

**PANDANGAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI *TOP-  
UP UNOFFICIAL* PADA *GAMES ONLINE* MELALUI MEDIA  
SOSIAL  
(Studi Kasus Player *PUBGM* Daerah Duren Sawit)**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Fakultas Syariah  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta Untuk Memenuhi  
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Hukum



Oleh:

**NURUL KAROMAH SAFITRI**

**NIM. 19.21.11.007**

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN FILANTROPI ISLAM  
FAKULTAS SYARIAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

**2023**

**PANDANGAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI *TOP-UP UNOFFICIAL* PADA *GAMES ONLINE* MELALUI MEDIA  
SOSIAL**

**(Studi Kasus Player *PUBGM* Daerah Duren Sawit)**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum  
Dalam Bidang Ilmu Hukum Ekonomi Syariah

Oleh:

**NURUL KAROMAH SAFITRI**

**NIM. 19.21.11.007**

Surakarta, 24 Agustus 2023

Disetujui dan disahkan Oleh:  
Dosen Pembimbing Skripsi



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

**NIP. 19720715 201411 1 003**

## SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : NURUL KAROMAH SAFITRI  
NIM : 19.21.11.007  
PROGRAM STUDI : HUKUM EKONOMI SYARIAH

Menyatakan bahwa penelitian skripsi berjudul **“PANDANGAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI TOP-UP UNOFFICIAL PADA GAMES ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL (Studi Kasus Player PUBGM Daerah Duren Sawit)”**

Benar-benar bukan merupakan plagiasi dan belum pernah diteliti sebelumnya. Apabila dikemudian hari diketahui 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, 24 Agustus 2023



**Nurul Karomah Safitri**

**NIM 19.21.11.007**

Muhammad Julijanto, S.Ag., M.Ag.  
Dosen Fakultas Syariah  
Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said  
Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi  
Sdri : Nurul Karomah Safitri

Kepada Yang Terhormat  
Dekan Fakultas Syariah  
Universitas Islam Negeri (UIN)  
Raden Mas Said 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 Nurul Karomah Safitri NIM 19.21.11.007 yang berjudul:

**PANDANGAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI TOP-UP UNOFFICIAL PADA GAMES ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL (Studi Kasus Player PUBG M Daerah Duren Sawit)**

Sudah dapat dimunaqasyahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum dalam bidang Hukum Ekonomi (Muamalah).

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

Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini disampaikan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta, 24 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



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

NIP. 19720715 201411 1 003

HALAMAN PENGESAHAN MUNAQOSYAH

PANDANGAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI TOP-UP  
UNOFFICIAL PADA GAMES ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL  
(Studi Kasus Player PUBGM Daerah Duren Sawit)

Disusun Oleh:

NURUL KAROMAH SAFITRI

NIM 19.21.11.007

Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosyah Pada

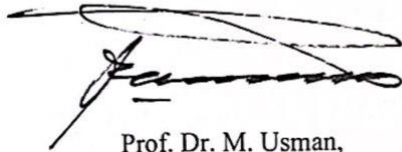
Selasa, 19 September 2023

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

Penguji I

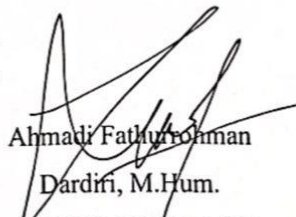
Penguji II

Penguji III



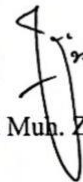
Prof. Dr. M. Usman,  
S.Ag., M.Ag

19681227 199803 1 003



Ahmad Fathurrahman  
Dardiri, M.Hum.

19880623 201801 1 002



Fuad Muh. Zein, M.UD

19890315 201903 1 012

Mengetahui,

Dekan Fakultas Syariah



Dr. Mufta Nashrudin, S.Ag., M.A., M.Ag.

NIP.19750409 199903 1 001

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ

“Hai orang-orang yang beriman, penuhilah aqad-aqad itu.”

(QS Al Maidah: 1)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> 9 Hadits dan Ayat Alquran tentang Jual Beli, Insya Allah Transaksi Lebih Berkah!. Diakses pada 07 September 2023. <https://www.orami.co.id/magazine/hadits-dan-ayat-alquran-tentang-jual-beli>

## **PERSEMBAHAN**

Dalam perjuangan yang mengarungi samudera Ilahi tanpa batas, dengan keringat dan air mata kupersembahkan karya tulis skripsi ini untuk orang-orang yang selalu hadir dan berharap keindahan-Nya. Kupersembahkan bagi mereka yang tetap setia berada di ruang dan waktu kehidupanku khususnya buat:

1. Kedua orang tua tercinta dan tersayang yang telah mendidik, membimbing, mengarahkan, dan memberiku bekal hidup serta arahan setiap langkahku dengan segala doa dan harapannya.
2. Bapak Masjupsi, S.Ag., M.Hum selaku dosen pembimbing akademik sekaligus sekjur HES, Bapak Muhammad Julijanto, S.Ag.,M.Ag. selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus kaprodi HES, dan Bapak Prof. Dr. M. Usman, S.Ag., M.Ag, saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya dan semoga selalu diberikan kesehatan dan dilancarkan segala urusannya
3. Kepada keluarga besar saya yang amat saya cintai yang telah mendukung, mendoakan dan terus memberikan semangat meski terhalang oleh jarak. Terimakasih telah memotivasi saya, mendukung untuk terus semangat maju dan mendoakan saya tanpa lengah.
4. Keluarga besar HES A 2019 yang telah menemani hiruk pikuk perkuliahan selama ini dan sudah kebersamaiku kurang lebih 4 tahun dan berjuang untuk mendapatkan gelar sarjana hukum. Terimakasih atas do'a dan kasih sayang kalian selama dibangku perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu dosen fakultas syariah yang telah mendidik dan memberi ilmu hingga saya mendapat gelar sarjan hukum.

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang dipakai dalam penulisan skripsi di Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri 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	Nma
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba	b	Be
ت	ta	t	Te
ث	sa	ṣ	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	zal	z	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	ẓ	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	Zukira
3	يذهب	Yazhabu

### 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	Transiterasi
1	كيف	Kaifa
2	حول	Haula

### 3. 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.....ى	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	Transiterasi
1	قال	Qāla
2	قيل	Qīla
3	يقول	Yaqūlu
4	رم	Ramā

#### 4. Ta Marbutah

Trasliterasi untuk Ta Marbutah ada dua:

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

Contoh:

No	Kata Bahasa Arab	Transiletrasi
1	أطفالالروضة	Rauḍah al-atfāl/ rauḍatul atfāl
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 Ssyaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda Syaddah itu.

Contoh:

No	Kata Bahasa Arab	Transiletrasi
1	رَبَّنَا	Rabbana
2	زَّل	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 ditrasliterasikan 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 ditrasliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti dengan huruf Syamsiyyah atau Qomariyah, kata sandang ditulis dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan kata sambung.

Contoh:

No	Kata Bahasa Arab	Transiletrasi
1	الرَّجُل	Ar-rajulu
2	الْأَلَل	Al-Jalalu

## 7. Hamzah

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

No	Kata Bahasa Arab	Transiletrasi
1	أَكْ	Akala
2	أَخْذُونَ	ta'khuduna
3	أَنْوْ	An-Nau'u

## 8. Huruf Kapital

Walaupun dalam sistem bahasa Arab tidak mengenal huruf kapital, tetapi dalam trasliterinya 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	Transiletrasi
1	وما محمد إلا رسول	Wa māMuhaamdun illā rasūl
2	أحل ي مد هلل رب العامل	ālamīna ‘rabbil lillhi hamdu-A

## 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 dirangkaikan.

Contoh:

No	Kata Bahasa Arab	Transiletrasi
1	وإن ههلا هلوخ ي الرازق	Wa innallāha lahuwa khair arrāziqīn/Wa innallāha lahuwa khairur-rāziqīn
2	ن وامل الكيل فأ	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, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PANDANGAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI *TOP-UP UNOFFICIAL* PADA *GAMES ONLINE* MELALUI MEDIA SOSIAL *INSTAGRAM* (Studi Kasus Player *PUBGM* Daerah Duren Sawit)”**. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (S1) Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta.

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

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta
2. Dr. Muh. Nashirudin, S.Ag., M.A., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta
3. Masjupri, S.Ag., M.Hum selaku pembimbing akademik yang telah memberikan banyak perhatian dan bimbingan selama penulis menyelesaikan skripsi.
4. Muhammad Julijanto, S.Ag., M.Ag selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak perhatian dan bimbingan selama penulis menyelesaikan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
6. Bapak, Ibu terimakasih atas do'a, cinta, dan pengorbanan yang tidak pernah ada habisnya, serta kasih sayang yang tuncurahkan selama ini.
7. Dewan penguji yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk

menguji skripsi ini.

