manfaat lainnya sebagai sarana hiburan, yaitu dengan bermain *game online* yang terkoneksi dengan internet dengan live streaming.

Salah satu *game online* yang kini berkembang sangat pesat yang digemari oleh kalangan tua, muda bahkan anak anak usia dini adalah *game online mobile legends* karena mudah untuk dipergunakan dan tampilannya sangat menarik. Selain *game online mobile legends* juga terdapat *game online* yang sangat pesat lainnya ada *Free fire*, *PUBG*, *AOV*, *DOTA* dan lain-lain.

Game mobile legends ini dikembangkan dan diterbitkan oleh Shanghai Moonton Technology, platformnya di IOS, Android. Tanggal rilis di Indonesia dengan platform android pada tanggal 11 juli 2016 menggunakan server Tiongkok. Sedangkan tanggal rilis platform IOS pada tanggal 9 November 2016 menggunakan server global. Genre yang digunakan di permainan *mobile legends* yaitu *multiplayer online battle arena*.

¹¹ Ilma Lathiefa Nur, "Game Balap Picu Pro dan Kontra" dikutip dari www.detik.net.com diakses 29 Januari 2019.

Cara untuk membeli *diamond game online mobile legends* di *Shopee* yang pertama yaitu pembeli memilih jumlah *diamond* yang dibutuhkan, kemudian pembeli mencantumkan nama id *game online mobile legends*. Selanjutnya, pembeli meng-klik “beli” dan “bayar”. Lalu pembeli menunggu beberapa menit dan top up *diamond* masuk di akun game pembeli.

Permasalahan yang timbul dalam transaksi jual beli *diamond game online mobile legends* di *Shopee* yaitu, metode transaksi di *Shopee* dengan *codashop*. Dikarenakan *codashop* merupakan aplikasi resmi yang dikeluarkan oleh *game online mobile legends* dan harga *diamond* yang dijual di *codashop* lebih mahal, daripada di *Shopee* yang harganya lebih murah. Selain itu, proses pembayaran dalam jual beli *diamond game online mobile legends* melalui *Shopee* dapat dilakukan penundaan pembayaran. Misal, membeli *diamond* hari ini, pembayaran hari ini juga maka *diamond* yang dimasukkan ke akun game pembeli dilakukan satu kali dua puluh empat jam. Jika melalui *codashop*, membeli *diamond* hari ini, maka seketika *diamond* masuk ke akun game pembeli hari itu juga.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan membahas lebih lanjut dengan mengangkat judul **“TINJAUAN HUKUM ISLAM DALAM JUAL BELI DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGENDS MELALUI APLIKASI SHOPEE”**.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana mekanisme transaksi *diamond game online mobile legends* di *Shopee*?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap transaksi jual beli *diamond game online mobile legends* di *shopee*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui mekanisme transaksi jual beli *diamond game online mobile legends* di *Shopee*.
2. Untuk mengetahui tinjauan Hukum Islam terhadap transaksi jual beli *diamond game online mobile legends*.

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai usaha pengembangan dan kontribusi keilmuan mengenai cara bertransaksi di jual beli online *diamond mobile legends* di *Shopee* sesuai dengan Hukum Islam

2. Manfaat Praktis

Sebagai pertimbangan dalam mekanisme jual beli *diamond game online mobile legends* agar sesuai ketentuan hukum Islam.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu ini, dimaksudkan untuk mencari data tersedia yang pernah diteliti sebelumnya dimana ada hubungannya dengan masalah yang dikaji dalam penulisan skripsi ini diantaranya adalah :

Penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Ina Gartina (2018) tentang “*Fenomena Trend Belanja Online Melalui Aplikasi Shopee Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung*” Mahasiswa dari Universitas Pasundan. Dalam penelitiannya memaparkan bahwa pengguna *Shopee* memiliki motif yaitu untuk keperluan dalam mengikuti perkembangan zaman, menghemat waktu dan tenaga daripada berbelanja langsung ke store, sebagai salah satu cara menghemat pengeluaran, karena harga yang ditawarkan di *shopee* adalah harga termurah dan transaksinya mudah dan cepat. Karena *Shopee* bagi mahasiswa mampu membantu memenuhi kebutuhan yang dianggap modern dan selalu ingin mengikuti perkembangan zaman agar mampu menghadapi kemajuan teknologi. Karena tidak pernah tahu penjual itu jujur atau tidak, barang yang di pesan sesuai deskripsi atau tidak. Peneliti berharap bagi pengguna bisa menjadikan *smart user* dan tidak merugikan diri-sendiri.¹²

Penelitian berupa jurnal yang dilakukan oleh Sri Wulan Ayu Lestari (2018) tentang “*Pengaruh Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Bertransaksi Online Melalui Aplikasi Shopee Terhadap Minat Pembelian Ulang Konsumen*” dalam penelitiannya membahas tentang bahwa *Shopee* memiliki banyak program-program penjualan yang menawarkan hadiah

¹²Ina Garitna, “Fenomena Trend Belanja Online Melalui Aplikasi Shopee Di Kalangan Mahasiswa Bandung”, *Skripsi* tidak diterbitkan Universitas Pasundan, 2018.

menarik bagi pelanggannya. *Shopee* menjaga dan menjamin keamanan informasi identitas pelanggan dan proses transaksi. Peneliti menggunakan metode penelitian *E-commerce* yaitu kegiatan perniagaan yang mencakup proses pembelian, penjualan barang/jasa dan pertukaran informasi dengan menggunakan komputer dan didukung oleh kecanggihan teknologi. Agar perusahaan *Shopee* dapat mempertahankan kemudahan dalam penggunaan aplikasi dan meningkatkan sistem keamanan dalam fitur-fitur aplikasi agar meminimalisasi terjadinya masalah dalam proses transaksi.¹³

Penelitian yang dilakukan oleh Ainur Rohman dari Fakultas Syariah IAIN Walisongo Semarang 2007 yang berjudul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli melalui Internet*” (*Studi Kasus di Gramedia Toko Buku Online Website www.gramediaonline.com*). Dalam penelitiannya tersebut dijelaskan tentang bagaimana cara pemesanan buku dan pembatalan pemesanan, serta seperti apa cara pembayarannya. Selain mekanisme, dalam penelitian tersebut menyimpulkan bahwa jual beli melalui internet diperbolehkan karena tidak bertentangan dengan hukum Islam mengenai rukun, syariat, dan adanya unsur kejelasan dan jauh dari unsur tipu daya selain itu tidak ada unsur paksaan.¹⁴

Yang membedakan dengan penelitian lainnya yaitu penulis membahas tentang syarat dan rukun jual beli dalam Islam. Penulis tertuju

¹³ Sri Wulan Ayu Lestari, “Pengaruh Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Bertransaksi Online Melalui Aplikasi Shopee Terhadap Minat Pembelian Ulang Konsumen”, *Skripsi* tidak diterbitkan, Universitas Mulawarman, 2019.

¹⁴ Ainur Rohman, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli melalui Internet. (Studi Kasus di Gramedia Toko Buku Online Website www.gramediaonline.com)”, *Skripsi* tidak diterbitkan, Yogyakarta, IAIN Walisongo, 2007.

dalam bisnis ini karena transaksi *game online* rawan dengan tindakan kejahatan dan pihak game sendiri membolehkan untuk transaksi jual beli tersebut dengan menyediakan tempat penjualan yang berjuta-juta.

F. Kerangka Teori

Jual beli adalah penukaran harta atas dasar saling rela atau memindahkan hak milik dengan ganti yang dapat dibenarkan. Jual beli sah atau sah adalah jual beli yang memenuhi ketentuan syariat. Hukumnya, sesuatu yang diperbolehkan menjadi hak milik yang melakukan akad.¹⁵ Definisi tersebut dapat dipahami bahwa inti dari jual beli adalah perjanjian tukar menukar barang atau benda yang memiliki nilai, secara sukarela antara dua belah pihak, sesuai perjanjian dan ketentuan yang telah dibenarkan oleh Syara'.¹⁶

Jual beli online adalah aktivitas jual beli berupa transaksi penawaran barang oleh penjual dan permintaan barang oleh pembeli secara online dengan memanfaatkan teknologi internet.

Allah adalah Dzat yang maha mengetahui atas hakikat persoalan kehidupan, bahwa dalam suatu perkara dapat kemaslahatan dan manfaat maka diperbolehkan, sebaliknya, jika didalam terdapat kerusakan dan *madharat*, maka Allah mencegah dan melarangnya.

¹⁵ Waluyo, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, (Jakarta:PT.RajaGrafindo Persada, 2002), hlm.120

¹⁶ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), hlm. 111

Dalam bertransaksi jual beli harus memperhatikan rukun dan syarat-syaratnya, sehingga transaksi jual beli tersebut rukun dan syaratnya terpenuhi dengan sempurna, ada rukun jual beli tersebut dibagi menjadi empat :

1. Penjual
2. Pembeli
3. *Ijab dan Qabul*
4. Objek (benda dan barang)

Pada dasarnya transaksi jual beli diperbolehkan oleh Islam, terdapat beberapa ayat Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah SAW yang berbicara tentang jual beli, antara lain:¹⁷

a. Al-Quran, adapun ayat yang berkaitan dengan jual beli :

1) Surat Al-Baqarah ayat 275

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

Artinya :

“Orang-orang yang makan(mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan

¹⁷ Abdul Rahman Ghazaly dkk, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Prenadamedia Grup,2010), hlm. 68.

lantaran(tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat). Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya(terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal didalamnya”. (Al-Baqarah : 275)¹⁸.

2) Surat An-Nisa ayat 29;

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

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”,(An-Nisa ayat 29)¹⁹.

b. Al-Hadits

عن عبد الله بن عمر رضي الله عنه قال: قال رسالصدوق الم سلم مع يوم القيامة «—وفي رواية: مع النبيين و الصديقين و الشهداء —الشهداء رواه ابن ماجه و الحاكم و الدارقطني و غيرهم

Dari Abdullah bin Umar r.a. bahwa Rasulullah SAW bersabda “Seorang pedagang muslim yang jujur dan amanah (terpercaya) akan (dikumpulkan) bersama Nabi orang-orang yang mati syahid pada hari kiamat (nant)” (HR. Tirmidzi no: 1209).²⁰

¹⁸ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lentera Abadi), 2010.

¹⁹ *Ibid.*,

²⁰ HR.Tirmidzi,”*Kitab Al-Bayu*”, “*Bab Ma Ja-a Fu Tijarati*” (lihat “ash-shahilihah”no.3453).

c. Para ulama Fiqh

Para Ulama Fiqh berijmak bahwa hukum dari jual beli adalah mubah(boleh). Karena manusia sebagai makhluk sosial yang paling membutuhkan satu sama lain, dan manusia tidak bisa hidup tanpa saling membantu sesamanya. Akan tetapi, Imam Al-Syatibi mengatakan bahwa hukum jual beli bisa berubah dari mubah menjadi wajib dalam situasi tertentu.²¹

Jual beli juga dapat memperbanyak kuantitas harga barang niaga dalam beberapa segi untuk dijual kepada orang yang memanfaatkannya dan dapat juga memperbaiki kualitas yang dibutuhkan dalam produksi untuk dijual kepada orang banyak. Berjualan dan belanja adalah seluas-luas media yang bermanfaat dalam hidup didunia dan sebaik-baik sebab kesuburan dan kemakmuran.²²

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini yang penulis pergunakan adalah penelitian lapangan, penelitian dimaksudkan mempelajari suatu objek yang diteliti secara *intensif*, terperinci secara mendalam. Peneliti kebetulan juga merupakan pelaku, jadi dapat langsung terjun ke lapangan untuk dapat melihat praktek jual beli diamond *game online mobile legends* melalui *shopee*.

²¹ Syaifullah, *Etika Jual Beli*, (Yogyakarta: Kanisius, 1987), hlm.375.

²² Siah Khosyi'ah, *Fiqh muamalah Perbandingan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm.71.

2. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Sumber Data Primer, yaitu sumber data yang diperoleh peneliti secara langsung.²³Penggalan data pada skripsi ini diperoleh dari wawancara secara langsung dengan pihak-pihak *gamers game online mobile legends*,

b. Sumber Data Sekunder

Sumber Data Sekunder yaitu data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada,²⁴meliputi artikel-artikel mengenai jual beli onlinediamondgame onlinemelalui *shoope*, literatur, maupun pustaka yang relevan dengan penelitian

3. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi atau percakapan antara dua orang atau lebih guna memperoleh informasi, yakni dengan cara bertanya langsung kepada subjek ataupun responden untuk mendapatkan informasi yang diinginkan guna mencapai tujuannya dan memperoleh data yang akan dijadikan sebagai bahan laporan suatu penelitian.²⁵Wawancara kualitatif dilakukan dengan cara *face to face interview*,

²³ Donald R Cooper, *Metode Research(Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm. 190.

²⁴*Ibid.*, hlm. 191.

²⁵Lexy J. Moeleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm.121.

mewawancarai dengan telepon, atau terlibat dengan kelompok tertentu. Wawancara ini juga memerlukan pertanyaan-pertanyaan yang secara umum tidak terstruktur dan bersifat terbuka yang dirancang memunculkan pandangan dan opini dari para partisipan.²⁶Dalam hal ini wawancara ini dilakukan dengan pihak terkait, yaitu para *gamer game onlinemobile legends*. Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara *semi terstruktur*

b. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya.²⁷Data yang didapatkan dari aplikasi *Shopee* berupa gambar yang dijual, komentar percakapan, dan pembeli melalui inbok *Shopee*, *whatsapp* dll.

c. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan observasi dan penelitian di Jl.Hasyim Asyari No. 9 Bojonegoro dan Surakarta. Penelitian dilakukan pada bulan September hingga November. Sedangkan lokasi penelitian di Bojonegoro dan Surakarta dibulan yang sama.

4. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan jenis penelitian di atas, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian,

²⁶John W. Creswell, *Research Design(Pendekatan Kualitatif, kuantitatif, dan Mixed)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013) , hlm. 267.

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Adapun komponen-komponen analisis data model interaktif adalah sebagai berikut :

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh peneliti di lapangan melalui wawancara dan dokumentasidireduksi dengan cara merangkum, memilih dan memfokuskan data pada hal-hal yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilah-milah, mengkategorikan dan membuat abstraksi dari wawancara dan dokumentasi.²⁸

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dilakukan setelah data selesai direduksi atau dirangkum. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk catatan wawancara dan catatan dokumentasi. Data yang sudah disajikan dalam bentuk catatan wawancara dan catatan dokumentasi diberi kode untuk mengorganisasi data, sehingga peneliti dapat menganalisis dengan cepat dan mudah. Kemudian, data tersebut dapat disajikan dalam bentuk teks.

c. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi (*Conclusion Drawing/ Verification*)

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif model interaktif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Berdasarkan data yang telah

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 248.

direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah diungkapkan oleh peneliti sejak awal.²⁹

Teknik penelitian menggunakan *sampling snowball* sebagai salah satu teknik *sampling non prabilitas* dapat digunakan untuk pengumpulan data guna menjawab permasalahan penelitian. Dengan menggunakan teknik ini diharapkan penelitian lebih mudah dilaksanakan dan diselesaikan.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dan mengetahui dalam penelitian skripsi ini, maka penyusun menggunakan sistematika penulisan berikut:

Bab *pertama* berisi tentang pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab *kedua* membahas mengenai jual beli meliputi pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, syarat-syarat jual beli, rukun jual beli, macam-macam jual beli yang dilarang

Bab *ketiga* membahas tentang gambaran umum tentang transaksi *game online mobile legends*, transaksi jual beli *diamond mobile legends* di *shopee* serta waktu dan lokasi penelitian.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 250.

Bab *keempat* Analisis transaksi jual beli diamond *game online mobile legends* melalui *shopee* menurut hukum Islam.

Bab *kelima* merupakan bagian penutup terdiri kesimpulan, saran dan penutup.

BAB II

JUAL BELI DALAM HUKUM ISLAM

A. Pengertian Jual Beli dan Sumber Hukum Jual Beli

1. Pengertian Jual Beli

Jual beli dalam bahasa Arab disebut dengan *al-bay'* adalah menukarkan sesuatu dengan sesuatu.¹ Sedangkan menurut hukum syara jual beli mempunyai arti, menukarkan harta dengan harta lain yang sama-sama dapat dimanfaatkan dengan suatu ijab kabul serta menurut cara yang diperbolehkan.² Atau juga dapat diartikan menukarkan barang dengan barang atau barang dengan uang, dengan jalan melepaskan hak milik dari satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan.³

Perkataan jual beli sebenarnya terdiri dari dua suku kata yaitu “jual dan beli”. Yang mana kedua kata tersebut mempunyai arti yang bertolak belakang, yaitu kata jual menunjukkan bahwa adanya perbuatan menjual, sedangkan beli adalah perbuatan membeli. Dengan demikian perkataan jual beli menunjukkan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa, yaitu satu pihak menjual dan di pihak yang lain membeli, maka dalam hal ini terjadilah hukum jual beli.⁴

¹ Abdulrahman Al Jaziri, *Fiqh Empat Madzab J. III, Asy Syifa'* (Semarang), hlm. 301.

² Imam Taqiyuddin Abu Bakar Al- Husaini, *Kifayatul Akhyar J. II*, (Surabaya: Pt. Bina Ilmu Offset, 1997), hlm. 1.

³ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2005, hlm.67.

⁴ Suhrawadi k lubis choiruman pasaribu, *Hukum Perjanjian Dalam Islam*, (Jakarta : Sinar garfika. 1996), hlm. 33.

Jual beli menurut B.W adalah suatu perjanjian timbal balik dalam mana pihak satu (si penjual) berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang, sedangkan pihak yang lainnya (si pembeli) berjanji untuk membayar harga yang terdiri atas jumlah uang sebagai imbalan dari perolehan hak milik tersebut.⁵

Adapun pengertian jual beli secara istilah sebagaimana dikemukakan oleh para Fuqaha adalah sebagai berikut :⁶

- a. Menurut Sayyid Sabiq, jual beli adalah “ Penukaran benda dengan benda lain saling merelakan atau memindahkan hak milik dengan ada penggantinya dengan cara diperbolehkan.
- b. Menurut Hasbi ash- Shiddieqy, jual beli adalah “ Akad yang tegak atas dasar penukaran harta dengan harta, maka jadilah penukaran hak milik secara tetap.
- c. Menurut Ibnu Qudamah, jual beli adalah “saling menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan milik.

Jual beli dalam pengertiannya yang dikemukakan oleh ulama madzab. Meskipun terdapat perbedaan, namun substansinya dan tujuannya masing-masing sama. Ulama Hanafiyah mendefinisikan dengan :

“Jual beli adalah menukar benda dengan dua mata uang (emas dan perak) dan semacamnya, atau tukar menukar barang dengan uang atau semacamnya menurut cara khusus.”

⁵ R. Subekti, *Aneka Perjanjian*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1995), hlm. 1.

⁶ Sayyid Sabiq, *Fiqh al-Sunnah, Juz III*, (Beirut : Daar al-Fikr, 1983), hlm. 126

Dalam definisi ini terkandung arti bahwa cara khusus yang dimaksudkan oleh ulama Hanafiyah adalah melalui *ijab* (ungkapan membeli dari pembeli) dan *qabul* (pernyataan menjual dari penjual), atau juga boleh melalui saling memberikan barang dan harga dari penjual dan pembeli. Akan tetapi harta yang diperjualbelikan haruslah bermanfaat bagi manusia. Apabila jenis-jenis barang seperti itu tetap diperjualbelikan, menurut ulama Hanafiyah, jual belinya tidak sah

Definisi lain dikemukakan Ulama Malikiyah, Syafi'iyah, Hanabilah. Menurut mereka jual beli adalah “ saling menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan”.⁷

Dalam hal ini mereka tekankan kepada kata “ milik dan kepemilikan” karena ada juga tukar menukar harta yang sifatnya tidak harus dimiliki, seperti sewa-menyewa (*al-ijarah*).

Jual beli dalam arti umum ialah suatu perikatan tukar menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan kenikmatan. Perikatan adalah akad yang mengikat kedua belah pihak tukar menukar yaitu salah satu pihak menukarkan ganti penukaran atas suatu yang ditukarkan oleh pihak lain. Dan sesuatu yang bukan manfaat ialah bahwa benda yang ditukarkan adalah *dzat* (bentuk) yang berfungsi sebagai objek penjualan, bukan manfaatnya atau hasilnya.⁸

Jual beli dalam arti khusus ialah ikatan tukar menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan bukan kelezatan yang mempunyai daya

⁷ Nasrun Harun, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Gaya Media Pratama, 2007), hlm. 111.

⁸ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 69

tarik, penukarannya bukan emas dan bukan pula perak, bedanya dapat direalisasikan dan pada seketika, tidak merupakan hutang baik barang itu dihadapan si pembeli maupun tidak, barang yang sudah diketahui sifat-sifatnya atau sudah diketahui terlebih dahulu.⁹

Beberapa definisi diatas dapat diketahui bahwa secara garis besar jual beli adalah tukar menukar atau peralihan kepemilikan dengan cara pergantian menurut bentuk yang diperbolehkan oleh syara atau menukarkan barang dengan barang atau barang dengan uang, dengan jalan melepaskan hak milik dari seseorang terhadap orang lainnya atas kerelaan kedua belah pihak.¹⁰ Barang tersebut dipertukarkan dengan alat ganti yang dapat dibenarkan. Adapun yang dimaksud dengan ganti yang dapat dibenarkan disini berarti milik atau harta tersebut dipertukarkan dengan alat pembayaran yang sah, dan diakui keberadaannya, misal uang rupiah dan mata uang lainnya.¹¹

B. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli merupakan akad yang diperbolehkan, hal ini berdasarkan atas dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Quran dan al-Hadits maupun Ijma' Ulama. Jual beli sebagai sarana tolong menolong antara sesama manusia

⁹ *Ibid.*, hlm. 67.

¹⁰ Amir Syarifudin, *Garis-Garis Besar Fiqh*, (Jakarta : Kencana, 2003), hlm. 193

¹¹ Suhrawardi K. Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafida, 2000), Cet 1, hlm. 129.

mempunyai landasan yang amat kuat dalam islam.¹² Adapun sumber-sumber hukum dagang dalam Islam diantaranya:

1. Al- Qur'an

Al-Quran yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, adalah konstitusi dasar yang abadi mengemukakan kaidah-kaidah kuliah dan mendasar, mempunyai daya tahan sepanjang masa dan dapat diterapkan dalam setiap suasana dan lingkungan masyarakat. Sifatnya universal dan komperhensip.

Firman Allah dalam surat al-Baqarah: 275

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يُفْؤُونَ إِلَّا كَمَا يُفْؤُمُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ۚ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا ۗ وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۚ فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ ۗ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۗ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ۖ

“Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.”¹³ (Q.S. al-Baqarah 275).

Ayat tersebut menolak argument kaum musrikin yang menentang disyariatkannya jual beli dalam Al- Quran. Kaum musyrikin

¹² M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, hlm. 115.

¹³ Tafsir Al-Manar, Muhammad Abduh, Muhammad Rasyid Ridha dan Tafsir Ibnu. Surat Al-Baqarah ayat 275, Jilid 3, hlm., 81.

tidak mengakui konsep jual beli yang telah disyariatkan oleh Allah dalam Al- Quran, dan menganggapnya identik dan sama dengan system ribawi. Dalam ayat tersebut, Allah SWT mempertegas legalitas dan keabsahan jual beli secara umum, serta menolak dan melarang konsep ribawi.¹⁴

Kemudian dilanjutkan kembali dalam surah An-Nisa' ayat 29

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

yang artinya“*Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu*”.¹⁵

Ayat ini menerangkan bahwa memakan harta dengan cara batil adalah mengambil tanpa keridhaan dari pemilik harta atau menafkahkan harta bukan pada hakiki yang bermanfaat, maka termasuk dalam hal ini lotre, penipuan didalam jual beli, riba dan menafkahkan harta pada jalan yang diharamkan. Secara batil dalam konteks ini merupakan mempunyai arti yang luas diantaranya, melakukan transaksi ekonomi yang bertentangan dengan syara'. Transaksi bersifat *maisir*, *gharar* dan

¹⁴ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 71.

¹⁵ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Tafsirnya: Edisi Yang Disempurnakan*, (Jakarta: Departemen Agama RI, Cet. Ke-3, 2009), hlm. 478.

adanya resiko dalam transaksi serta hal-hal lain yang bias dipersamakan dengan itu.¹⁶

Dipertegas kembali dalam surah al-Baqarah 282 yang artinya

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا تَدَايَنْتُمْ بِدَيْنٍ إِلَىٰ أَجَلٍ مُّسَمًّى فَاكْتُبُوهُ ۚ وَلْيَكْتُب بَيْنَكُمْ كَاتِبٌ بِالْعَدْلِ ۚ وَلَا يَأْب كَاتِبٌ أَنْ يَكْتُبَ كَمَا عَلَّمَهُ اللَّهُ ۚ فَلْيَكْتُبْ ۚ وَلْيُمْلِلِ الَّذِي عَلَيْهِ الْحَقُّ وَلْيَتَّقِ اللَّهَ رَبَّهُ وَلَا يَبْخَسْ مِنْهُ شَيْئًا ۚ فَإِنْ كَانَ الَّذِي عَلَيْهِ الْحَقُّ سَفِيهًا أَوْ ضَعِيفًا أَوْ لَا يَسْتَطِيعُ أَنْ يُمِلَّ هُوَ فَلْيُمْلِلْ وَلِيُّهُ بِالْعَدْلِ ۚ وَاسْتَشْهِدُوا شَهِيدَيْنِ مِنْ رِجَالِكُمْ ۖ فَإِنْ لَمْ يَكُونَا رَجُلَيْنِ فَرَجُلٌ وَامْرَأَتَانِ مِمَّنْ تَرْضَوْنَ مِنَ الشُّهَدَاءِ أَنْ تَضِلَّ إِحْدَاهُمَا فَتُذَكِّرَ إِحْدَاهُمَا الْأُخْرَىٰ ۚ وَلَا يَأْب الشُّهَدَاءُ إِذَا مَا دُعُوا ۚ وَلَا تَسْأَمُوا أَنْ تَكْتُبُوهُ صَغِيرًا أَوْ كَبِيرًا إِلَىٰ أَجَلِهِ ۚ ذَلِكُمْ أَقْسَطُ عِنْدَ اللَّهِ وَأَقْوَمٌ لِلشَّهَادَةِ وَأَدْنَىٰ أَلَّا تَرْتَابُوا ۖ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً حَاضِرَةً تُدِيرُونَهَا بَيْنَكُمْ فَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَلَّا تَكْتُبُوهَا ۗ وَأَشْهِدُوا إِذَا تَبَايَعْتُمْ ۚ وَلَا يُضَارَّ كَاتِبٌ وَلَا شَهِيدٌ ۚ وَإِنْ تَفَلَّحُوا فَإِنَّهُ فُسُوقٌ بِكُمْ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ وَيَعْلَمُكُمُ اللَّهُ ۖ وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu'amalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya. Dan hendaklah seorang penulis di antara kamu menuliskannya dengan benar. Dan janganlah penulis enggan menuliskannya sebagaimana Allah mengajarkannya, meka hendaklah ia menulis, dan hendaklah orang yang berhutang itu mengimlakkan (apa yang akan ditulis itu), dan hendaklah ia bertakwa kepada Allah Tuhannya, dan janganlah ia mengurangi sedikitpun hutangnya. Jika yang berhutang itu orang yang lemah akalnya atau lemah (keadaannya) atau dia sendiri tidak mampu mengimlakkan, maka hendaklah walinya mengimlakkan dengan jujur. Dan persaksikanlah dengan dua orang saksi dari orang-orang lelaki (di antaramu). Jika tak ada dua oang lelaki, maka (boleh) seorang lelaki dan dua orang perempuan dari saksi-saksi yang kamu ridhai, supaya jika seorang lupa maka yang seorang mengingatkannya. Janganlah saksi-saksi itu enggan (memberi keterangan) apabila mereka dipanggil; dan janganlah kamu jemu