8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan oleh penulis satu persatu yang telah berjasa dan membantuku baik moril maupun spiritnya.
9. Terhadap semuanya tiada kiranya penulis dapat membalasnya, hanya do'a serta puji syukur kepada Allah SWT, semoga Allah membalas kebaikan kalian semuanya. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 24 Agustus 2023



**Nurul Karomah Safitri**

**NIM 192.111.007**

## **ABSTRAK**

**Nurul Karomah Safitri, NIM 19.21.11.007 "PANDANGAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI TOP-UP UNOFFICIAL PADA GAMES ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL (Studi Kasus Player PUBGM Daerah Duren Sawit)."**

Transaksi jual beli merupakan salah satu kegiatan yang tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakat karena sebagai bentuk untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Jual beli juga diajarkan dalam Hukum Islam karena alat transaksi agar keperluan manusia terpenuhi yang dijalankan sesuai ketentuan dan syarat yang ditetapkan. Seiring berjalannya waktu bentuk jual beli mengalami perkembangan seperti salah satunya adalah transaksi jual beli top up pada aplikasi terutama games. PUBG Mobile menjadi aplikasi permainan yang menerapkan transaksi jual beli secara top up. Secara eksplisit tujuan penyusunan skripsi ini untuk mengetahui perspektif Hukum Islam dari transaksi top up PUBG Mobile yang difokuskan pada pembeli di wilayah Duren Sawit. Metode penelitian secara kualitatif dengan memanfaatkan teknik wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transaksi top up PUBG Mobil berdasarkan Hukum Islam dapat menggunakan akad Al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah, akad Qard, akad Sharf, akad Lafadz, dan akad perbuatan.

**Kata Kunci:** jual beli, transaksi, top up, PUBG Mobile, akad



## **ABSTRACT**

*Nurul Karomah Safitri, NIM 19.21.11.007 "ISLAMIC LEGAL VIEW ON UNOFFICIAL TOP-UP TRANSACTIONS IN ONLINE GAMES THROUGH SOCIAL MEDIA (Case Study of PUBGM Players in the Duren Sawit Region)."*

*Buying and selling transactions are one of the activities that cannot be separated from people's lives because it is a form of fulfilling the desired needs. Buying and selling is also taught in Islamic Law because it is a transaction tool so that human needs are fulfilled which are carried out according to the terms and conditions set. Over time, the form of buying and selling has developed, one of which is buying and selling top up transactions in applications, especially games. PUBG Mobile is a game application that implements top-up buying and selling transactions. Explicitly the purpose of compiling this thesis is to find out the perspective of Islamic Law from PUBG Mobile top up transactions which are focused on buyers in the Duren Sawit area. Qualitative research methods by utilizing interview and documentation techniques. The results of the study show that PUBG Car top up transactions based on Islamic Law can use Al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah contracts, Qard contracts, Sharf contracts, Lafadz contracts, and deed contracts..*

*Keywords: buying and selling, transaction, top up, PUBG Mobile, contract*

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN MUNAQOSYAH</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>MOTTO</b> .....	ii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xiv
<b>ABSTRAK</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xviii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xx
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xxi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xxii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>C. Tujuan Penelitian</b> .....	5
<b>D. Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>E. Kerangka Teori</b> .....	6
<b>F. Tinjauan Pustaka</b> .....	8
<b>G. Metode Penelitian</b> .....	12
<b>H. Sistematika Penulisan</b> .....	17
<b>BAB II LANDASAN TEORI JUAL BELI DAN TRANSAKSI TOPUP PUBG-Mobile</b> .....	19
<b>A. Pengertian Jual Beli</b> .....	19
<b>B. Dasar Hukum Jual Beli</b> .....	22
<b>C. Rukun Dan Syarat Jual Beli</b> .....	29
<b>D. Tipe-Tipe Jual Beli Top-up</b> .....	39
<b>E. Penyelesaian Sengketa</b> .....	40
<b>F. Top-up</b> .....	44
<b>G. PUBG-Mobile</b> .....	45
<b>BAB III PRAKTIK TRANSAKSI <i>TOP-UP</i> PADA <i>GAMES ONLINE</i> PUBGM</b> .....	48
<b>A. Gambaran Umum <i>Games Online</i> PUBGM di Daerah Duren Sawit</b> .....	48
<b>1. Sejarah <i>Games Online</i> PUBGM</b> .....	48

2.	Fitur-fitur pada <i>Games Online</i> PUBGM.....	50
3.	Logo dan Tampilan PUBG Mobile.....	51
<b>B.</b>	<b>Gambaran Praktik Transaksi <i>Top-Up Games Online</i> PUBGM di Daerah Duren Sawit.....</b>	<b>54</b>
1.	Asal Usul Daerah Duren Sawit.....	55
2.	Letak Geografis Daerah Duren Sawit.....	56
3.	Gambaran Umum Daerah Duren Sawit.....	57
4.	Objek Transaksi <i>Top-Up</i> .....	58
5.	Penjual.....	58
6.	Pembeli.....	59
7.	Akad.....	60
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS TRANSAKSI <i>TOP UP</i> PADA <i>GAMES</i> PUBG MELALUI PERSPEKTIF HUKUM ISLAM.....</b>	<b>64</b>
A.	Analisis Mekanisme Transaksi <i>Top Up</i> Pada <i>Games</i> PUBG Mobile.....	64
B.	Analisis Pelaksanaan Transaksi <i>Top Up</i> Pada <i>Games</i> PUBG Mobile Berdasarkan Perspektif Hukum Islam.....	70
C.	Pandangan Hukum Islam Terhadap Legalitas Transaksi <i>Top Up</i> Pada <i>Games</i> PUBG Mobile.....	79
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>83</b>
A.	Kesimpulan.....	83
B.	Saran-Saran.....	84
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>86</b>
	<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>
	<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. Data Diri Narasumber Pemain PUBG Mobile di Daerah Duren Sawit.....</b>	<b>108</b>
--	------------

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1 Logo PUBG Mobile .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 3. 2 Penghargaan PUBG Mobile 2018.....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 3. 3 Fitur Pembelian PUBG Mobiles.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 3. 4 Peta Wilayah Duren Sawit.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Gambar 1. Screenshot Wawancara Online dengan Pemilik Ner.Store .....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 2. Screenshot Transaksi Penjualan Transaksi Top Up PUBG Mobile di Ner.Store.....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 3. Screenshot Transaksi Penjualan Transaksi Top Up PUBG Mobile di Ner.Store.....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1: Daftar Observasi dan Wawancara dengan Penjual.....</b>	<b>90</b>
<b>Lampiran 2: Dokumentasi Foto Wawancara dengan Penjual Transaksi Top Up Games PUBG di Daerah Duren Sawit .....</b>	<b>95</b>
<b>Lampiran 3: Bukti Transaksi Top Up Games PUBG dari Penjual di Daerah Duren Sawit.....</b>	<b>96</b>
<b>Lampiran 4: Daftar Observasi dan Wawancara dengan Pembeli .....</b>	<b>98</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu praktik dalam bermuamalah yaitu dengan jual beli. Pada umumnya, orang memerlukan benda yang ada pada orang lain (pemilikinya) dapat dimiliki dengan mudah, tetapi pemiliknya kadang-kadang tidak mau memberikannya. adanya syariat jual beli menjadi wasilah (jalan) untuk mendapatkan keinginan tersebut, tanpa berbuat salah. Jual beli menurut Bahasa artinya menukar kepemilikan barang dengan barang atau saling tukar menukar.<sup>2</sup>

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”.<sup>3</sup> 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

---

<sup>2</sup> Rachmawati, Eka Nuraini, “Akad jual beli dalam perspektif fikih dan praktiknya di pasar modal Indonesia”, Al-'Adalah, Vol.12 No. 2, 2015, hlm. 785-806

<sup>3</sup> Fuadi, Septiyan Hudan, “Transaksi Berjangka Komoditas Pertanian di Desa Sukorejo Perspektif Islam”, Invest Journal of Sharia & Economic Law, Vol.2 no. 1, 2022, hlm. 31-45

konsumen, serta kepastian hukum”.<sup>4</sup> Salah satu bentuk transaksi jual beli yang menggunakan teknologi adalah jual beli online. Jual beli secara online banyak dilakukan oleh masyarakat karena memudahkan dalam proses transaksinya. Dimana penjual dan pembeli tidak harus bertemu secara langsung dalam satu waktu, hanya menggunakan smartphone transaksi jual beli itu pun berjalan.<sup>5</sup>

*E-sport* merupakan singkatan dari *Electronic Sport*. *Electronic* artinya sesuatu yang bekerja dengan menggunakan banyak komponen kecil khususnya *microchip* dan transistor, yang mengendalikan suatu arus listrik. *Sport* artinya suatu aktifitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding antar individu atau antar kelompok untuk hiburan. Akan tetapi pengertian *electronic* dan *sport* mengalami pergeseran. Dalam hal ini yang dimaksud dengan *electronic* adalah *Electronic Device*, yaitu suatu alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. *Sport* artinya suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik. Sehingga *Electronic Sport*, yang disingkat *e-sport* memiliki arti umum yaitu suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang dilakukan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Undang-undang No 8 Tahun 1999 Tentang perlindungan konsumen. Pasal 2 ayat 1.