¹⁶ Ibid, hlm. 72.

menulis hutang itu, baik kecil maupun besar sampai batas waktu membayarnya. Yang demikian itu, lebih adil di sisi Allah dan lebih menguatkan persaksian dan lebih dekat kepada tidak (menimbulkan) keraguanmu. (Tulislah mu'amalahmu itu), kecuali jika mu'amalah itu perdagangan tunai yang kamu jalankan di antara kamu, maka tidak ada dosa bagi kamu, (jika) kamu tidak menulisnya. Dan persaksikanlah apabila kamu berjual beli; dan janganlah penulis dan saksi saling sulit menyulitkan. Jika kamu lakukan (yang demikian), maka sesungguhnya hal itu adalah suatu kefasikan pada dirimu. Dan bertakwalah kepada Allah; Allah mengajarmu; dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.”¹⁷

2. Dari sumber As-Sunnah, yaitu sabda nabi Muhammad SAW.

حَدَّثَنَا مُوسَى حَدَّثَنَا وَهَيْبٌ حَدَّثَنَا هِشَامٌ عَنْ أَبِيهِ عَنْ الزُّبَيْرِ بْنِ الْعَوَّامِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنْ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لَأَنْ يَأْخُذَ أَحَدُكُمْ حَبْلَهُ فَيَأْتِيَ بِحُزْمَةِ الْحَطَبِ عَلَى ظَهْرِهِ فَيَبِيعَهَا فَيَكْفَى اللَّهُ بِهَا وَجْهَهُ خَيْرٌ لَهُ مِنْ أَنْ يَسْأَلَ النَّاسَ أَعْطَوْهُ أَوْ مَنَعُوهُ

“Telah menceritakan kepada kami [Musa] telah menceritakan kepada kami [Wuhaib] telah menceritakan kepada kami [Hisyam] dari [bapaknya] dari [Az Zubair bin Al 'Awam radliallahu 'anhu] dari Nabi Shallallahu'alaihiwasallam bersabda: "Demi Dzat yang jiwaku berada di tanganNya, sungguh seorang dari kalian yang mengambil talinya lalu dia mencari seikat kayu bakar dan dibawa dengan punggungnya kemudian dia menjualnya lalu Allah mencukupkannya dengan kayu itu lebih baik baginya daripada dia meminta-minta kepada manusia, baik manusia itu memberinya atau menolaknya".¹⁸ (H.R Bukhari)

Hadits tersebut memberikan isyarat kepada kita tentang kewajiban manusia untuk bekerja dalam kehidupan di dunia ini. Oleh karena itu, tidak boleh ia melalaikan dalam mencari harta atau rezeki dengan menggantungkan pemberian orang lain sebagaimana halnya tidak boleh menganggap remeh

¹⁷ Tafsir Al-Manar, Surat Al-Baqarah ayat 282, Jilid 3, hlm. 82.

¹⁸ Muḥ ammad bin isma‘īl bin al-Mughīrah al-Bukhārī, *Shahīh al-Bukhārī*, (Beirut: Dar Ibn Katsir, 2002), Cet.1, hlm. 358.

pekerjaan, baik pekerjaan mulia maupun rendah/hina.¹⁹ Hal ini berdasarkan perintah Nabi SAW.

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ { أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ : أَيُّ الْكُسْبِ أَطْيَبُ ؟ قَالَ : عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ ، وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ { رَوَاهُ الْبِزَّارُ وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ

“Dari Rif’ah Ibn Rafi sesungguhnya Rasulullah pernah ditanya “usaha apa yang paling baik? Rasulullah SAW menjawab “Usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur (jujur)”. (H.R. Al-Al-Bazzar dan disahihkan oleh al- Hakim) (al-Shan’ani, t.th: 4).²⁰

Dalam hadist Nabi tersebut dimaksudkan jual-beli itu kedalam usaha yang lebih baik dengan adanya catatan “*mabrur*” yang secara umum diartikan atas dasar suka sama suka dan bebas dari penipuan dan penghianatan.²¹

3. Ijma’

Dalam syariat Islam jual beli diperbolehkan berdasarkan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur’an dan sunnah. Tetapi kadang-kadang ada factor mempengaruhi jula beli sehingga memalingkan dari ketentuan yang diperbolehkan, sehingga menjadi makruh, haram, sunnah, wajib atau fardhu.²²

Ulama sepakat bahwa jual beli dan penekunannya sudah berlaku (dibenarkan) sejak zaman Rasulullah hingga hari ini. Maka para ulama telah sepakat bahwa ual beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tidak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya, tanpa bantuan orang lain. Namun bantuan

¹⁹ Siah Khosyi’ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung, CV Pustaka Setia, 2014), hlm. 68.

²⁰ Bulughul maram no 784

²¹ Amir Syarifudin, *Garis-Garis Besar Fiqh*, edisi pertama cet 3 (Jakarta : kencana, 2010) , hlm. 193.

²² Siah Khosyi’ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 70.

atau barang milik orang lain yang dibutuhkannya itu, harus diganti dengan barang lainnya yang sesuai.²³

C. Rukun dan Syarat Jual Beli

Jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, sehingga jual beli dikatakan sah oleh syara'.²⁴

Adapun rukun jual beli menurut jumhur ulama ada empat, yaitu :

1. Rukun Jual Beli

- a. Ada yang berakad (penjual dan pembeli)
- b. Ada barang yang dibeli
- c. Ada sighat (lafal ijab dan Kabul)

2. Syarat Jual Beli

Bahwa untuk mengetahui jual beli itu sah atau tidak, maka Islam mensyaratkan jual beli ada 3 hal yaitu:

a. Orang Yang Melakukan Jual Beli

Berikut syarat-syarat bagi orang yang melakukan jual beli.²⁵

- 1) Baligh (berakal) agar tidak mudah ditipu orang.

Tidak sah akad anak kecil, orang gila atau orang bodoh, sebab mereka bukan ahli mengendalikan harta. Hal ini berarti

²³ Dr. Rachmat Syafe'I, *Ushul Fiqih*, (Bandung: Pustaka setia, 1999), hlm. 75

²⁴ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 70

²⁵ *Ibid.*, hlm. 28.

orang yang bukan merupakan ahli *tasharruf* tidak boleh melakukan jual beli dan melakukan akad.²⁶

2) Beragama Islam

Syarat ini hanya tertentu untuk pembeli saja, bukan untuk penjual, yaitu kalau didalam sesuatu yang dibeli tertulis firman Allah walaupun satu ayat, seperti membeli kitab al-Quran atau kitab-kitab Hadits Nabi. Begitu juga kalau yang dibeli adalah budak yang beragama Islam. Kalau budak Islam dijual kepada kafir, mereka akan merendahkan atau menghina Islam dan kaum muslimin sebab mereka berhak bertaubat apapun pada sesuatu yang sudah dibelinya.

b. Syarat Objek Jual Beli

Obyek jual beli harus suci, dapat dimanfaatkan, milik sendiri penjual, dapat diserahkan secara nyata

- 1) Suci, sehingga tidak sah penjualan benda-benda najis seperti anjing, babi, darah dan yang lainnya
- 2) Jangan ditaklikkan, yaitu dikaitkan kepada suatu hal, misalnya kujual motor ini padamu nanti ketika aku sudah bosan.
- 3) Tidak dibatasi waktunya, seperti kujual motorku ini kepada tuan selama satu tahun, maka penjualan tersebut tidak sah sebab jual jual beli merupakan salah satu sebab pemilikan

²⁶ *Ibid.*,

secara penuh yang tidak dibatasi apapun kecuali ketentuan syara'

- 4) Dapat diserahkan dengan cepat maupun lambat, tidak sah menjual binatang yang hilang dan tidak mungkin kembali
- 5) Milik sendiri, tidak sah menjual barang orang lain tanpa seizin pemiliknya atau barang-barang yang baru menjadi miliknya di masa mendatang
- 6) Dapat diketahui (dilihat) barang yang diperjualbelikan harus dapat diketahui banyaknya, beratnya, takarannya, atau ukuran-ukuran yang lainnya, maka tidak sah jual beli yang menimbulkan keraguan salah satu pihak misalnya kucing dalam karung.

Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, terdapat beberapa syarat objek yang diperjualbelikan, diantaranya.²⁷

- 1) Barang yang dijualbelikan harus sudah ada
- 2) Barang yang dijualbelikan harus dapat diserahkan
- 3) Barang yang diperjualbelikan harus berupa barang yang memiliki nilai atau harga tertentu
- 4) Barang yang diperjualbelikan harus halal
- 5) Barang yang diperjualbelikan harus diketahui
- 6) Penunjukan dianggap memenuhi syarat kekhususan barang yang dijualbelikan apabila barang itu ada tempat jual beli

²⁷ Direktorat Jendral Badan Peradilan Agama, *Peraturan Mahkamah Agung RI No. 2 Tahun 2008*, (Jakarta: mb.dusain, 2013), hlm. 30.

- 7) Sifat barang yang dapat diketahui secara langsung oleh pembeli tidak memerlukan penjelasan lanjut
- 8) Barang yang dijual harus ditentukan secara pasti pada waktu akad

c. Ijab Kabul

Harus ada ijab dan kabul, yaitu kerelaan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli untuk melakukan jual beli. Agar *ijab* dan *qabul* dalam jual beli dapat mengakibatkan sahnya akad, maka harus memenuhi syarat yaitu: Tujuan pernyataan itu jelas, sehingga dapat dipahami dari pernyataan itu jenis akad yang dikehendaki, karena akad-akad itu sendiri berbeda dalam sasaran dan hukumnya.

Beberapa cara yang dilakukan untuk menyatakan *ijab* dan *qabul*, yaitu: Dengan ucapan, dalam hal ini tidak disyaratkan untuk menyebutkan barang yang dijadikan objek transaksi kecuali dalam akad pernikahan. Dengan tulisan, yang dilakukan oleh orang yang bias bicara atau tidak. Boleh melakukan akad dengan tulisan, dengan syarat tulisan jelas, tampak dan dapat dipahami oleh keduanya. Dengan perbuatan, yaitu dengan melakukan perbuatan yang menunjukkan kehendak untuk melakukan suatu akad. Dengan isyarat, pernyataan *ijab* dan *qabul* dengan isyarat ini hanya boleh dilakukan orang yang tidak bias bicara (bisu). Akan tetapi, jika

mereka (orang bisu) maka sebaiknya menyatakan *ijab* dan *qabul* dengan tulisan.²⁸

Syarat pertama jual beli adalah *ijab* dan *qabul* sebagai wujud kerelaan kedua belah pihak. Adanya kerelaan tidak dapat dilihat sebab kerelaan berhubungan dengan hati yang dapat diketahui melalui tanda-tanda lahirnya yang jelas menunjukkan kerelaan adalah *ijab* dan *Kabul*.

Jual beli menjadi kebiasaan yang menjadi kebutuhan sehari-hari. Menurut fatwa ulama syafi'iyah jual beli barang-barang yang kecil maupun harus *ijab* dan *qabul*, tetapi menurut imam al-Nawawi dan ulama muta'akhirin Syafi'iyah berpendirian bahwa, boleh jual beli barang-barang kecil dengan tidak *ijab* dan *Kabul* seperti membeli sebungkus rokok.²⁹

Agar *ijab* dan *qabul* dalam jual beli dapat mengakibatkan sahnya akad, maka harus memenuhi beberapa syarat berikut :

- 1) Jangan ada yang memisahkan, pembeli jangan diam saja setelah penjual mengatakan *ijab* dan sebaliknya
- 2) Jangan diselingi dengan kata-kata lain antara *ijab* dan *Kabul*
- 3) Beragama Islam, khusus untuk pembeli dalam benda-benda tertentu, missal seorang dilarang menjual hambanya yang beragama Islam kepada pembeli tidak beragama Islam, sebab besar kemungkina tersebut akan merendahkan abid yang

²⁸ Idri, *Hadis...*, hlm. 175.

²⁹ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin S., *Edisi Lengkap Fiqh Madzab Syafi'I buku 2*, hlm. 27.

beragama Islam, sedangkan Allah melarang orang-orang mukmin memberi jalan kepada orang kafir untuk merendahkan mukmin.

D. Macam-macam jual beli

Ditinjau dari segi hukumnya jual beli dibedakan menjadi tiga yaitu jual *belishahih*, *bathil*, dan *fasid*³⁰

1. Jual beli *shahih*

Disebut jual beli *shahih* karena jual beli tersebut sesuai dengan *syara'*, yaitu terpenuhinya syarat dan rukun jual beli yang telah ditentukan, barangnya bukan milik orang lain dan tidak terikat *khiyar* lagi.

2. Jual beli *bathil*

Jual beli yang salah satu rukunya tidak terpenuhi atau jual beli pada dasarnya dan sifatnya tidak disyariatkan. Misalnya, jual beli yang dilakukan anak-anak, orang gila, atau barang yang diharamkannya *syara'*.³¹

3. Jual beli *fasid*

Menurut Ulama Hanafi dikutip dari buku Gamala Dewi yang berjudul Hukum Perikatan Islam di Indonesia bahwa jual *belifasid* dan jual beli batal itu berbeda. Apabila kerusakannya dalam jual beli terkait dengan barang yang di jualbelikan, maka

³⁰ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 128

³¹ *Ibid.*, hlm. 128.

hukumnya batal, misalnya jual beli benda-benda haram. Apabila kerusakannya pada jual beli menyangkut harga barang dan boleh diperbaiki, maka jual beli dinamakan *fasid*. Jumhur ulama tidak membedakan kedua jenis jual beli tersebut.³²

³² Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*, (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 108.

BAB III

GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DAN SHOPEE

A. Gambaran Umum Game Online *Mobile Legends*

Game Online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan secara kelompok atau individu diseluruh dunia. Bahwa game *online* ialah salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. Game *online* juga bisa untuk ajang berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

Permainan game *online* secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat untuk mengalahkan lawannya. Secara sosiologis, game *online* juga dilakukan secara berkelompok baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, para pemain mengenali satu sama lain yang berasal dari diluar aktifitas sekolah, kerja atau lainnya. Seacara tidak langsung, tidak saling mengenal namun mereka megenal melalui komonikasi pada saat di permainan yang sama.

Game *online* adalah media elektronik yang menyuguhkan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat tingkatan tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara

operasional game online berasal dari kata *game* dan *online*. Game adalah dasar permainan, *online* adalah langsung dengan bantuan internet.¹

Game saat ini menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan oleh waktu. Game merupakan permainan elektronik yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun handphone. Tetapi tidak semua game online baik dimainkan, namun ada beberapa game yang menunjukkan kekerasan, atau memungkinkan berinteraksi dengan sembarang orang yang belum dikenal.

Game juga sebagai sarana untuk edukasi dan menjembatani pembelajaran baru dengan pengetahuan yang ada, memiliki tujuan yang jelas dan terukur dan interaktivitas sosial.²

Game *Mobile legends* merupakan game terbesar dan sangat populer dari sekian banyak game di Indonesia bahkan seluruh dunia, dengan server yang berbeda antara lain :

1. Asia : Malaysia, Singapura, Korea, Jepang, dan Indonesia
2. Eropa : Inggris, Spanyol, Italia, Portugal, Prancis, dan Jerman
3. Amerika : Argentina, Brazil, Meksiko, Peru, Kolombia, dan Amerika

Game *online Mobile Legends* merupakan game yang paling banyak di unduh di *app store* dan banyak digandrungi di seluruh dunia terutama Indonesia, pengembangnya asal Tiongkok yaitu perusahaan *Moonton*.

¹ Gede Eko, Reddy S.H., Agus Hermawan dan Syahirul Achmad, "Intranet/Internet Game Online", *dikutip dari makalah*, Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran, 2009.

² Mila Novita, "Memilih Game Online Untuk Anak", *dikutip* <https://gaya.tempo.co/read/memilihgame-online>, diakses pada tanggal 16 September 2019 pukul 18.39.

Pada tahun 2017 game *Mobile Legends* populer di Asia Tenggara, turnamen *Mobile Legends* telah diadakan di kawasan ini, termasuk turnamen *e-sport Mobile Legends*. Pada tahun 2019, Indonesia juga mengadakan kompetisi cabang elektronik (*e-sport*), khususnya *mobile legends* yang dinamakan piala presiden atau Indonesia *E-sports Premiere League* (IESPL).

Mobile Legends Bang-bang (MLBB) diproduksi dan dikembangkan oleh Moonton. Game ini pertama kali rilis di China khusus bagi para pengguna smartphone berbasis android pada tanggal 11 Juli 2016, dan resmi diperkenalkan secara menyeluruh ke berbagai Negara serta bagi pengguna IOS pada tanggal 9 November 2016. Sejak penggunaan smartphone meningkat, game bukan hanya dimainkan oleh *gamer* profesional yang menghasilkan uang dari bermain *game online*, tetapi juga dimainkan oleh semua kalangan umum yang mempunyai smartphone android pada waktu luang. Moonton juga memasarkan *game online* tersebut di pasar casual untuk mendongkrak kesuksesan *game online mobile legends*. MLBB saat ini menempati posisi utama di kategori Top Free in Games di Google Playstore regional Indonesia dan telah diunduh sebanyak 100juta lebih pemain baru.³

Bagi pemula, game ini terbilang cukup mudah untuk dimainkan. Ketika pertama kali membuka permainan terdapat tutorial cara-cara

³ Muhammad Alif Goenawan, "Sampai Kapan mobile legends digandrungi", *dikutip dari* <https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi>). Diakses pada tanggal 18 September 2019 pukul 18.33.

menembak dan memukul, menentukan arah gerakan yang tepat, menggunakan skill, bermain dengan player lain hingga membeli item item game.

Gambar 1



MLBB serupa dengan permainan *game online Dota 2* namun MLBB jauh lebih mudah untuk dimainkan, karena untuk berjalan, menembak, memukul dan mengeluarkan skill, player tidak perlu mengarahkan jari, namun ada fitur *auto-aim* yang otomatis mengarahkan gerak hero yang dipakai. Game ini juga menyediakan fitur agar bias bermain bersama orang lain atau membentuk tim yang terdiri dari 2 – 10 orang. Dengan mengaktifkan *facebook* dan Id e-mail game, semua teman yang berada di lingkaran pertemanan akan terhubung. Bila sudah terhubung player juga bias mengajak bermain dan bekerjasama untuk memenangkan pertandingan dan keseruan dalam game.

Sistem permainan dalam game MLBB terdapat 10 pemain yang berada dalam satu arena dan terbagi menjadi 2 team, kedua team tersebut

harus berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh dan mempertahankan basisnya mereka sendiri dan mengamankan jalur yang menuju ke arah basis pemain. Dalam satu arena terdapat 3 jalur yaitu jalur *top*, *middle*, dan *bottom*, yang menghubungkan masing-masing tower.⁴

Masing-masing team terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan karakter yang disebut “*hero*”, yang mereka pilih di awal pertandingan, agar mudah berkomunikasi dan mengkoordinasi strategi antar team dan menggunakan fitur *chat in game*. Dalam game juga terdapat karakter kecil yang dikendalikan computer yang disebut “*minions*”. MLBB juga menyediakan banyak hero yang dibedakan dalam 6 peran yaitu :

1. *Marksman*: Pahlawan yang memiliki kemampuan jarak jauh dan kerusakan fisik tinggi. Namun mereka, juga memiliki darah yang paling sedikit diantara *hero* lainnya.

Gambar 2



⁴ https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang diakses tanggal 19 september 2019

2. *Assassin* : Pahlawan yang dapat menimbulkan kerusakan fisik berat pada lawan dan kemudian melarikan diri. Mereka memiliki kapasitas kerusakan yang tinggi meskipun kapasitas pengambilan kerusakan lebih sedikit.⁵

Gambar 3



3. *Mage* : Pahlawan yang dapat memberikan kerusakan sihir berat dan menonaktifkan satu musuh atau beberapa musuh sekaligus. Mereka memiliki kemampuan ledakan dan membuat lawan tidak berdaya ketika bertempur, tetapi *hero* ini dapat mati dengan mudah.⁶

⁵ Muhammad Edy Purnomo, dikutip dari <https://www.google.com/amp/s/www.idntimes.com/tech/games/amp/muhammad-edy-purnomo/wajib-kamu-pelajari-6-role-hero-di-mobile-legends-beserta-c1c2>, diakses pada tanggal 27 september 2019 pukul 08.10

⁶ *Ibid.*,

gambar 4



4. *Support* : Pahlawan yang dapat menyembuhkan atau meningkatkan kekuatan teman satu kelompok. Pahlawan ini memiliki kekuatan yang rendah, tetapi akan menjadi lebih kuat apabila bersama teman satu kelompok

Gambar 5



5. *Fighter* : Pahlawan seimbang yang dapat mengisi daya dalam pertarungan dan sangat tangguh dan memulai peperanga dengan jarak dekat. Memiliki *skill* yang sangat baik, dan diandalkan untuk menjaga *line*.⁷

⁷ *Ibid.*,

Gambar 6



6. Tank : Pahlawan yang bertugas sebagai pelindung untuk hero lainnya. Dengan nyawa yang banyak plus pertahanan yang kuat, mereka akan berada terus melindungi lainnya.

Gambar 7



Game mobile legends terdapat 6 macam mode permainan adalah :

1. *Ranked*

Mode di *game mobile legends* yang dilakukan hidup mati dalam permainan. Ambisi setiap pemain mendapatkan rank setinggi-tingginya. Apabila berhasil menang maka akan mendapatkan bintang. Jika bintang sudah mencukupi maka akan naik ke peringkat selanjutnya dengan

urutan *Warrior – Elite – Master – Grand Master – Epic – Legend – Mytic*.

Setiap divisi memiliki tahapan, semakin tinggi *tier* pemain maka akan ke tahap berikutnya. Karena *Ranked* adalah pertandingan sangat gengsi antar pemain *mobile legends* dengan menyiapkan strategi sebaik mungkin dan *hero* yang dikuasai.⁸

2. *Classic*

Mode awal yang dipelajari oleh *gamers* ketika pertama kali bermain. *Gamers* akan bermain 5 vs 5, tujuan utamanya ialah menghancurkan basis lawan. Mode ini *gamers* dapat bebas memilih *hero* yang mereka punya ditambah *hero* gratis tiap minggunya dalam masa percobaan. Tetapi setiap kelompok tidak bisa menggunakan *hero* yang sama. Apabila dalam *match classic* mengalami kemenangan atau kekalahan maka tidak ada perubahan peringkat. Mode *classic* adalah tempat yang untuk belajar atau mengasah kemampuan dengan *hero* baru.⁹

3. *Brawl*

Mode yang memiliki waktu bermain yang cukup singkat dibandingkan dengan mode lainnya di *game Mobile Legends*.

⁸ Arya W. Wibowo, dikutip dari <https://www.teknosaurus.com/2018/03/22/mode-match-di-mobile-legends>, diakses tanggal 03 Oktober 2019.

⁹ Dikutip dari https://en.wikipwdia.org/wiki/Mobile_legends:_Bang_bang diakses pada tanggal 12 Oktober 2019 pukul 18.00.

Pertarungan dengan system 5 vs 5 yang memiliki satu *line*/jalur, dengan misi menghancurkan basis lawan.¹⁰

4. *Versus A.I (Artifical Intelligence)*

Mode ini mempertemukan pemain dan teman kelompok dengan A.I. tempat yang tepat untuk mencoba *hero* baru dengan *hero* lama yang lawannya adalah computer.

5. *Custom*

Mode ini berbeda dengan mode mode lain yang ada di *Mobile Legends*. Tetapi pada mode *custom*, pemain bisa melawan teman sendiri yang dinamakan *By One*. Misi dan peraturannya sama dengan mode *classic*, namun disini pemain bisa mengatur jumlah pemain dalam satu arena mulai dari 1 vs 1, 1 vs 2, 2 vs 2, dan seterusnya.¹¹

B. Transaksi Penjualan di Shopee

1. Prosedur penjualan di Shopee

Untuk memulai penjualan, berikut tata cara untuk penjualan di Shopee.¹²

- Pastikan produk yang akan dijual tidak terdaftar dalam daftar produk yang dilarang

¹⁰ Iyana Vhie, "Mode Permainan Mobile Legends", *dikutip dari* <https://www.google.com/amp/s/jalantikus.com/amp/tips/mode-permainan-mobile-legends/> diakses pada tanggal 12 Oktober 2019 pukul 18.05

¹¹ *Ibid.*,

¹² Alfan Hidayat Penjual dan Pemain Game Online Mobile Legends, *Wawancara Pribadi*, 22 Oktober 2019, pukul 10.00-10.30.

- Klik menu “*saya*” di pojok kanan bawah
- Klik **mulai jual** dipojok atas
- Klik **tambah produk** yang akan dijual di *shopee*
- Upload atau ambil foto produk yang ingin dijual
- Lengkapi informasi produk yang ingin dijual (nama produk, deskripsi produk, kategori, harga, stok, variasi, berat, kondisi, grosir, ukuran paket, dan ongkos kirim)
- klik **simpan** di pojok kanan atas untuk mengupload produk yang akan dijual

C. Transaksi pembelian *diamond* di *Shopee*

1. Cara Membeli *Diamond Mobile Legends* di *Shopee*.¹³



a. Buka aplikasi *Shopee*

Setelah mendownload aplikasi *shopee* pada Hp, maka silahkan buka aplikasi *shopee* pada Hp, jika sudah membuka maka akan muncul tampilan seperti ini.