<sup>5</sup> Anisa, Nur, “*Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Follower, Likes Dan Viewer Di Media Sosial Instagram (Studi kasus pada akun instagram@ SosmedLampung)*”, PhD diss., UIN Raden Intan Lampung, 2018, hlm. 4

<sup>6</sup> Bramantya, Bayu, “*Esport Community Center di Semarang*”, PhD diss., Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Undip, 2011, hlm. 1



*E-sport* juga memiliki mekanisme transaksi yang memungkinkan para *player* atau pemain *game* melakukan transaksi terhadap pihak *developer*, yaitu *top-up*. *Top-up* merupakan penambahan dana yang dilakukan agar saldo yang ada pada suatu dompet digital, aplikasi atau *game* bertambah.<sup>7</sup> Konteks *top-up* pada penelitian ini mengacu kepada transaksi *top-up* yang dilakukan untuk menambah saldo dalam *game* demi mendapatkan manfaat yang diberikan oleh pihak *developer game* atau *e-sports*.

Dunia *e- sport* pada saat ini memiliki berkembang yang pesat di Indonesia. Salah satu *scene e-sports* yang memiliki *high-traffic* ialah *game* PUBG Mobile. *Game* tersebut ramai dimainkan dari kalangan anak kecil hingga orang dewasa. PUBG Mobile juga memiliki mekanisme *top-up* yang menggunakan alat tukar yang disebut UC. *Top-up* UC tersebut dilakukan oleh para *player* untuk memperbagus dan mempercantik akunnya. Transaksi *top-up* ini sendiri memiliki jumlah transaksi yang tidak sedikit nilainya. *Head of Marketing* Dana Indonesia menjelaskan bahwa transaksi *game* online di Indonesia pada periode 2021 memiliki nilai transaksi sebesar Rp. 30 Triliun dengan jumlah persentase *top-up* pada *game* dengan genre *survival* (seperti PUBG Mobile, FreeFire, CSGO dan lainnya) 20,3% melalui aplikasi Dana.<sup>8</sup> Tentunya nilai transaksi yang terjadi pada *top-up game online* bisa disebut sebagai transaksi yang besar dan memiliki suatu potensi

---

<sup>7</sup> OCBC, “*Apa itu Top Up? Pengertian, Cara Penggunaan dan Manfaat*”,

<sup>8</sup> Jemadu, Liberti, *Transaksi Game Online di Indonesia Tembus Rp 30 Triliun*, Suara.com, 2021,

yang perlu dikaji. Hal ini dikarenakan transaksi yang dilakukan dalam game online terutama *PUBG Mobile* dinilai masih memiliki unsur gharar dikarenakan tidak adanya kejelasan mengenai manfaat dari objek yang di transaksikan.<sup>9</sup> Karenanya dilakukanlah penelitian ini dimana, penulis akan mencoba membahas terkait transaksi-transaksi top-up digital terutama *top-up UC* pada game *PUBG* yang tidak memiliki bentuk nyata dengan hukum-hukum islam, baik dari rukun maupun syarat, mulai dari interaksi awal pembeli dengan penjual , saat negosiasi hingga pelunasan dan penyampaian barang.

Oleh karena itu dengan adanya terbatasnya sumber daya, penelitian tidak mungkin mencakup sampel dari seluruh daerah di Indonesia, karenanya dalam penelitian ini yang akan menjadi subjek penelitian adalah daerah Desa Duren Sawit. Duren Sawit sendiri terletak di Kota Jakarta Timur, provinsi DKI Jakarta. Berdasarkan observasi dari peneliti masyarakat Duren Sawit memang gemar memainkan *game online* dimana salah satu game tersebut ialah *Game PUBG Mobile*. Bahkan beberapa remajanya pernah masuk di *scene e-sports* dan dikontrak oleh team *e-sports*, maka berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti memilih daerah Duren Sawit sebagai lokasi pengambilan sampel penelitian.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang dijabarkan

---

<sup>9</sup> Valensia, Adam Reza, “*Tinjauan Hukum Islam Tentang Top-Up Diamon Game Mobile Legend Melalui Sosial Media*”, 2021

penulis maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penyusunan penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Bagaimana proses hukum Islam terhadap transaksi *top-up* pada *games online* untuk *player* PUBGM studi kasus pada *player* PUBGM daerah Duren Sawit ?
2. Bagaimana tinjauan yang diambil dalam hukum Islam terhadap transaksi *top-up* pada *games online* untuk *player* PUBGM studi kasus pada *player* PUBGM daerah Duren Sawit ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dalam penyusunan penelitian ini telah ditentukan penulis beberapa tujuan yang ingin dicapai diantaranya yaitu:

1. Untuk mengetahui pandangan terhadap proses hukum Islam pada *top-up games online* PUBGM di Daerah Duren Sawit
2. Untuk mengetahui tinjauan yang diambil dalam hukum Islam terhadap proses hukum Islam pada *top-up games online* PUBGM di Daerah Duren Sawit

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini juga memiliki beberapa manfaat penelitian guna pada beberapa kepentingan diantaranya sebagai berikut:

#### **A. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengembangan bagi pembaca tentang perspektif hukum Islam terhadap *top-up* pada *games online* melalui media sosial untuk *player*

## PUBGM

### B. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat masukan dan referensi bagi masyarakat dari berbagai macam bidang baik dari pembuat kebijakan maupun bagi pihak konsumen agar sesuai dan tidak menyalahi sumber-sumber terhadap Hukum Islam

### E. Kerangka Teori

#### 1. *Top Up*

Pengisian ulang saldo berupa uang digital biasa dikenal dengan *top-up* yang dilakukan melalui alat teknologi sehingga mengubah uang tunai menjadi *e-money* yang dapat digunakan sebagai transaksi pembayaran untuk membeli keperluan apapun yang diinginkan tiap individu masing-masing. Kemunculan *top-up* merupakan pengaruh dari perkembangan dunia teknologi yang memudahkan kehidupan manusia untuk bertransaksi tanpa harus membawa uang tunai atau dompet sebab transaksi pembayaran dapat dilakukan hanya melalui *smartphone* yang dibantu oleh media digital.<sup>10</sup>

#### 2. Transaksi

Agar proses transaksi dapat dinyatakan sah dan sesuai dengan ketentuan Agama Islam, terdapat beberapa syarat yang perlu dipenuhi, syarat-syarat

---

<sup>10</sup> Almurni, Muhammad Furqon, Tatang Hidayat, and Nuradi Nuradi, “Analisis Akad Top Up E-Money dengan Pendekatan Fiqh”, Jurnal Iqtisaduna, Vol.7, no. 2, 2021, hlm. 140-152

tersebut diantaranya yaitu ada yang bertransaksi diartikan bahwa perlu ada kedua pihak yang ada dan hadir. Jika salah satu dari kedua pihak tersebut tidak ada, maka transaksi tidak dapat dipenuhi; ada barang yang dijualbelikan diartikan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh satu pihak untuk mendapatkan harta dan pihak lainnya untuk mendapatkan barang/jasa dengan memperhatikan kedua belah pihak harus memahami dengan jelas barang/jasa apa yang diperjualbelikan; dan harga yang disepakati diartikan bahwa saat penjual dan pembeli sudah bertemu dan mereka mengetahui dengan jelas barang apa yang akan mereka tukar belikan, tahap berikutnya dari transaksi yang sah dalam Islam adalah untuk menyepakati sebuah harga yang tetap, perlu diperhatikan pula harga ini harus tetap dan tidak berubah.<sup>11</sup>

### 3. Media Sosial

Media sosial adalah bidang online yang umumnya digunakan orang untuk berkomunikasi satu sama lain untuk bertukar informasi. Manajer bisnis biasanya menggunakan media sosial untuk mempromosikan produk sebagai strategi pemasaran mereka. Platform komunikasi dua arah ini dapat membantu meningkatkan nilai pelanggan dengan memberikan informasi yang relevan tentang produk atau merek tertentu. B.K. Lewis (2010) menjelaskan media sosial sebagai tanda untuk perkembangan teknologi digital yang bertujuan untuk berinteraksi, bertukar isi pesan, sarana hiburan, maupun kegiatan

---

<sup>11</sup> Bramantya, Bayu, "*Esport Community Center di Semarang*", PhD diss., Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Undip, 2011, hlm. 1

bisnis.<sup>12</sup>

#### 4. *Online Game*

Kustiawan & Utomo (2018) menjelaskan *online games* sebagai suatu permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu tertentu atau bersamaan yang terhubung satu sama lain melalui jaringan internet sehingga saat dimainkan memerlukan bantuan alat teknologi seperti laptop/komputer, serta *smartphone*.<sup>13</sup>

#### 5. PUBGM

PUBG *Mobile* adalah *video game battle royale* gratis yang dikembangkan oleh LightSpeed & Quantum Studio, sebuah divisi dari Tencent Games. Ini adalah adaptasi game seluler dari PUBG: Battlegrounds dan dirilis untuk Android dan iOS pada 19 Maret 2018.<sup>14</sup>

### **F. Tinjauan Pustaka**

Semenjak transaksi online yang di dalamnya termasuk *top up* saldo *game* merupakan hal yang lumayan populer belakangan ini, maka sudah terdapat lumayan banyak penelitian yang membahas akan subjek ini. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mahfud Anwar Asrori yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up Unknown

---

<sup>12</sup> Lal, B. K., “*Women’s Political Participation on Social Media: The Case of Tanzania. In International Working Conference on Transfer and Diffusion of IT*”, Springer, Cham, 2020, hlm. 384-390

<sup>13</sup> Widoyanti, D. R., Sulistiani, I. R., & Ertanti, D. W., “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Perilaku Dan Emosional Anak Di Madrasah Ibtidaiyah*”, JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Vol.4 No.2, 2022,149-162.

<sup>14</sup> Ginting, D. M., Chahyadi, F., & Suswaini, E, *Analisis Kecepatan Bandwidth Game Online Pada Operator Seluler (Pubg Mobile, Cod Mobile, Free Fire)*, Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Teknik, Vol.3 No.1, 2022, hlm. 53-65

Cash Pada Game Online Playerunknown's Battleground di Kabupaten Ponorogo” pada tahun 2019. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pada kasus top up saldo game *Playerunknown Battleground* bahwasanya: 1) Akad yang dilakukan top up saldo di daerah penelitiannya, yaitu di Kabupaten Ponorogo belum memenuhi syarat akad dalam hukum islam karena ketidakjelasn akan identitas para pihak yang terlibat dalam transaksi dan 2) Objek yang menjadi bahan transaksi dianggap belum memenuhi syarat jualbeli di Islam karena objek tersebut tidak diberikan secara langsung dan tidak pasti pula kapan objek tersebut dapat diserahkan ke pelanggan.<sup>15</sup>

Namun Penelitian lainnya yang membahas topik yang serupa, menghasilkan kesimpulan yang berbeda, penelitian yang dimaksud adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammae Faizun Ghufron yang berjudul “Analisis transaksi voucher game online pada retail store Alfamidi dan website store Tokopedia pandangan Majelis Ulama Indonesia Kota Malang” pada tahun 2019 di Malang. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa transaksi voucher diamond *Mobile Legend* sudah sesuai dengan hukum Islam, alasannya adalah karena dalam penelitian ini dasar hukum yang digunakan adalah Fatwa MUI yang kedudukannya sudah disesuaikan dengan *syara*.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Asrori, Mahfud Anwar, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up Unknown Cash Pada Game Online Playerunknown's Battleground di Kabupaten Ponorogo*”, PhD diss., IAIN Ponorogo, 2019, hlm. 4

<sup>16</sup> Ghufron, Muhammad Faizun, “*Analisis transaksi voucher game online pada retail store Alfamidi dan website store Tokopedia pandangan Majelis Ulama Indonesia Kota Malang*”, PhD diss., Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019, hlm. 19

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Muzaki Aditya yang berjudul “Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli dengan sistem Real Money Trading di Game Mobile Legends” pada tahun 2019 menghasilkan kesimpulan yang lumayan unik. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah system pembayaran uang asli untuk menukar barang di game *mobile legends*. Disini, dinyatakan bahwa sistem ini sudah sesuai dengan rukun jual beli Islam namun Syarat jual belinya belum terpenuhi.<sup>17</sup>

Reza Valensia Adam yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legend Melalui Sosial Media” (2021) juga melakukan penelitian terhadap pengamatan untuk tinjauan hukum Islam terhadap *top up diamond game* Mobile Legend yang ada dalam media sosial. Penelitian ini berfokus untuk mengamati dan memahami sistem *top up diamond game* Mobile Legend pada media sosial khususnya melalui Official AccountLine LUXU BM, serta untuk mengetahui perspektif hukum Islam tentang jual beli *top up diamond game* Mobile Legend melalui Official AccountLine LUXU BM. Reza Valensia (2021) menggunakan jenis penelitian *field research* dengan teknik analisis deskriptif. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sistem jual beli untuk *top up diamond game* Mobile Legend melalui Official AccountLine LUXU BM memiliki tahapan transaksi yang mudah karena konsumen hanya perlu memiliki aplikasi Line dan sejumlah uang tunai sejumlah yang diinginkan untuk

---

<sup>17</sup> Aditya, Ahmad Muzakki, “*Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli dengan sistem Real Money Trading di Game Mobile Legends*”, PhD diss., Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019, hlm. 5



mencapai kesepakatan *top up*. Sedangkan, hukum Islam meninjau transaksi ini dianggap sah karena memenuhi rukun dan syarat jual beli serta termasuk dalam Khiyar Syarat karena adanya dua pihak yang melakukan akad jual beli sesuai syarat dan ketentuan yang berlaku.<sup>18</sup>

Hera Damar Chikawati yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif Transaksi Jasa dan Jual Beli Game Online Audition Ayodance (Studi pada Forum Jasa dan Jual Beli Ayodance)” (2021) dalam penelitiannya juga melakukan pengamatan terhadap transaksi jasa dan jual beli untuk *game online* Ayodance sesuai perspektif hukum Islam dan Hukum Positif. Penelitian ini memanfaatkan penggunaan jenis kualitatif empiris dengan teknik pengumpulan data primer dan sekunder. Hasil penelitian yang dilakukan Hera Damar Chikawati (2021) menunjukkan bahwa hukum Islam beranggapan transaksi jasa dan jual beli untuk *game online* Ayodance tidak sah karena terdapat program ilegal yang bersifat mudharat untuk pihak lain. Hal ini dikarenakan objek barang yang dibeli bukan milik pengguna *game online* Ayodance melainkan pihak pengembang *game*, serta transaksi berdampak pada pemborosan, dan risiko mudharat untuk pihak lainnya sehingga hukum yang digunakan batal.<sup>19</sup>

Berdasarkan beberapa jurnal penelitian terdahulu yang relevan dengan

---

<sup>18</sup> Adam, Reza Valensia, “*Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legend Melalui Sosial Media*”, PhD Diss., Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021, hlm. 7

<sup>19</sup> Chikawati, Hera Damar, “*Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif Transaksi Jasa dan Jual Beli Game Online Audition Ayodance (Studi pada Forum Jasa dan Jual Beli Ayodance)*”, Bachelor's thesis, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021, hlm. 4

topik pengamatan peneliti saat ini diketahui bahwa terdapat perbedaan yang akan dilakukan selama masa penelitian hanya terletak pada sampel dan jumlah sampel yang diteliti untuk menjadi responden penelitian. Sedangkan, persamaan penelitian terletak dari objek penelitian yaitu aplikasi PUBG; tujuan penelitian untuk mengetahui perpektif tinjauan hukum Islam terhadap *top up game online*; serta jenis penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu metode dimana penulis akan mencoba untuk menjawab pertanyaan yang dirumuskan dalam rumusan masalah dengan cara menggunakan referensi- referensi yang telah diterbitkan pada tahun-tahun sebelumnya, lalu penulis akan mencari kesamaan antara referensi-referensi yang dimaksud dan mencoba untuk menjawab pertanyaan yang ada di rumusan masalah.

Dalam penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian *field research* atau penelitian lapangan yang diartikan sebagai metode kualitatif pengumpulan data yang bertujuan untuk mengamati, berinteraksi dan memahami orang-orang saat mereka berada di lingkungan alami. Penelitian lapangan biasanya dimulai dalam pengaturan tertentu meskipun tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengamati dan menganalisis perilaku spesifik subjek dalam

pengaturan itu.<sup>20</sup> Peneliti memilih jenis *field research* untuk memudahkan pengamatan secara langsung terhadap perilaku transaksi yang dilakukan konsumen yang melakukan transaksi *top up* bagi pemain PUBGM di wilayah Duren Sawit.

Selain itu, untuk mendukung pengelolaan data yang semakin efisien juga digunakan metode jenis penelitian *online* yang dilakukan jarak jauh melalui pengamatan media sosial untuk mendukung pengumpulan data lainnya yang dibutuhkan selama proses penelitian.