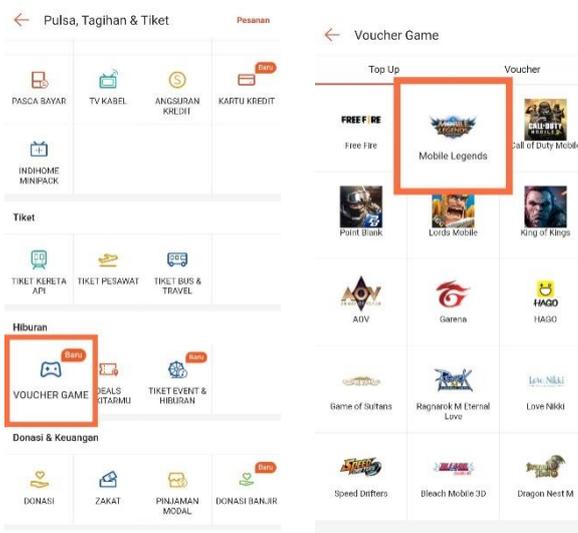
¹³ Hendro Adi Saputro, Pembeli dan Pemain Game Online Mobile Legends, *Wawancara Pribadi*, 23 Oktober 2019, pukul 08.30-09.30.

a. Selanjutnya pilih **Produk Digital**



buka aplikasi smartphone, lalu pilih dan ketuk produk digital

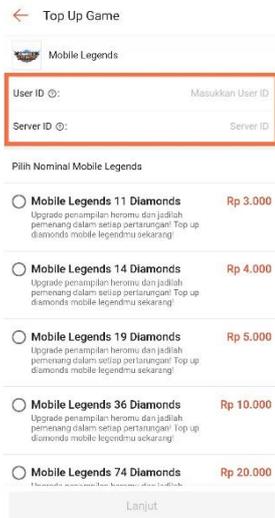
b. Jika sudah, pilih **VOUCHER GAME**, lalu pilih **Mobile Legends**



untuk *top up diamond mobile legends* pilih dan ketuk voucher game, lalu pilih dan ketuk *mobile legends*.¹⁴

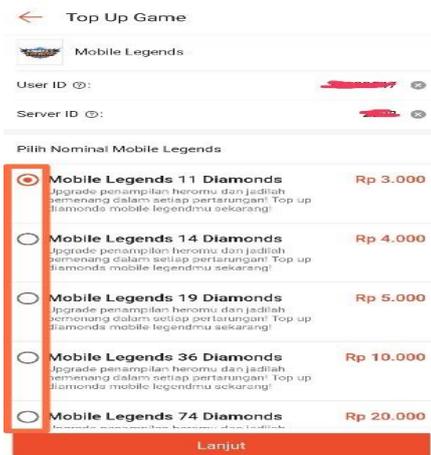
¹⁴ Aditya Salman Alfarisyi, Pembeli dan Pemain Game Online Mobile Legends, *Wawancara Pribadi*, 23 Oktober 2019, pukul 10.00-10.30.

c. Masukkan User ID dan Sever ID



kemudian masukkan user Id dan *server id* *mobile legends* yang ada di smartphone.

d. Pilih nominal diamond yang akan dibeli



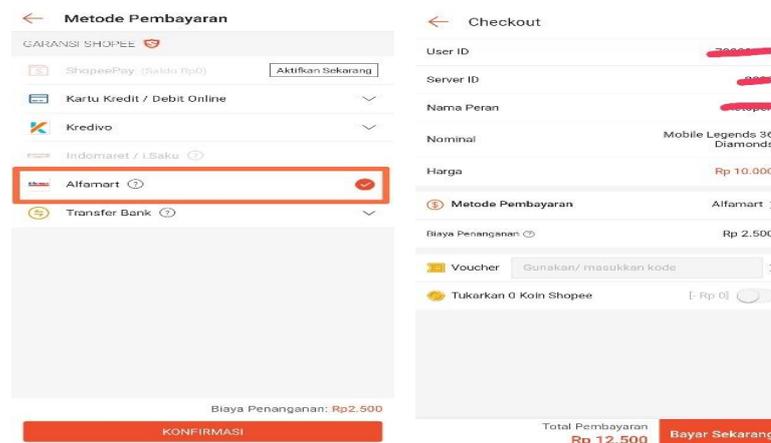
lalu, pilih jumlah diamond yang akan dibeli sesuai selera dan harganya sudah tertera di gambar tersebut.

e. Klik LANJUT, lalu pilih metode pembayaran yang akan



digunakan dan tekan Konfirmasi setelah melakukan pembayaran

- f. Selanjutnya, lakukan pembayaran sesuai metode yang dipilih contohnya pilih pembayaran melalui alfamart lalu klik konfirmasi, selanjutnya pilih bayar sekarang, *diamond* sudah masuk di game *mobile legends* dan siap digunakan untuk pembelian hero yang telah disediakan.¹⁵



D. Transaksi Diamond Melalui Shopee

Shopee merupakan perusahaan *E-commerce* yang berada dibawah naungan SEA Grup, perusahaan internet di Asia Tenggara. Bisnis C2C Mobile Marketplace, *Shopee* di Indonesia resmi diperkenalkan pada Desember 2015 dibawah PT *Shopee International Indonesia*. *Shopee* Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat sejak peluncurannya, aplikasi ini sudah di download lebih dari jutaan pengguna. *Shopee* menyediakan fitur *live chat* yang memudahkan penjual dan pembeli saling berinteraksi dengan mudah dan cepat.¹⁶

¹⁵ Ikhsan Fathoni, Pembeli dan Pemain Game Online Mobile Legends, *Wawancara Pribadi*, 23 Oktober 2019, pukul 14.00-14.30.

¹⁶ *Dikutip* dari https://id.wikipedia.org/wiki/Shopee_Indonesia, diakses pada tanggal 15 Oktober 2019 pukul 19.17

Sasaran pengguna *Shopee* adalah kalangan muda yang saat ini terbiasa melakukan kegiatan dengan bantuan gadget termasuk berbelanja. *Shopee* hadir dalam bentuk mobile guna untuk menunjang kegiatan berbelanja yang sangat efisien. Kategori produk yang ditawarkan lebih mengarah pada produk fashion, alat elektronik dan perlengkapan rumah tangga.

Shopee saat ini sudah mencakup wilayah diseluruh Indonesia bahkan kota kecil. Dan banyak penjual yang menawarkan produknya di aplikasi *shopee* dan banyak juga konsumen memilih *shopee* sebagai tempat belanja online.

Shopee Indonesia menyediakan pembayaran melalui transfer bank, Indomaret, Kredivo, dan kartu kredit. Selain, itu juga tersedia “*shopee pay*” yang dapat menyimpan seluruh dana, baik penjualan atau pembelian.¹⁷ *Shopee* Indonesia juga memiliki fitur “*Koin Shopee*”, yaitu berupa koin virtual yang diperoleh dari hasil pembelian barang dengan promo tertentu melalui *cashback*, dan dapat ditukarkan dengan diskon secara langsung saat melakukan pembelian barang berikutnya.¹⁸

Untuk memastikan barang yang dikirim penjual *shopee* sampai ke pembeli dengan selamat, memberlakukan sistem garansi *shopee* sebagai jaminan uang akan kembali seratus persen apabila barang tidak sampai ke konsumen. *Shopee* juga terdapat fitur lacak pesanan yang nantinya dapat

¹⁷ Dikutip dari <https://id.ShopeeIndonesia.id.wikipedia.org>, diakses pada tanggal 17 Oktober 2019 pukul 18.29

¹⁸ *Ibid.*,

mengetahui lokasi paket yang telah dikirimkan, sehingga produk yang telah dikirimkan terdeteksi terus-menerus untuk memastikan barang yang dikirimkan dalam keadaan aman.

Dalam *Game Online Mobile Legends* apabila membeli sebuah *hero* baru ataupun *skin hero* maka akan menggunakan sebuah *diamond*. *Diamond* adalah alat konversi uang nyata yang ditawarkan oleh *Montoon*. Untuk mendapatkan kita harus membeli *diamond* dengan uang asli. Untuk harga jual dan beli *diamond* berbeda-beda tergantung tempat dan pembeliannya.¹⁹ Untuk harga *diamond* di *store game* 11 *diamond* harga Rp 3000, 50 *diamond* Rp 15.000, dan yang paling besar berjumlah 5000 *diamond* dengan harga Rp 1.499.000 rupiah.

1. Para pihak yang terkait dalam transaksi

a. Penjual

Seorang penjual haruslah memiliki larangan yang dijualnya atau mendapat izin untuk menjualkannya. Alfian selaku penjual *diamond game online* menggunakan fasilitas media sosial berupa *shopee, bukalapak, unipin*, dll untuk upaya melakukan penjualan atas produk yang akan diperjualbelikan.²⁰

b. Pembeli

Seorang pembeli sehat jasmani, bukan anak kecil yang tidak mempunyai izin untuk membeli, sedangkan akad jual beli di

¹⁹ Farid Ansori, "5 Fungsi *Diamond Mobile Legends*", dikutip dari <https://jalantikus.com/fungsi-diamond-mobile-legends-selain-membeli-skin>, diakses pada tanggal 03 Maret 2020.

²⁰ Alfian Hidayat Penjual dan Pemain *Game Online Mobile Legends*, *Wawancara Pribadi*, 22 Oktober 2019, pukul 10.00-10.30.

shopee harus sudah dewasa dan cukup umur, dikarenakan mempunyai prosedur batasan umur, dan mencantumkan data diri pada saat masuk di aplikasi *shopee*.

c. *Ijab qobul*

Penyerahan dan penerimaan dalam Islam diperbolehkan baik dengan ucapan, tulisan, isyarat, perbuatan.²¹ Dengan syarat kedua belah pihak saling memahami dan ridho. Dalam toko Alfan menggunakan layanan yang semuanya menggunakan tulisan dan gambar untuk mempermudah jalannya akad. Pihak penjual menggunakan cara menampilkan gambar barang dagangannya dan harga yang dijual. *Ijab qabulnya* berupa tulisan dengan kerelaan antara kedua belah pihak yang dilakukan di dalam fitur *chat*.

d. Obyek barang

Objek barang berupa *diamond*, yang digunakan untuk membangun tim dalam *squad* agar meningkatkan permainan dan *skill*. *Spin* untuk mendapatkan *skin* langka apabila beruntung, untuk membeli *emblem pack* menambah kekuatan *hero*, membeli *hero* dengan *diamond* akan lebih cepat mendapatkan *hero* banyak daripada mengumpulkan tiket dan *battle point*, *item* eksklusif

²¹ Sahroni Oni, *Fikih Muamalah: Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Rajawali Press, 2016), hlm. 39.

kegunannya untuk mengganti nama *squad*, nama depan dan bendera kebanggaan.²²

e. Alat pembayaran

Alat pembayaran dalam transaksi di toko alfan selaku penjual *diamond* adalah dengan menggunakan rekening bersama, sehingga memudahkan untuk melakukan pembayaran, juga bisa menggunakan pembayaran lewat pulsa.²³

Dalam kasus game *online* ini berdasarkan wawancara yang kami lakukan terhadap pembeli adalah Adanya permasalahan tentang penundaan pengiriman "*diamond*" dimana ketika melakukan pemesanan kepada pihak *shopee* langsung direspon oleh pihak *shopee* tetapi dalam proses pengiriman memerlukan waktu yang tidak ditentukan karena itu pembeli lebih memilih beli ke tempat *website/In-Game* karena lebih cepat walaupun harganya lebih mahal dan juga karena dari pihak *shopee* tidak memberikan kepastian waktu pengirimannya. Hal itulah yang merugikan pembeli dari segi waktu. Dalam pembayarannya pun tidak bisa dibatalkan dan pihak pembeli harus menunggu sampai "*diamond*" itu terkirim yang bisa memakan waktu sampai 3 hari.

Dalam wawancara kepada pembeli di *shopee* alasannya mereka tetap membeli "*diamond*" di *shopee* adalah karena harganya lebih murah

²² Hendro Adi Saputro, Pembeli dan Pemain Game Online Mobile Legends, *Wawancara Pribadi*, 23 Oktober 2019, pukul 08.30-09.30.

²³ Alfan Hidayat Penjual dan Pemain Game Online Mobile Legends, *Wawancara Pribadi*, 22 Oktober 2019, pukul 10.00-10.30.

dan tidak perlu keluar rumah untuk membelinya serta pembayarannya pun melalui transfer. Mereka yang membeli di shopee biasanya tidak terlalu mengutamakan waktu (santai) karena mereka tau jika membeli di shopee memang pengirimannya lama. Biasanya para pembeli cenderung membeli langsung ke website/In-Game karena kebutuhan untuk turnamen sehingga ketika ada turnamen bisa menunjukkan jumlah *diamond* atau *skin hero* yang sudah dibeli.

BAB IV

ANALISIS TRANSAKSI JUAL BELI *DIAMOND GAME ONLINE MOBILE* *LEGENDS* PERSEPEKTIF HUKUM ISLAM

A. Analisis Mekanisme Transaksi Jual Beli *Diamond Game Online Mobile*

Legends

Game merupakan suatu hal yang menarik perhatian banyak orang, juga memiliki dampak positif dalam dunia kesehatan terutama untuk mental seseorang. Dengan bermain *game*, *mindset* kita berkembang karena dituntut untuk dapat memenangkan sebuah misi yang dituntaskan dan disitulah terciptanya pola pikir untuk membentuk strategi dalam *game*.

Game Mobile legends kini sudah menjadi kebutuhan sekaligus dapat memberi pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan masyarakat. Salah satunya *Mobile Legends Bang-Bang*, telah mampu menjadi primadona bagi beberapa penggemar teknologi berbasis *game online*. *Game* ini diklaim dapat membuat kesenangan dan apabila dibiarkan terus menerus akan menjadikan kecanduan. Apabila tingkat kecanduan semakin meningkat maka akan berdampak buruk dalam manajemen waktu. Sehingga penting untuk dapat menggunakan teknologi secara bijak dan memilah mana yang baik dan buruk agar tidak mudah terbawa arus negatif.

Game online merupakan sebuah permainan yang menggunakan internet, adanya interaksi antara satu dengan lainnya yang dilakukan secara bersamaan untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih kemenangan dalam *game*.