## 2. Sumber Data

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Adapun definisi dari data primer adalah data yang diambil sendiri oleh peneliti. Sementara data sekunder merupakan data yang digunakan untuk mendukung klaim peneliti yang berasal dari penelitian pihak lain.

### a. Data Primer

Menurut Amirudin dan Zainal Asikin didalam buku Metode Penelitian Sebuah Pengantar Disiplin Keilmuan data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama atau informan secara langsung dari tempat penelitian, dan dapat dikatakan bahwa data primer merupakan data yang dikumpulkan dan diolah sendiri

---

<sup>20</sup> Islam, Muhamad Rafi Maududi, and Panji Adam Agus Putra, “Analisis Fikih Muamalah terhadap Penjaminan Pengembalian Modal Kerja Sama Usaha”, Jurnal Riset Ekonomi Syariah, 2021, hlm. 63-67

oleh peneliti langsung dari subjek atau objek penelitian.<sup>21</sup>

Peneliti menentukan data primer terkait penelitian ini akan mengamati secara langsung transaksi *top-up* yang terjadi pada *player* PUBGM di wilayah Duren Sawit melalui observasi, wawancara, dan teknik pengisian kuesioner. Hal ini bertujuan agar mengetahui perilaku *palyer* PUBGM di wilayah Duren Sawit saat melakukan *top-up* pada *games online* tersebut. Sehingga, ini memudahkan untuk mengatikan dengan data-data sekunder yang telah dikumpulkan peneliti. Berikut merupakan teknik pengumpulan data secara data primer dan sekunder yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Observasi

Dilakukan oleh peneliti melalui pengamatan terhadap tingkah laku sampel penelitian yaitu konsumen yang melakukan transaksi *top up* bagi pemain PUBGM di wilayah Duren Sawit

2. Wawancara

Dilakukan oleh peneliti melalui tanya jawab secara langsung dengan 4 *player* PUBGM dan 1 *owner shop topup* dengan memberikan berbagai pertanyaan umum hingga khusus sesuai kondisi yang dialami konsumen yang melakukan transaksi *top up* bagi pemain PUBGM di wilayah Duren Sawit

3. Kuesioner

---

<sup>21</sup> Lila, Pangestu Hadiningrum, *Metode Penelitian Sebuah Pengantar Disiplin Keilmuan*, Malang, Ahlimedia Press, 2021, hlm. 66

Dilakukan oleh peneliti melalui pemberian angket berisikan daftar pertanyaan yang diisi oleh konsumen yang melakukan transaksi *top up* bagi pemain PUBG di wilayah Duren Sawit

b. Data Sekunder

Sugiyono (2018) menyebutkan bahwa data sekunder merupakan sumber data yang diambil secara tidak langsung dari responden karena data dan informasi yang diperlukan diperoleh melalui sumber lain secara tertulis atau dokumen. Sehingga, data sekunder banyak ditemukan melalui buku, artikel, jurnal penelitian terdahulu, dan sumber tertulis lainnya.<sup>22</sup>

Dalam penelitian ini diketahui data sekunder memanfaatkan penggunaan buku, skripsi, jurnal, maupun berita *online* yang bersifat tertulis dengan berkaitan perspektif hukum Islam agar dapat dihubungkan terhadap perilaku *player* PUBG dalam bertransaksi pengisian saldo untuk menggunakan *games online* tersebut.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini diketahui menggunakan teknik pengumpulan data sesuai dengan jenis penelitian sehingga memanfaatkan teknik dokumentasi. Hal ini disebabkan peneliti akan mengumpulkan seluruh

---

<sup>22</sup> Warnengsih, Muamar, and Laelia Nurpratiwiningsih, "Analisis Minat Belajar Lagu Daerah Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Malahayu 03 Kecamatan Banjarharjo", Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol.8 No.19, 2022, hlm. 406-413

data-data tertulis yang telah diperoleh secara primer dan sekunder untuk diolah dan dianalisis lebih lanjut guna memperoleh hasil penelitian sesuai dengan tujuan penelitian yang valid untuk menilai perspektif hukum Islam terhadap *top-up* pada *games online* melalui media sosial khususnya bagi pemain PUBGM di wilayah Duren Sawit

## 5. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini diketahui bahwa teknik analisis data yang digunakan diantaranya melalui beberapa tahapan yaitu mengumpulkan data sesuai masalah penelitian yang relevan secara teknik data primer dan sekunder; mereduksi data yakni peneliti melakukan beberapa tahapan diantaranya yaitu:

### A. Reduksi Data

Mengolah seluruh data yang telah dikumpulkan dengan meringkas beberapa poin penting sehingga mudah untuk diolah, dianalisis, dan dipahami

### B. Penyajian Data

Menyajikan data dengan mengelompokkan data penelitian untuk dilakukan pengolahan, pengujian hipotesis, hingga menganalisis data yang telah diuji sehingga dapat menyesuaikan tujuan penelitian

### C. Penyimpulan Data

Menentukan hasil akhir penelitian dari tahap pengumpulan hingga

pengelolaan data yang telah diperoleh sehingga memberikan jawaban akhir secara singkat tentang perspektif hukum Islam terhadap *top-up* pada *games online* melalui media sosial khususnya bagi pemain PUBGM di wilayah Duren Sawit

#### **G. Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi ini diketahui bahwa adanya arahan untuk menyampaikan hasil penelitian secara lebih teratur dan tertata sehingga mudah dipahami oleh kepentingan banyak pihak. Oleh karena itu, sesuai dengan ketentuan komponen skripsi maka penulis telah mengelompokkan menjadi lima bab dengan bagian masing-masing diantaranya yaitu:

##### **BAB I            PENDAHULUAN**

Berisikan tentang penjelasan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat hasil penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, serta sistematika pembahasan yang membahas terkait “Perspektif Hukum Islam Terhadap *Top-Up* Pada *Games Online* Melalui Media Sosial (Studi Kasus *Player* PUBGM di Daerah Duren Sawit”

##### **BAB II          LANDASAN TEORI**

Berisikan tentang penjelasan teori umum seluruh variabel penelitian yang digunakan seperti pengertian Hukum Islam, *games online*, media sosial, *top-up*, penjelasan transaksi *top-up*, serta perlindungan hukum Islam yang berkaitan

dengan pembahasan ketetapan *top-up* pada *games online* melalui media sosial khususnya untuk permainan PUBGM

### BAB III DESKRIPSI DATA PENELITIAN

Berisikan tentang penjelasan terkait data-data relevan yang telah dikumpulkan untuk mendukung pengelolaan dan hasil penelitian secara lebih valid dan reliabel yakni pada data dengan gambaran umum dari perspektif Hukum Islam yang mengatur *top-up* pada *games online* melalui media sosial khususnya bagi pemain PUBGM

### BAB IV ANALISIS

Berisikan tentang analisis dan penjabaran dari hasil olahan data yang dikaitkan dengan seluruh teori yang telah ditentukan sehingga mencapai tujuan penelitian untuk mengetahui Hukum Islam yang pasti terhadap *top-up* pada *games online* melalui media sosial bagi *player* PUBGM di sekitar wilayah Duren Sawit

### BAB V PENUTUP

Berisikan tentang penjelasan terhadap penarikan kesimpulan yang diambil penulis, serta memberikan saran bagi beberapa kepentingan dari hasil penelitian tentang perspektif hukum islam terhadap *top-up* pada *games online* melalui media sosial yang meneliti *player* PUBGM di wilayah Duren Sawit.



## BAB II

### LANDASAN TEORI JUAL BELI DAN TRANSAKSI TOPUP PUBG-Mobile

#### A. Pengertian Jual Beli

Aktivitas jual beli, niaga dan dagang secara definisi fiqh islam ialah aktivitas penukaran harta atas dasar kerelaan (ridha), atau juga bisa berarti pemindahan *owner* atau hak milik dengan tebusan yang disepakat.<sup>23</sup> Jual beli dalam fiqh disebut juga sebagai *al-bai'* yang dalam jamak disebut *buyu'*. Lafaz *al-bai'* sering digunakan sebagai pengertian dari lawan katanya yaitu *as-syira* yang artinya membeli. Sehingga dapat diketahui bahwa *al-bai'* memiliki makna yang mencakup dua aktivitas perniagaan yaitu jual beli. Dalam Mazhab Hanafi definisi *al-bai'* ialah aktivitas menukar harta atau barang yang diminati dengan penukaran yang sesuai nilai hartanya dengan beberapa cara yang memberikan manfaat. Sementara menurut Mazhab lainnya (Syafi'i, Maliki dan Hambali) *al-bai'* ialah penukaran suatu harta benda dengan harta pula yang membuat kepemilikan barang tersebut berpindah dari si penjual ke pembeli.

Pasal 20 ayat 2 Hukum Ekonomi Syariah, menjelaskan bahwa jual beli merupakan aktivitas pertukaran barang dan barang, atau pertukaran antara barang dengan uang. Sehingga berdasarkan definisi-definisi diatas, dapat diimplikasikan bahwa jual beli merupakan aktivitas menukar barang

---

<sup>23</sup> Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah* (Depok: Rajawali Press, 2017), hlm. 76.

baik dengan barang maupun alat tukar lainnya yang sah dan memuat kerelaan dari pihak yang terlibat pada jual beli tersebut.<sup>24</sup>

Jual beli secara etimologis, ialah proses saling menukar barang, sementara dalam konteks terminologis, jual beli ialah transaksi menukar (mu'āwadhah) barang (māliyyah) yang membuat terjadi konsekuensi ownership dari barang ('ain) atau jasa (manfaah) berganti secara permanen (mu'abbad). Penggunaan terminologi jual beli (bai'), secara makna digunakan pada komoditi (ma'qūd 'alaih) berwujud barang ('ain), bukan jasa (manfa'ah), dikarenakan jual beli hanya dapat dijatuhkan pada materi (māliyyah), sedangkan jasa secara hakikat, bukan termasuk dari māliyyah.<sup>25</sup>

Jual beli dalam pengertian istilah dapat dijabarkan dalam poin sebagai berikut:

- a. Menurut Idris, Aktivitas pertukaran barang dengan barang atau barang dengan uang melalui pelepasan hak milik antara satu individu kepada individu lain dengan asas kerelaan Idris.
- b. Menurut Syekh Muhammad ibn Qâsim al-Ghazzi

وَأَمَّا شَرُّ عَا فَأَ حَسَنٌ مَا قِيلَ فِي تَعْرِيفَةِ أَنَّهُ تَمْلِيكُ مَالِيَةٍ بِمُعَاوَضَةٍ  
بِإِذْنِ شَرِّ عِيٍّ أَوْ تَمْلِيكُ مَنفَعَةٍ مُبَاحَةً عَلَى التَّابِيْدِ بِتَمْنِي مَالِيٍّ

---

<sup>24</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta, Kencana Prenada Media, 2018). Hlm. 101.

<sup>25</sup> Tim Laskar Pelangi, *Metodologi Fiqh Muamalah* (Kediri: lirboyo Press, 2013), 2.

“Menurut syara, pengertian jual beli yang paling tepat ialah memiliki sesuatu harta (uang) dengan mengganti sesuatu atas dasar izin syara, sekedar memiliki manfaatnya saja yang diperbolehkan syara untuk selamanya yang demikian itu harus dengan melalui pembayaran yang berupa uang”

- c. Menurut Imam Taqiyuddin dalam kitab Kiffayatul alAkhyar

مُقَابَلَةُ مَالٍ قَابِلِينَ لِلتَّصَرُّفِ بِإِجَابٍ وَقَبُولٍ عَلَى وَجْهِ الْمَادُونُ فِيهِ

“Saling tukar harta, saling menerima, dapat dikelola (tasharruf) dengan ijab qobul, dengan cara yang sesuai dengan syara”

- d. Menurut Syeikh Zakaria al Anshari dalam kitabnya fath Al-Wahab

مُقَابَلَةُ مَالٍ بِمَالٍ عَلَى وَجْهِ مَخْصُوصٍ

“Tukar-menukar benda lain dengan cara yang khusus (dibolehkan)”

- e. Menurut Sayyid Sabiq dalam Kitabnya Fiqh Sunnah

لِيَتَبَادَلَ الْمِلْكِيَّاتُ عَلَى عَقْدٍ يَقُومُ عَلَى أَسَاسِ مُبَادَلَةِ مَالٍ بِمَالٍ

الدَّوَائِمِ

“Penukaran benda dengan benda lain dengan jalan saling atau memindahkan hak milik dengan ada penggantinya dengan cara yang diperbolehkan”<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Shobirin. (2015). *Jual Beli Dalam Pandangan Islam*. Bisnis, 1-23.

Berdasarkan definisi-definisi diatas maka dapat dijelaskan bahwa jual beli ialah aktivitas perjanjian dalam penukaran suatu harta benda atau barang, dimana terdapat nilai atau manfaat pada barang tersebut serta dilakukan tanpa ada unsur pemaksaan dari kedua pihak yang terlibat dalam aktivitas jual beli tersebut. Selain itu dalam jual beli, kedua belah pihak wajib mendapatkan manfaat dimana, salah satu pihak menerima barang atau harta dan pihak lain menerima sesuatu dengan ketentuan yang dibenarkan syara'.

## **B. Dasar Hukum Jual Beli**

Jual beli dalam islam didasarkan pada dua landasan yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits. Berikut dalil-dalil dalam dua landasan tersebut terkait jual beli.

### **1. Al-Quran**

Allah telah berfirman dalam Al-Qur'an bahwasanya telah diharamkan riba dan dihalalkan jual beli. Jual beli dihalalkan oleh Allah SWT dikarenakan adanya pergantian dan pertukaran barang yang memberikan manfaat. Selain itu terapat juga kemungkinan barang tersebut memiliki nilai tambahan (imbangan) yang sehingga menyebabkan harganya dapat bertambah di masa mendatang.<sup>27</sup> Berikut adalah ayat-ayat dari surah dalam Al-Qur'an yang menjelaskan hukum dari jual beli.

---

<sup>27</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Tafsir Al-Qur'anul Majid AN-Nuur*.

a. QS. Al-Baqārah ayat 275

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ

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

Berdasarkan ayat diatas Allah telah membedakan antara jual beli dan riba. Aktivitas jual-beli memuat nilai tukar dan nilai ganti yang setara dalam aktivitas yang dilakukan oleh pihak penjual dengan pihak pembeli. Selain itu terdapat manfaat serta keuntungan yang didapatkan oleh kedua pihak. Jual beli juga memungkinkan seluruh pihak mendapatkan keuntungan yang wajar sesuai dengan ikhtiar (usaha) mereka. Namun dalam riba tidak terdapat nilai tukar dan nilai ganti yangimbang, seperti pada jual beli. Didalamnya hanya terdapat keuntungan dan pemersan bagi pihak yang memberikan manfaat (kreditur).<sup>28</sup> Dalam jual beli kepentingan pembeli dari barang pembeliannya selalu diperhatikan, seorang yang membeli segantang padi, misalnya dia membelinya untuk dimakan, atau untuk dijadikan bibit atau dijual kembali dengan harga yang lebih tinggi dari harga pembeliannya adalah imbang barang yang dijual dan disenangi kedua belah pihak.

Riba sendiri ialah aktivitas dimana individu tau lembaga

---

<sup>28</sup> Djawad Fagih. *Al-Qur'an Dan Tafsirnya*, Jilid 1(Yogyakarta: PT Dana Bhakti Wakaf, 1990), hlm. 477

memberikan pinjaman uang maupun barang dengan tenggat waktu pengembalian yang telah ditentukan serta dengan nominal pengembalian yang berlipat ganda (berbunga). Nilai tambahan ini selalu berlipat dan cenderung memberatkan pihak peminjam. Selain itu tidak terdapat kerelaan dari pihak peminjam dikarenakan mereka melakukan riba biasanya dalam keadaan terpaksa.<sup>29</sup>

b. QS. Al-Baqārah ayat 282

وَأَشْهِدُوا إِذَا تَبَايَعْتُمْ ۚ

Artinya: “Dan persaksikanlah apabila kamu berjual-beli”.

Ayat diatas menerangkan bahwa jual beli yang baik adalah jual beli yang terdapat saksi (catatan). Hal ini dimaksudkan agar tidak ada hal yang terlupakan dalam transaksi jual beli tersebut. Selain itu persaksian juga dimaksudkan agar tidak terjadi salah paham ataupun kecurangan dalam aktivitas jual beli tersebut.<sup>30</sup>

c. QS. An-Nisa ayat 29

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

---

<sup>29</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Tafsir Al-Qur'anul Majid AN-Nuur*. Hlm. 490

<sup>30</sup> *Ibid*, hlm 101-102

اللَّهُ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

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.