Jual beli *diamond* dalam *game online Mobile Legends* bisa langsung melalui *in-game* dan bisa melalui platform luar (*Shopee, Tokopedia, unipin dll*). Transaksi *in-game* biasanya pembeli *diamond* langsung dari toko yang telah disediakan *developer game online mobile legends* tersebut.

Transaksi jual beli *diamond mobile legends* sama halnya dengan penjualan barang-barang lain yang ada di internet. Penjual dan pembeli tidak berada dalam satu wilayah daerah yang sama. Oleh karena itu penjual harus menjual barang di media *online* atau aplikasi. Masalah harga *diamond Mobile Legends* sudah tertera dalam rincian yang di posting penjual.

Penggunaan media elektronik menempati kedudukan yang sangat penting dalam memudahkan proses transaksi. Melalui teknologi informasi segala kegiatan komunikasi dapat lebih memudahkan dan menyebabkan banyak perubahan kegiatan manusia dalam berbagai bidang.

Dalam transaksi jual beli *diamond game mobile legends*. Ada 2 alur mekanisme yang digunakan yaitu jual beli secara *offline* dan jual beli secara *online* :

1. Jual beli secara *Offline*

Jual beli *offline* adalah jual beli antar penjual dan pembeli dalam suatu tempat dimana dilakukan secara langsung bertatap muka antar penjual dan pembeli atau *face to face*. Dengan memperjualbelikan suatu barang dan terjadi *ījāb qābūl* antar penjual dan pembeli

Dalam *game mobile legends* membeli *diamond* sangat wajar dilakukan, bagi seorang *Gamer* membeli *diamond* sangat penting karena itu sebagai wujud

eksistensinya dalam dunia *game*, adu gengsi antar pemain merupakan kepuasan tersendiri bagi seorang *Gamer*. Hampir semua yang memiliki *game mobile legends* sudah melakukan *top up diamond* untuk membuat *gamenya* lebih lengkap dan bersemangat untuk bermain *game* dan ketika dijual akunnya bisa menghasilkan harga yang lebih tinggi.

Mekanisme jual beli *diamond game online Mobile Legends* secara *offline* yaitu:

- a. Pembeli langsung pergi ketempat konter/*In-game*
- b. Penjual dan pembeli bertatap muka secara langsung atau *face to face*
- c. pembeli membeli *diamond* sesuai yang dibutuhkan
- d. Setelah selesai, terjadi *ījāb qābūl* antara penjual dan pembeli

2. Jual beli secara *Online*

Jual beli *online* diartikan sebagai jual beli barang dan jasa melalui media elektronik, khususnya melalui internet atau secara *online*. Jual beli *online* tidak jauh beda dengan jual beli *offline* yaitu adanya penjual dan pembeli, obyek yang diperjualbelikan serta ada akadnya (*ījāb qābūl*). yang membedakan hanya model transaksinya yaitu menggunakan media internet

Jual beli dalam *game online* sama halnya dengan jual beli yang ada dalam dunia maya. Yaitu jual beli yang dilakukan oleh seorang penjual dan pembeli dengan cara *online*. Yang mana penjual mempromosikan barang yang akan dijual lewat karakter yang dimilikinya dalam permainan tersebut, sedangkan si pembeli menawarnya juga melalui karakter yang dimiliki dalam permainan tersebut juga.

Meskipun dari situ para penjual dan pembeli kemudian melakukan transaksinya secara langsung atau mengadakan pertemuan berikutnya secara langsung.

Mekanisme jual beli *diamond game online Mobile Legends* secara *online* yaitu :

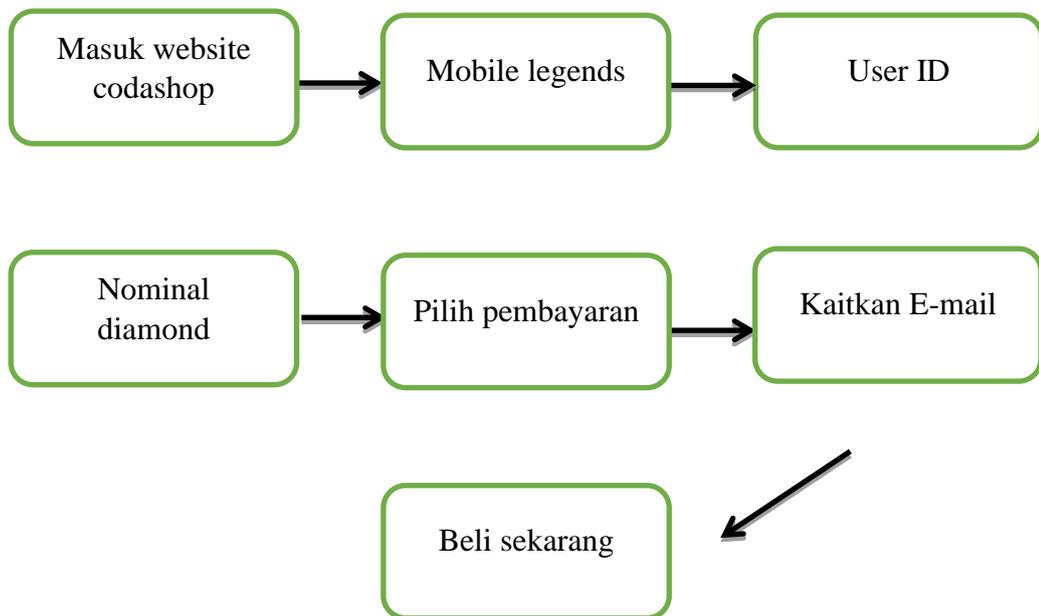
- a. Penjual sudah masuk dalam aplikasi yang akan dipostingnya seperti *Facebook, Instagram*, dan sosial media lainnya
- b. Penjual memposting dan mencantumkan foto serta harga *diamond* secara detail, dan mencantumkan kontak yang bisa dihubungi
- c. Setelah penjual memposting, menunggu komentar dari pembeli yang minat untuk membeli
- d. Negoisasi antara penjual dan pembeli dilakukan melalui aplikasi tersebut atau media lainnya
- e. Setelah terdapat kesepakatan pihak pembeli membayarkan dengan nominal yang dia sepakati
- f. Pembeli memberikan *IDmobile legends*
- g. Pembeli memeriksa jumlah *diamond* yang masuk di *game mobile legends* sebesar yang disepakati
- h. *Diamond* siap digunakan

Berikut adalah contoh pembelian *diamond secara online* melalui beberapa aplikasi *online* yang sering digunakan :

1. Transaksi melalui *codashop*¹
 - a. Pembeli masuk website *codashop.com*

¹ Aditya Salman Alfarisyi, Pembeli dan Pemain *Game Online Mobile Legends*, *Wawancara Pribadi*, 4 Februari 2020, jam 10.00-11.00 WIB.

- b. Pilih yang *Mobile Legends*
- c. Masukkan *User Id* dan nominal *Top Up*
- d. Pilih pembayaran yang anda sukai
- e. Cantumkan E-mail jika ingin membeli
- f. Klik beli sekarang



2. Transaksi melalui platform luar Shopee.²

- a. Login di aplikasi *Shopee*
- b. Pilih produk digital
- c. Kemudian klik *voucher game*
- d. Pilih *mobile legends*
- e. Masukkan *User ID*
- f. Pilih nominal *diamond*
- g. Pilih pembayaran

² Hendro Adi Saputro, Pembeli dan Pemain *Game Online Mobile Legends*, Wawancara Pribadi, 4 Februari 2020, jam 08.30-09.30 WIB.

h. Bayar sekarang

3. Langkah penjual melakukan penjualan *Diamond game online Mobile*

Legends

- a. Masuk google search itemku.com
- b. Daftar dan login
- c. Nama, *email*, *password*, dan nomor hp
- d. Klik daftar dan langsung *login*
- e. Pilih kategori *Mobile Legends*
- f. Pilih *diamond* yang di inginkan
- g. Kemudian posting di *Shopee*

Dalam Bab III telah diterangkan bahwa game online tidak hanya dijadikan ajang mencari hiburan namun dapat pula menghasilkan rupiah bagi pemainnya. Para pemain menjual akun *game online Mobile Legends: Bang-bang* biasanya dikarenakan bosan dan malas lagi memainkannya atau karena terlalu banyak akun yang dimiliki sehingga pemain memanfaatkan akun tersebut untuk kegiatan bisnis sehingga dapat menghasilkan uang. Sedangkan bagi pembeli, banyak pembeli yang membeli sebuah akun *game online Mobile Legends: Bang-bang* dikarenakan pembeli malas untuk memainkan *game online Mobile Legends: Bang-bang* dari level yang paling bawah. Sehingga pembeli lebih tertarik dengan *game online Mobile Legends: Bang-bang* dengan level lebih tinggi yang ditawarkan penjual.

B. Analisis Pelaksanaan Transaksi Jual Beli *Diamond Game Online Mobile Legends* Ditinjau dari Persepektif Hukum Islam

Jual beli (*al-Ba'i*) ialah menukarkan barang dengan barang atau barang dengan uang, dengan jalan melepaskan hak milik dari satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan.³ Jual beli secara Islam adalah akad antara penjual (*al-Ba'i*) dan pembeli (*al-Musyitari*) yang mengakibatkan perpindahan kepemilikan objek yang dipertukarkan barang (*mutsmān*) dan harga (*tsaman*).

Dalam hukum Islam tidak ada jual beli yang dilarang kecuali dalam Al-Qur'an dan Hadits. Walaupun hukum Islam sangat intensif terhadap masalah-masalah muamalah, namun memiliki sifat yang fleksibel dalam penerapan prinsip-prinsip dasarnya. Prinsip yang mendasar dalam jual beli diatur dalam ayat Al-Qur'an Al-Baqarah 275 :

﴿وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا﴾

Artinya : “Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.”⁴

Dalam Al-Quran menjelaskan bahwa jual beli hukumnya halal asalkan sesuai dengan syarat dan rukunnya, begitu juga dalam jual beli *online*. Mekanisme jual beli *game online Mobile Legend: Bang-bang* seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dilakukan dengan cara pembayaran oleh pihak pembeli terlebih dahulu yang kemudian diikuti dengan penyerahan akun *Mobile Legend: Bang-bang* yang sebelumnya ditanggungkan sehingga dapat dikategorikan sebagai jual beli *salam (Ba'i as Salam)*. *Ba'i as Salam* merupakan penjualan suatu barang

³ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2005), hlm.67.

⁴ Tafsir Al-Manar, Surat Al-Baqarah ayat 275, Jilid 3, hlm, 81.

yang disebutkan sifat-sifatnya sebagai persyaratan jual beli dan barang tersebut masih dalam tanggungan penjual, dimana syarat-syarat diantaranya adalah mendahulukan pembayaran pada waktu akad disepakati oleh kedua belah pihak.

Jual beli *diamond game mobile legend* dikatakan sah apabila telah memenuhi rukun dan syaratnya. Namun, apabila terdapat salah satu rukun atau syarat yang belum terpenuhi maka hukum jual beli *online* dapat dikatakan tidak sah. Mekanisme jual beli *diamond game mobile legend* ini tidak lepas dari rukun jual beli yaitu ada para pihak yang terlibat dalam transaksi, lalu ada barang/obyek yang diperjualbelikan dan akadnya. Berikut praktik pelaksanaan jual beli *diamond game mobile legend* yang biasa dilakukan:

1. Penjual

Penjual adalah penyedia barang/jasa. Ia harus memiliki barang yang dijualnya atau mendapatkan izin untuk menjualnya, dan sehat akalnya. Penjual memiliki kekuasaan penuh atas barang/jasa yang diperjualbelikan karena penjual telah memiliki barang/jasa tersebut.

Dalam praktiknya penjual *diamond* ini sudah memiliki obyek yang diperjualbelikan dan mendapatkan persetujuan dari perusahaan penyedia *diamond* dan tentunya penjual sehat akalnya atau tidak gila. Sehingga dalam hukum islam penjual telah memenuhi syarat untuk memperjualbelikan *diamond*.

2. Pembeli

Pembeli adalah orang yang menerima manfaat dari barang/jasa dengan cara membeli barang/jasa tersebut. Ia disyaratkan diperbolehkan bertindak

dalam arti ia bukan orang yang kurang waras, atau bukan anak kecil yang tidak mempunyai izin untuk membeli.

Dalam praktiknya terkadang belum sesuai karena banyak yang membeli *diamond* adalah anak kecil yang belum *baligh*/dewasa. Hal tersebut dapat terjadi karena dalam transaksi jual beli *online diamond game Mobile Legend* pada aplikasi *shopee* pembeli tidak diharuskan menunjukkan identitas yang menunjukkan bahwa usia calon pembeli sudah dewasa, sebagai contoh Kartu Tanda Penduduk atau sejenisnya. Maka, dalam hukum Islam hal ini tidak diperbolehkan kecuali sudah ada yang mengawasi atau mendapat izin dari orang yang lebih tua atau dewasa dan juga pembeli tidak dalam keadaan gila.

3. Barang/obyek yang dijual

Syarat barang yang diperbolehkan untuk jual beli yaitu suci, jangan ditaklikkan/dikaitkan dengan suatu hal, tidak dibatasi waktu, milik sendiri, dapat diketahui/dilihat barang yang diperjualbelikan.

Diamond adalah suatu barang yang tidak nyata tetapi ada seperti halnya pulsa, kuota dan uang elektronik (*e-money*). *Diamond* memiliki nilai seperti halnya uang, didalam *game mobile legend diamond* ini diibaratkan seperti uang untuk membeli suatu barang. Biasanya *diamond* ini digunakan untuk membeli *skin hero mobile legend*. Harga *diamond* disetiap tempat berbeda-beda. Misalnya ditempat *online* salah satunya adalah *shopee*, di *shopee* harga *diamond* lebih murah tapi pengirimannya lebih lama. Disebabkan faktor respon dari penjual *diamond* dan juga pihak *shopee* dalam merespon pembelian juga lama. Sedangkan jika membeli kekonter/toko *game* itu lebih cepat karena

konter sudah memiliki barang/*diamond* tersebut sehingga *diamond* tinggal dikirim.

Permasalahan jual beli *diamond Mobile Legends* melalui *shopee*, yaitu perbedaan harga dan lamanya pengiriman barang/obyek yang diperjualbelikan sehingga pembeli yang dirugikan. Seperti halnya jual beli yang dibatasi oleh waktu, jual beli dibatasi waktu adalah menjual barang dengan dibatasi waktu tertentu misal satu minggu, satu bulan atau satu tahun misalnya, “*ku jual motor ku ini kepada anda selama satu tahun*” maka jual beli tersebut tidak sah sebab ketika barang yang dibeli dibatasi dengan waktu maka gugurlah system kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut.

4. Akad atau *ījāb qābūl*.

Penyerahan (*ījāb*) dan penerimaan (*qābūl*) dengan perkataan atau *ījāb qābūl* dengan perbuatan.⁵ Kerelaan kedua belah pihak, penjual dan pembeli. Jadi jual beli tidak sah dengan ketidakrelaan salah satu dari dua pihak. Akad adalah suatu rukun yang wajib ada di jual beli dalam Islam, begitu juga di jual beli *diamond game online mobile legends*, akad yang dilakukan yaitu secara tulisan, antara penjual dan pembeli bertatapan muka langsung, akad yang dilakukan pada postingan yang ada di media social atau internet dan dalam postingan tersebut sudah tertera jumlah nominal harga yang ditawarkan, sehingga para gamernya tinggal memilih yang sesuai kebutuhan, setelah cocok mereka tinggal melanjutkan pembelian dengan syarat-syarat yang ada dan membayar dengan alat pembayaran yang disepakati. Akad yang terjadi dalam

⁵ Abdul Fatah Idris dan Abu Ahmadi, *Fiqih Islam Lengkap*, hlm.135

jual beli *diamond game online mobile legends* merupakan akad tertulis *via online* tanpa ada tatap muka dan lisan.

Akad yang dapat digunakan dalam jual beli *diamond game mobile legend* yaitu, antara lain :

a. Akad dengan lafadz

Akad yang banyak digunakan orang sebab mudah digunakan dan mudah dipahami. Kedua pihak saling mengerti dan menunjukkan keridhaannya. Biasanya jual beli *diamond* dilakukan pada saat jual beli secara *offline* yaitu penjual dan pembeli bertatap muka secara langsung atau *face to face*

b. Akad dengan perbuatan

Akad yang dilakukan dengan menunjukkan saling ridha. Akad ini dilakukan dengan cara berjabat tangan sebagai tanda persetujuan yang dilakukan secara langsung antar penjual dan pembeli

c. Akad dengan isyarat

Bagi orang yang tidak bisa bicara boleh menggunakan isyarat, apabila tulisannya bagus maka dianjurkan menggunakan tulisan. Diperbolehkan apabila cacat sejak lahir, apabila tidak sejak lahir harus berusaha dengan isyarat. Akad ini digunakan apabila pembeli membeli secara langsung atau *offline*.

d. Akad dengan tulisan

Dibolehkan bagi orang yang mampu berbicara ataupun tidak dengan syarat tulisan jelas, nampak, dan dapat dipahami keduanya.⁶ *ījāb qābūl* dengan tulisan jika kedua belah pihak berada ditempat yang saling berjauhan satu sama lain atau pihaknya tidak dapat bicara. Akad ini biasa digunakan ketika jual beli secara *online*, penjual dan pembeli menggunakan media *chatting* sebagai tanda akad.

Syarat adalah sesuatu yang bukan merupakan unsur pokok tetapi merupakan unsur yang harus ada di dalamnya jika tidak ada maka perbuatan tersebut dipandang tidak sah. Berikut syarat sah jual beli *diamond game mobile legend*, diantaranya:

1. Baligh

Baligh atau berakal berarti sorang yang melakukan jual beli bukan orang gila, mabuk serta anak kecil (kecuali mendapat izin dari walinya). Apabila tidak sesuai dengan ketentuan tersebut maka jual beli tidak sah akadnya. Tujuannya adalah agar penjual maupun pembeli tahu dan cakap untuk melakukan apa yang dikerjakan. Sedangka dalam jual beli secara *online* (tidak langsung), sulit untuk memastikan apakah para pihak sudah bisa dikatakan telah baligh dan berakal, karena peminat *game online* salah satunya dari kalangan anak-anak, sehingga dibutuhkan informasi lebih lanjut dan detail.

⁶ Rachmat Syafe'I, *Fiqh Muamalah*, cet. 10.,(Bandung: Pustaka Setia, 2001), hlm 51.

2. Tidak dalam keadaan terpaksa

Penjual menjual akun yang dimilikinya sendiri tanpa paksaan dengan menggunakan media sosial yang dikehendaki, kemudian pembeli yang tertarik akan menghubungi penjual atas keinginannya sendiri untuk membeli akun tersebut, negosiasi mengenai kesepakatan antara kedua belah pihak melalui *chatting* pada kolom komentar atau *whatsapp*. Apabila penjual dan pembeli telah memiliki kesepakatan berkaitan dengan barang dan harga serta ketentuan lainnya maka jual beli dapat dilaksanakan. Namun apabila tidak dapat mencapai kesepakatan antar kedua belah pihak, maka jual beli tidak dapat diteruskan. Jual beli tidak dapat dilakukan secara terpaksa agar dalam pelaksanaannya mendapat ridho dari Allah SWT sesuai dalam QS.An Nisa ayat 29, sebagai berikut:

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

Artinya “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu”.⁷

3. Obyeknya/barangnya boleh diperjualbelikan dalam Islam

Dalam jual beli *game Mobile Legend: Bang-bang* boleh digunakan untuk hiburan atau kesenangan dan tidak boleh digunakan secara berlebihan. *Game online* dapat menjadi haram apabila mengakibatkan kelalaian suatu

⁷ Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahnya*, (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah, 1998), hlm. 83.

kewajiban atau tugas yang lebih penting sehingga dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Seperti dalam hadits, sebagai berikut:

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

“Dari Rif’ah Ibn Rafi sesungguhnya Rasulullah pernah ditanya “usaha apa yang paling baik? Rasulullah SAW menjawab “Usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur (jujur)”. (H.R. Al-Al-Bazzar dan disahihkan oleh al- Hakim) (al-Shan’ani, t.th: 4).⁸

Dalam hadist Nabi tersebut dimaksudkan jual-beli itu kedalam usaha yang lebih baik dengan adanya catatan “*mabrur*” yang secara umum diartikan atas dasar suka sama suka dan bebas dari penipuan dan penghianatan.⁹

Dalam melakukan transaksi jual beli *diamond game online mobile legends* diantara penjual dan pembeli haruslah bersikap jujur agar tidak merugikan salah satu pihak yang melakukan transaksi. Terbukti banyak manusia yang pekerjaannya menjadi pedagang untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga muncul berbagai macam jual beli misalnya jual beli *diamond game online mobile legends* untuk memenuhi kepuasan dalam bermain.

Sebagaimana dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, dalam menjalankan jual beli terdapat rukun dan syarat yang harus terpenuhi. Apabila rukun dan syaratnya tidak terpenuhi, maka jual beli tersebut tidak sah atau haram. Akad

⁸ Bulughul maram no 784

⁹ Amir Syarifudin, *Garis-Garis Besar Fiqh*, edisi pertama cet 3 (Jakarta : kencana, 2010), hlm. 193-194

dalam jual beli *diamond game mobile legend* ini sudah memenuhi syarat dan ketentuan dalam hukum Islam sehingga jual beli *diamond* ini diperbolehkan dalam Islam.

Dalam transaksi jual beli *diamond game mobile legend* secara online memerlukan aplikasi yaitu salah satunya *shopee*. *Shopee* adalah situs jual beli *online* untuk memperjualbelikan barang. Dimana penjual bisa menjual diaplikasi ini dan pembeli bisa membeli diaplikasi ini dengan syarat dan ketentuan berlaku. Dalam setiap aplikasi jual beli *online* pasti ada kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan jual beli *online* di aplikasi *shopee* :

a. Kelebihan aplikasi *shopee*

1. Kemudahan dalam menginput gambar produk yang akan dipasarkan disana. Maksimum hingga 9 gambar dapat diupload secara bersamaan di *shopee*
2. Pada bagian penjualan, terdapat fitur yang akan mempermudah penjual ketika menanti pembayaran, produk yang harus dikirim, hingga status transaksi yang sudah selesai
3. Adanya fitur khusus “barang diblokir” yang dapat memudahkan pengguna ketika ada masalah yang dijual
4. Fitur varian produk yang akan mempermudah dan sangat cocok untuk penjualan produk yang memiliki ragam warna, motif, atau ukuran.
5. Terdapat fitur untuk mengambil foto dari *instagram* dan menambahkan hastag 18 maksimum hastag
6. Aplikasi tersedia di *android* dan *itunes (apple)*

7. Saat ini masih banyak program promosi seperti penangguhan ongkos kirim, promosi dihalaman depan masih gratis
8. Tidak memiliki batasan pada produk yang akan dijual disini

b. Kekurangan aplikasi *shopee*

1. Adanya bagian pembeli dan penjual, sehingga terkesan tidak efisien dan rumit.
2. Untuk promo ongkos kirim gratis, syarat yang harus dipenuhi terkesan sulit dan merepotkan.
3. Tampilan deskripsi produk yang dinilai kurang menarik perhatian para calon pembeli
4. Pencairan dana ke rekening yang terhitung lama setelah proses transaksi sukses.
5. Terkadang situs susah diakses atau bahkan lama pada jam-jam tertentu.
6. Respon dari pihak *shopee* lama
7. Proses pengiriman barang/*diamond*/pulsa lama bahkan bisa 3 hari
8. Walaupun dapat menginput gambar dalam jumlah banyak, terkadang masih sering gagal dan juga menginput no resi via aplikasipun kadang gagal.

Permasalahan ini sesuai dengan kekurangan di aplikasi *shopee* yaitu respon dari pihak *shopee* lama dan proses pengiriman barang/*diamond*/pulsa lama bahkan bisa 3 hari. Dalam kasus *game online* ini berdasarkan wawancara yang kami lakukan terhadap pembeli adalah Adanya permasalahan tentang penundaan

pengiriman “*diamond*” dimana ketika melakukan pemesanan kepada pihak *shopee* langsung direspon oleh pihak *shopee* tetapi dalam proses pengiriman memerlukan waktu yang tidak ditentukan karena itu pembeli lebih memilih beli ke tempat *website/In-Game* karena lebih cepat walaupun harganya lebih mahal dan juga karena dari pihak *shopee* tidak memberikan kepastian waktu pengirimannya. Hal itulah yang merugikan pembeli dari segi waktu. Dalam pembayarannya pun tidak bisa dibatalkan dan pihak pembeli harus menunggu sampai “*diamond*” itu terkirim yang bisa memakan waktu sampai 3 hari.

Dalam wawancara kepada pembeli di *shopee* alasannya mereka tetap membeli “*diamond*” di *shopee* adalah karena harganya lebih murah dan tidak perlu keluar rumah untuk membelinya serta pembayarannya pun melalui transfer. Mereka yang membeli di *shopee* biasanya tidak terlalu mengutamakan waktu (santai) karena mereka tau jika membeli di *shopee* memang pengirimannya lama. Biasanya para pembeli cenderung membeli langsung ke *website/In-Game* karena kebutuhan untuk turnamen sehingga ketika ada turnamen bisa menunjukkan jumlah *diamond* atau *skin hero* yang sudah dibeli.¹⁰

Awal mula penelitian ini dibuat mengarah kepada akad jual beli *online* akan tetapi diakhir penelitian ini penulis menemukan kejanggalan pada rukun dari jual beli *online* di aplikasi *shopee* yang mana tidak begitu sesuai dengan praktik yang ada pada jual beli *online*

¹⁰ Alfian Hidayat Penjual dan Pemain Game Online Mobile Legends, *Wawancara Pribadi*, 22 Oktober 2019, pukul 10.00-10.30.

Berdasarkan analisa, penulis menemukan kejanggalan pada rukun jual belinya yaitu pembeli tidak sesuai dengan hukum Islam yaitu banyak yang membeli *diamond* adalah anak kecil yang belum baligh/dewasa. Sehingga dalam hukum Islam hal ini tidak diperbolehkan kecuali sudah ada yang mengawasi atau mendapat izin dari orang yang lebih tua atau dewasa dan juga pembeli tidak dalam keadaan gila. Kejanggalan kedua adalah pada obyek/barang yang diperjualbelikan, jual beli tersebut tidak sah karena adanya pembatasan waktu sebab ketika barang yang dibeli dibatasi dengan waktu maka gugurlah sistem kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, mengenai pelaksanaan jual beli *diamond game online Mobile Legends* maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legends* terdapat berbagai cara dalam melakukan transaksi. Pertama, secara *offline* atau *in game* yaitu bertatap muka secara langsung. Kedua, melakukan transaksi secara *online* dengan menggunakan aplikasi sosial media seperti *shopee*. Jual beli pada aplikasi *shopee* dimulai dengan penjual yang mengiklankan produknya dan mencantumkan harga di aplikasi tersebut. Kemudian, calon pembeli yang membuka aplikasi *shopee* akan memilih produk digital. Calon pembeli akan memilih *Voucher Game* dan memilih *Mobile Legends*. Apabila calon pembeli telah memasukkan *User ID* dan *Server ID*, langkah selanjutnya adalah memilih nominal *diamond* yang akan dibeli. Kemudian, calon pembeli memilih metode pembayaran dan membayar transaksi sesuai metode yang dipilih.
2. Ditinjau dari hukum Islam jual beli *diamond game online Mobile Legends* melalui aplikasi *shopee* akan sah apabila memenuhi rukun dan syarat jual beli secara *online*. Apabila ditinjau dari syarat sah jual beli *online*, penjual ataupun pembeli harus sudah *baligh* atau mendapat izin dari wali. Namun pada transaksi jual beli aplikasi *shopee*, belum terdapat transparansi berkaitan hal tersebut, seperti kartu identitas yang menunjukkan usia

pembeli. Pada *shopee* penjual tidak dapat mengetahui usia pembeli *diamond Mobile Legends*, sehingga beberapa anak yang masih dibawah umur dan tidak mendapat izin walinya tetap dapat melakukan transaksi tersebut. Kemudian, lamanya pengiriman barang/obyek yang diperjualbelikan oleh pihak *shopee* membuat pembeli merasa dirugikan. Selain itu, obyek/barang yang diperjualbelikan tidak sah karena adanya pembatasan waktu sebab ketika barang yang dibeli dibatasi dengan waktu maka gugurlah sistem kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut.