Allah menerangkan dalam ayat diatas bahwa harta boleh dicari melalui perniagaan atau jual beli dengan syarat kerelaan antara masing-masing pihak dan tanpa ada paksaan. Hal ini dikarena jual beli dengan pemaksaan dianggap tidak sah meski terdapat tebusannya.<sup>31</sup>. Melalui ayat ini, diberikan poin tegas terkait jual beli yaitu :

1. Jual beli dilakukan atas dasar persetujuan bersama oleh kedua belah pihak atau lebih yang terlibat.
2. Jual beli bukanlah hal yang abadi, karena itu jangan sampai melupakan urusan akhirat.
3. Mencari keuntungan jual beli diperbolehkan, dengan cara yang baik dan tidak merugikan pihak lain.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> *Ibid*, hlm 159-160

<sup>32</sup> *Ibid*, hlm 386

#### 4. *Hadits*

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 Rifa‘ah bin Rafi‘ah: Bahwa Nabi SAW pernah ditanya, pekerjaan apa yang paling baik?’ Rasulullah SAW menjawab, pekerjaan seseorang yang dilakukan dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang baik.” (HR. Al Bazzar) dan dinilai shahih oleh hakim.<sup>33</sup>

*Hādith* tersebut adalah dalil atau landasan yang menjelaskan bahwa ajaran Islam memberikan anjuran kepada pengikutnya untuk bekerja dan bergerak untuk mencari rezeki, dengan melakukan pekerjaan yang baik. Melalui *hādith* tersebut Allah juga memerintahkan untuk memakmurkan dan mengembangkan potensi yang ada pada diri manusia. *Hādith* diatas juga menerangkan bahwa pekerjaan paling mulia ialah pekerjaan individu dengan tangannya (mandiri).

*Hādith* diatas juga menyatakan bahwa pekerjaan terbaik ialah perniagaan, yang tidak terdapat diantaranya unsur transaksi haram, seperti riba, penipuan, tipu daya dan pemalsuan serta hal-hal lainnya yang merugikan individu lain atau cara-cara yang bathil. Seorang muslim jika ia berniaga dengan bersih pada setiap aktivitasnya penjualan, pembelian, pembuat, pekerjaan dan kemahirannya, maka

---

<sup>33</sup> Abdullah bin Abdurrahman Al Bassam, *Syarah Bulughul Maram 4* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006), hlm. 223.



perbuatannya ini akan dihitung Menjadi suatu kebaikan. Kebaikan tersebut akan membawa dia kepada pahala (manfaat) dunia dan akhirat. Dalam *Hādith* lain yang diriwayatkan oleh Imam Muslim yang berbunyi, Rasulullah SAW bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ نَبِيُّ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْخِصَاةِ  
وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ (رواه المسلم)

Dari Hurairah RA. Rasulullah SAW mencegah dari jual beli melempar kerikil dan jual beli garar (H.R. Muslim) (Muslim, t.th : 156-157).

Hādith ini menjelaskan juga terkait barang yang diperjualbelikan haruslah barang yang memiliki manfaat dan tidak bersifat gharar. Barang yang diperjualbelikan haruslah yang memiliki manfaat. Dan dibutuhkan oleh orang yang membeli. Sehingga jika syarat tersebut tidak dipenuhi maka hukum jual beli menjadi haram.

Hadist tersebut juga mengindikasikan bahwa jual beli yang baik adalah jual beli yang sesuai tuntutan syariat, yaitu dengan terkumpulnya syarat, rukun, dan hal-hal yang menyempurnakan jual beli, tidak adanya hal yang mencegah dan hal-hal yang merusak syarat-syarat jual beli.<sup>34</sup>

##### 5. *Ijma'*

Telah terjadi *ijma'* oleh orang-orang Islam tentang kebolehan jual beli dan hikmah jual beli adalah kebutuhan manusia tergantung pada

---

<sup>34</sup> *Ibid*, hlm. 225-226

sesuatu yang ada ditangan pemiliknya terkadang tidak begitu saja memberikan kepada orang lain.<sup>35</sup>

*Ulamā'* terdahulu sepakat menyatakan jual beli hukumnya ialah jaiz atau diperbolehkan dengan pertimbangan bahwa manusia tidak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya, tanpa bantuan orang lain. Namun demikian bantuan atau milik barang orang lain yang dibutuhkannya itu, harus diganti dengan barang lainnya yang sesuai.<sup>36</sup> Para *ulamā'* juga menyepakati jual beli diperbolehkan dengan alasan sebagian besar kebutuhan individu berada atau terdapat pada barang dengan status kepemilikan orang lain, namun individu yang memiliki barang tersebut tentunya tidak mau melepas atau memberikan barang tersebut secara cuma-cuma. Sehingga atas dasaran tersebut maka syariat jual beli dilaksanakan sebagai suatu sarana dalam memberikan jalan agar setiap orang mendapatkan manfaat tanpa ada unsur keterpaksaan.<sup>37</sup>

Banyak developer game yang menghasilkan pendapatan dari top-up atau yang akrab juga disebut sebagai voucher game online. Voucher game online ini adalah fitur yang disediakan oleh pihak developer tersebut. Konsumen menukarkan uang di dunia nyata menjadi mata uang dalam game. Contohnya dalam game Mobile Legends kita dapat membeli mata uang

---

<sup>35</sup> Al- Asqalani, Ibnu Hajar, t.th, Fath Al- Bari', Beirut: Daral- Fikr.

<sup>36</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2016) 75.

<sup>37</sup> Ibnu Hajar Al Asqalani, Fathul Baari Syarah Shahih Bukhari (Jakarta: Pustaka Azzam, 2005), hlm. 3

yang disebut diamond, dan diamond tersebut dapat ditukarkan untuk mendapatkan kostum untuk karakter kita dalam game, bahkan bisa untuk membeli karakter lain secara lebih cepat sehingga menghemat waktu untuk melengkapi karakter yang kita miliki di game tersebut.

Dalam fitur top-up atau pembelian voucher game online ini banyak sekali pihak-pihak yang memanfaatkan untuk mencari keuntungan tersendiri. Contohnya dalam game berbasis mobile banyak sekali pihak-pihak yang menjual voucher game online tidak resmi atau menjadi pihak ke 2. Hal ini juga dapat merugikan pihak-pihak developer game serta pihak-pihak yang bekerja dalam bidang E-Sport tersebut.

### **C. Rukun Dan Syarat Jual Beli**

Para ulamā' memiliki pendapat yang berbeda terhadap rukun jual beli, Imam Hanafi menjelaskan bahwa rukun dalam jual beli hanya sighat, yakni suatu penegasan terkait ijab dan qabūl yang memuat kerelaan kedua belah pihak dalam aktivitas transaksi jual beli.<sup>38</sup> Dalam mazhab ini, yang menjadi rukun pada jual beli ialah ridha dari pihak yang terlibat dalam aktivitas jual beli. Sedangkan menurut Imam Malik, rukun jual beli terdiri atas tiga, yaitu:

1. Aqidain (terdapat pihak yang berakad yaitu pembeli dan penjual);
2. Mā'qud 'ālah (terdapat barang yang ditransaksi dan uang atau alat tukar yang sepadan);
3. Shighat ijab dan qabūl.

---

<sup>38</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008)

Imam Syāfi'i juga berpendapat sama dengan Imam Malik, yaitu rukunya sama dengan rukun diatas atas, sedangkan Imam Hambali berpendapat sama dengan Imam Hanafi.<sup>39</sup> Akad merupakan kesepakatan (ikatan) dari pihak pembeli terhadap pihak penjual. Akad merupakan intisari dari aktivitas jual beli, dikarenakan tanpa akad maka jual beli belum sah secara syar'i. Akad dapat diartikan juga sebagai suatu ridha (kerelaan) antara pihak yang terlibat. Ridha memang bukan hal yang dapat diukur secara wujud, hal ini di karenakan domain ridha tersebut berhubungan dengan (batin) manusia. Akan tetapi, indikasi ridha dapat dipastikan melalui aka dari ijab dan qabūl. antara pihak yang terlibat.<sup>40</sup>

Definisi ijab menurut para fuqahā' (ulamā' ahli fiqh) adalah suatu perkataan yang terucap pertama dari salah satu pihak yang terlibat jual beli (diantara dua orang yang berakad) dimana secara tidak langsung menunjukkan adanya keridhaan dari kedua pihak. Sementara Qabūl menurut fuqahā ialah suatu ungkapan balasan dari ijab yang dinyatakan oleh salah satu pihak yang berarti mengiyakan serta menyatakan keridhaa terlepas keluar dari pihak pembeli maupun penjual.