B. Saran- Saran

1. Untuk para pemain *game online* bermainlah sewajarnya dan jangan menyia-nyiakan waktu yang bermanfaat
2. Untuk para penjual lebih berhati hatilah dalam berjualan *diamond game online mobile legends* agar terhindar dari oknum oknum yang akan menipu
3. Untuk para pembeli sebaiknya membeli sesuai kebutuhan dan jangan berlebih-lebihan

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisyi, Aditya Salman, Pembeli dan Pemain Game Online Mobile Legends, *Wawancara Pribadi*, 23 Oktober 2019, jam 10.00-10.30 WIB.
- Ali, Mahrus, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2011.
- Ansori, Farid (2020, 3 Maret).“5 Fungsi Diamond Mobile Legends”.Diaksespada 03 Maret 2020, dari<https://jalantikus-com./fungsi-diamond-mobile-legends-selain-membeli-skin>.
- Ascarya, *Akaddan Produk Bank Syariah*, Jakarta: Rajawali Pres, 2007.
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 1999.
- Cooper, Donald R, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- Creswell, John W, *Research Design (Pendekatan Kualitatif, kuantitatif, dan Mixed)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Tafsirnya:Edisi Yang Disempurnakan*, Jakarta : Departemen Agama RI, 2009.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahannya*, Jakarta: Lentera Abadi, 2010.
- Departemen Agama RI, *Terjemah Al-Qur'an Secara Lafdzyiah*, Jakarta: Yayasan Pembinaan Masyarakat Islam “AL HIKMAH”, 2004.
- Dewi, Gemala, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*, Jakarta: Kencana, 2005.
- Djuwaini, Dimyauddin, *Pengantar Fiqh Muamalah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Direktorat Jendral Badan Peradilan Agama, *Peraturan Mahkamah Agung RI No. 2 Tahun 2008*, Jakarta: mb.dusain, 2013.
- Eko, Gede, dkk, *Makalah Intranet/Internet Game Online*, Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran, 2009.

- Fathoni, Ikhsan. *Pembelidan Pemain Game Online Mobile Legends, Wawancara Pribadi*, 23 Oktober 2019, jam 14.00-14.30 WIB.
- Garitna, Ina, *Fenomena Trend Belanja Online Melalui Aplikasi Shopee Di Kalangan Mahasiswa Bandung*, Universitas Pasundan, 2018.
- Ghazaly, Abdul Rahman dkk, *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Prenada media Grup, 2010.
- Goenawan, Muhammad Alif (2019, 18 September), “ Sampai Kapan mobile legends digandrungi”. Diakses pada 18 September 2019 pukul 18.33.” dari <https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi>.
- Haroen, Nasrun, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007.
- Hasan, M. Ali, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Hidayat, Alfian, *Penjual dan Pemain Game Online Mobile Legends, Wawancara Pribadi*, 22 Oktober 2019, jam 10.00-10.30 WIB.
- Al- Husaini, Imam Taqiyuddin Abu Bakar, *Kifayatul Akhyar J. II*, Surabaya: Pt. Bina Ilmu Offset, 1997.
- Ibnu Mas’uddan Zainal Abidin S., *Edisi Lengkap Fiqh Madzab Syafi’Ibuku 2*.
- Jaziri, Abdulrahman Al, *Fiqh Empat Madzab J. III, Asy Syifa*, Semarang.
- Khosyi’ah, Siah, *Fiqh muamalah Perbandingan*, Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Lestari, Sri Wulan Ayu, “Pengaruh Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Bertransaksi Online Melalui Aplikasi Shopee Terhadap Minat Pembelian Ulang Konsumen”, *Skripsi* tidak diterbitkan, Universitas Mulawarman, 2019.
- Lubis, Suhrawardi K., *Hukum Ekonomi Islam*, Jakarta: Sinar Grafida, 2000.
- Moeleong, Lexy J, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.

- Novita, Mila (2019,16 September). “Memilih Game Online Untuk Anak”. Diakses pada 16 September 2019 pukul 18.39, dari <https://gaya.tempo.co/read/memilihgame-online>.
- Nur, Ilma Lathiefa, "Game Balap Picu Pro dan Kontra" *dikutip dari www.detik.net.com* diakses 29 Januari 2019.
- Oni, Sahroni, *Fikih Muamalah: Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*, Jakarta: Rajawali Press, 2016.
- Pasaribu, Suhrawadi k lubis choiruman, *Hukum Perjanjian Dalam Islam*, Jakarta :Sinar garfika, 1996.
- Purnomo, Muhammad Edy (2019, 27 September). Diakses pada 27 september 2019 pukul 08.10, dari <https://www.google.com/amp/s/www.idntimes.com/tech/games/amp/muhammad-edy-purnomo/wajib-kamu-pelajari-6-role-hero-di-mobile-legends-beserta-c1c2>.
- Rohman, Ainur, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli melalui Internet.(Studi Kasus di Gramedia Toko Buku Online Website www.gramediaonline.com)", *Skripsi* tidak diterbitkan, IAIN Walisongo, 2007.
- Sabiq, Sayyid, *Fiqh al-Sunnah, Juz III*. Beirut :Daar al-Fikr, 1983.
- Sabiq, Sayid, *fiqh as-sunnah*, Libanon: Dar al-fikri, 1983.
- Saputro, Hendro Adi, Pembeli dan Pemain Game Online Mobile Legends, *Wawancara Pribadi*, 23 Oktober, jam 08.30-09.30 WIB.
- Subekti, *Aneka Perjanjian*, Bandung: Citra AdityaBakti, 1995.
- Suhendi, Hendi, *Fiqh Muamalah*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Suhendi, Hendi, *Fiqh Muamalah*, ,Jakarta: Raja grafindo Persada,2005.
- Syafei, Rachmad, *Ilmu Ushul Fiqh*, Bandung: Pustaka Setia, 1999.
- Syarifudin, Amir, *Garis-Garis Besar Fiqh*, Jakarta :Kencana, 2010.

Tafsir Al-Manar, Muhammad Abduh dan Muhammad Rasyid Ridha dan Tafsir Ibnu. Surat Al-Baqarah ayat 275, Jilid 3.

Tirmidzi, "Kitab Al-Bayu", "Bab Ma Ja-a Fu Tijarati", lihat "ash-shahilihah"no.3453.

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

Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik .Pasal 17 ayat 2.

Vhie, Iyana (2019, 12 Oktober). "Mode Permainan Mobile Legends ". Diakses pada 12 Oktober 2019 pukul 18.05, dari <https://www.google.com/amp/s/jalantikus.com/amp/tips/mode-permainan-mobile-legends/>.

Waluyo, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002.

Wibowo, Arya W (2019, 3 Oktober). Diakses tanggal 03 Oktober 2019, dari <https://www.teknosaurus.com/2018/03/22/mode-match-di-mobile-legends>.

Az-Zuhaili, Wahbah, *Al-Wajiz fi Al-Fiqh Al-Islami*, Damaskus: Dar Al-Fikr, 2006.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Observasi Dan Wawancara

Daftar Pertanyaan wawancara kepada Penjual *Game Online Mobile Legends*

- a. Sejak kapan anda mulai bermain *game online mobile legends*?
- b. Apakah anda mengetahui mekanisme jual beli *diamond* pada *game online mobile legends*? Ada berapa?
- c. Bagaimana proses transaksi pembelian *diamond* pada *game online mobile legends*?
- d. Ada berapabanyak *diamond* yang anda jual? Berapa harganya ?
- e. Apakah ada kendala penjualan *diamond game online mobile legends*?
- f. Apa alasan anda menjual *diamond game online*?
- g. Bagaimana anda menyikapi apabila ada *complain* dari pembeli?

Daftar pertanyaan dan jawaban wawancara untuk penjual

- a. Sejak kapan anda mulai bermain *game online mobile legends*?
Jawab : Sejak *Mobile legend* ada *season 2*, tepatnya itu pada tahun 2017. Awal mulanya dikasih tau temen kalua ada *game mobile* seperti *game Dota 2* yang ada di PC/computer yang saya main in sejak lama. Pada akhirnya main *mobile legend* terus sampai sekarang.
- b. Apakah anda mengetahui mekanisme jual beli *diamond* pada *game online mobile legends*? Ada berapa?
Jawab : Tau, ada 2 macam pembelian *diamond mobile legend*. Yang pertama adalah dengan cara legal, legal artinya sesuai dengan prosedur yang berlaku. Cara legal ini juga bias dengan banyak cara yaitu seperti membeli langsung dari game nya, membeli di tempat penyedia layanan

jual *diamond* di *codashop*, *unipin*, *bukadana*, *bukalapak*, *tokopedia*, dll. Yang kedua adalah dengan cara ilegal, tapi saya tidak tau cara2 mendapatkan *diamond* tersebut. Hanya tau sebatas beli *diamond mobile legend illegal* yang di tawari di sosial media facebook.

- c. Bagaimana proses transaksi pembelian *diamond* pada *game online mobile legends*?

Jawab : Beli langsung di game

1. Beli pulsa sesuai kemampuan diri anda
2. Setelah pulsa masuk, anda login ke dalam game mobile legend anda.
3. Setelah itu pilih di bagian pembelian *diamond mobile legend*
4. Pilih sesuai jumlah pulsa anda tadi
5. Kemudian pilih metode yang mau anda gunakan, apakah itu pakai pulsa, pakai *google play*, atau kartu kredit
6. Pastikan bahwa nomor anda terhubung di *google play*
7. Kemudian tekan beli
8. Setelah itu *diamond* anda sudah bertambah

*biasanya pembelian di dalam game lebih mahal dari pada penyedia layanan di luar game

Kalau penyedia layanan game

1. Beli pulsa sesuai dengan kemampuan anda
2. Masuk browser anda dan cari www.codashop.com
3. Pilih game yang mau anda isi *diamond*
4. Masukkan ID akun game anda
5. Pilih berapa *diamond* yang mau anda beli
6. Masukkan nomer yang sudah anda isi tadi
7. Setelah itu akan ada sms verifikasi yang masuk di nomer anda
8. Setelah memverifikasi maka *diamond* yang anda beli sudah masuk ke akun anda.

- d. Ada berapa banyak *diamond* yang anda jual? Berapa harganya ?

Jawab :

18 diamond yang harganya 5000

36 diamond yang harganya 10k

74 diamond yang harganya 20k

222 diamond yang harganya 60k

277 diamond yang harganya 75k

370 diamond yang harganya 100k

966 diamond yang harganya 250k

2010 diamond yang harganya 500.000

e. Apakah ada kendala penjualan diamond game online mobile legends?

Jawab : Belum pernah mengalami kendala dalam penjualan diamond, paling hanya temen minta di isi dulu dan entah kapan mau bayarnya (kalua inget).

f. Apa alasan anda menjual diamond game online?

Jawab : Karena saya juga maen game itu dan sekalian mencari tambahan uang jajan.

g. Bagaimana anda menyikapi apabila ada complain dari pembeli?

Jawab : Saya belum pernah mengalami complain, tapi apabila itu terjadi ya hadapi aja kalau memang kita gak salah.

Daftar Pertanyaan wawancara kepada Pembeli Game *Online Mobile Legends*

a. Sejak kapan anda mulai bermain *game online mobile legends*?

b. Mengapa anda memilih memainkan game tersebut? Alasannya?

c. Apakah anda pernah membeli *diamond game online mobile legends* di shopee?

d. Bagaimana mekanisme pembelian *diamond game online mobile legends* di shopee?

e. Apa fungsinya diamond di game online mobile legends?

f. Mengapa anda membeli *diamond game online mobile legends*?

- g. Bagaimana anda mengetahui kejujuran penjual dalam transaksi *diamond game online mobile legends*?

Lampiran 3 : Dokumentasi Foto wawancara

- a. Foto Wawancara dengan pembeli dan pemain *diamond Mobile Legends*



Lampiran 4 :

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Moh Irfan Syarifudin
Nim : 152111042
Tempat, Tanggal Lahir : Bojonegoro, 7 September 1997
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Desa Tanjungharjo, Tandingoro RT 20/ RW 03,
Bojonegoro, Jawa Timur
Nama ayah : Ali Musa
Nama ibu : Lilik Rifatin
Riwayat Pendidikan :
a. Lulus tahun 2009
b. tahun 2012
c. tahun 2015
d. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta masuk tahun 2015

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Surakarta, 28 Juni 2020

Penulis