Akan tetapi dengan berkembangnya zaman maka, perwujudan ijab dan qabūl. tidak lagi diungkapkan melalui perkataan. Saat ini ijab dan qabūl. dilakukan dengan cara mengambil barang dan menyerahkan uang kepada kasir seperti paada pasar ritel modern. Praktik tersebut dalam fiqh

---

<sup>39</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 17

<sup>40</sup> Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah*, 55

dikenal dengan bai' al-mu'athah yaitu antar pihak terlibat baik pembeli maupun penjual melakukan tindakan yang memperlihatkan adanya aktivitas tukar-menukar tanpa ijab dan qabul., tetapi melalui tindakan.<sup>41</sup> Sementara pada sumber lain, dijelaskan bahwa rukun dari jual beli diantaranya adalah:

1. Subyek transaksi, yaitu pembeli, penjual maupun saksi.
2. Barang transaksi, yaitu barang dan alat tukar berupa harga
3. Akad (Transaksi), yaitu aktivitas yang dilakukan pihak terlibat dimana ditunjukkan bahwa secara zahir mereka memang melakukan transaksi, baik berupa tindakan atau perkataan.<sup>42</sup>

Berikutnya ialah syarat dalam jual beli, menurut fuqahā syarat tersebut adalah perkara yang wajib sebagai dasar dalam melakukan suatu aktivitas. Ijma' Ulama telah menetapkan syarat dari jual beli ialah sebagai berikut:

1. Pelaku atau pihak yang terlibat dalam jual beli sudah berakal dan mumayiz (Bisa membedakan mana yang buruk dan baik dengan umur minimal enam tahun).
2. Alat transaksi harus memakai frasa masa lalu (sudah saya beli atau sudah saya jual).
3. Barang harus memiliki nilai manfaat serta ada saat akad berlangsung.
4. Kerelaan dari pihak pembeli maupun penjual.
5. Kedua belah pihak memiliki kuasa atas masing-masing hal yang

---

<sup>41</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*. Hlm. Hlm. 21-23

<sup>42</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, hlm. 102

dipegang. (pembeli memiliki kuasa atas alat tukar dan penjual memiliki kuasa atas barang).<sup>43</sup>

Selanjutnya berikut adalah faktor yang terkait dengan syarat menurut para ulama.

- 1) Syarat terhadap pihak terlibat ('aqidain pembeli dan penjual)
  - a. Mumayiz, baligh dan memiliki akal. Sehingga akad jual beli tidak sah terhadap orang yang mabuk ataupun gila, begitu juga pada anak yang belum baligh, terkecuali jika mendapat izin dari walinya sebagaimana pendapat jumhur ulama'. Akan tetapi, Imam Hanafi memberikan prasyarat berakal dan mumayiz dan tidak mencantumkan baligh.
  - b. Tidak terdapat larangan saat memebelanjakan harta, dalam artian ketika terjadi akad maka tidak ada larangan baik dari wali ataupun dari diri orang itu sendiri. Imam Syafi'I menjelaskan jika terdapat larangan maka akad batal, sementara jumhur ulama berpendapat jika orang yang melarang telah memberi izin maka akadnya tetap sah.
  - c. Tidak terdapat hal yang memaksa baik dari pihak terlibat ataupun diluar pihak tersebut. Dikarenakan salah satu rukun dalam jual beli ialah kerdihaan maka akad akan batal jika terdapat paksaan menurut jumhur ulama, sedangkan menurut Imam Hanafi jika

---

<sup>43</sup> Abu Bakar Muhammad, Sulubus Salam III (Surabaya: Al-Iklas, 1995), hlm. 13-14.

dalam keadaan terpaksa akadnya sah jika terdapat izin. <sup>44</sup>

2) Syarat yang wajib terpenuhi sebagai akibat dalam ijab dan *qabūl*<sup>45</sup>

A. Pembentukan Akad

a) Rukun Akad

Mazhab Hanafi berpendapat bahwa rukun akad adalah ijab dan qabūl. Adapun orang yang mengadakan akad atau hal-hal lainnya yang menunjang terjadinya akad tidak dikategorikan rukun sebab keberadaannya sudah pasti. Mazhab selain Hanafi berpendapat bahwa akad memiliki tiga rukun yaitu:

- i. Pihak yang berakad ('aqid), yaitu pembeli atau penjual.
- ii. Barang dan alat tukar yang diakad (mâ'qud 'alaih).
- iii. *Ṣhīghat*, yang memuat ijab qabūl.<sup>46</sup>

B. Unsur akad

Unsur-unsur akad ialah aspek yang membentuk terjadinya akad, seperti:

1. *Ṣhīghat Akad*

*Ṣhīghat Akad* merupakan sandaran yang dijadikan suatu dasaran dari pihak berakad, dimana sandaran tersebut merepresentasikan perasaan dari pihak-pihak berakad tentang

---

<sup>44</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, hlm. 18

<sup>45</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, hlm. 75

<sup>46</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, hlm. 45

akad tersebut. Sandaran ini dapat dinilai dari tulisan, perbuatan maupun isyarat. Uslub-uslub Şhight pada pihak berakad dapat dituangkan dalam dengan beberapa tindakan berikut.

a. Akad melalui lafadz (Perkataan)

Şhight melalui perkataan sering dipakai kebanyakan orang dikarenakan paling mudah serta mudah dimengerti. Dalam hal ini kedua belah pihak tentunya harus menggunakan perkataan yang mudah dimengerti dan bukan berupa sindiran

b. Akad melalui perbuatan

Akad melalui tindakan lebih umum digunakan saat ini dengan tindakan yang dilakukan seperti, pembeli yang memberikan uang dan penjual memberikan barangnya.

c. Akad dengan isyarat

Akad ini dilakukan bagi orang yang memiliki keterbatasan seperti tuna rungu atau tuna wicara. Adapun untuk orang yang normal tidak diperkenankan untuk menggunakan isyarat. Dan wajib menggunakan Şhight lisan ataupun tulisan.

d. Akad melalui tulisan

Akad melalui tulisan diperbolehkan digunakan untuk individu normal dan yang memiliki keterbatasan, akan tetapi syarat akad tulisan tersebut harus jelas, tidak



rancu, dan serta dimengerti kedua belah pihak.<sup>47</sup>

### C. Syarat-syarat ijab qabūl

Ijab qabūl menurut para ulama' hanya sah jika terpenuhi tiga syarat berikut, yaitu:

1. Ijab qabūl harus memiliki interpretasi yang jelas untuk seluruh pihak sehingga mudah dimengerti dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.
  2. Ijab qabūl harus saling berkesinambungan dan tidak kontradiktif.
  3. Ijab qabūl wajib terjadi di tempat yang disepakati oleh kedua pihak baik pada tempat yang sama ataupun tempat yang diketahui oleh keduanya.<sup>48</sup>
- 3) Syarat terkait tempat yang wajib terpenuhi dalam akad ialah Ijtihad majlis al-'aqd (bertemu pada satu majelis atau tempat). Pihak yang terlibat jual beli harus berada dalam satu majelis, akan tetapi hal ini tidak berarti kedua pihak harus bertemu secara fisik.<sup>49</sup>
- 4) Mahal Aqd (*al-mā'qud 'ā laih*) ialah barang atau obyek yang diakadkan memiliki wujud fisik dan ada bekasnya. barang atau obyek tersebut dapat berupa harta benda atau barang yang biasa diperjual

---

<sup>47</sup> *Ibid*, hlm. 46-51

<sup>48</sup> *Ibid*, hlm. 51-52.

<sup>49</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, hlm. 76

belikan.<sup>50</sup>

Obyek atau barang transaksi (*mā'qud 'ā laih*) wajib memiliki kriteria berikut:

- a. Barang yang diakadkan wajib ada atau tampak saat akad terjadi. Akad barang tidak sah apabila barang yang ditransaksikan tidak berwujud (*ma'dum*). Sebagai contoh ialah menjual susu tapi belum diperah dan sebgainya. Sayangnya dengan jual beli salam dan atau *istishna'*.
- b. Barang yang ditransaksikan adalah jenis barang yang dihalakan oleh syara', yaitu barang bermanfaat dan dapat disimpan serta halal. Barang yang ditransaksikan tidak boleh berupa perdagangan atas manusia merdeka, miras, babi, darah, bangkai, narkoba dan sebagainya.
- c. Barang yang ditransaksikan wajib merupakan barang dalam kuasa atau milik penjual, tidak diperkenankan menjual barang dalam penguasaan orang lain atau dalam posisi bebas (tidak bisa dimiliki perseorangan). Semisal menjual air mata air yang disimpan (*packing*), cahaya matahari, oksigen bebas, hewan di hutan, ikan di lautan dan lainnya.
- d. Barang yang ditransaksikan dapat langsung diserahterima Ketika akad selesai atau sedang berlangsung. Tidak diperkenankan menjual barang yang tidak dapat dihadirkan secara langsung saat

---

<sup>50</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*, hlm. 58.

akad.<sup>51</sup>

Sementara untuk sumber-sumbernya berikut dalil dari Al-Qur'an dan Al-Hadith

إِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخِنزِيرِ

Artinya: “Sesungguhnya Allah hanya mengharamkan bagimu bangkai, darah, daging babi” (Q.S. Al-Baqarah : 173)

حُرِّمَتْ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةُ وَالدَّمُ وَلَحْمُ الْخِنزِيرِ

Artinya: “ Diharamkan bagimu (memakan) bangkai, darah, daging babi.” (Q.S. Al-Maidah : 3)

عَنْ جَابِرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا أَنَّهُ سَمِعَ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ

عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ عَامَ الْفَتْحِ وَهُوَ بِمَكَّةَ

الْحَمْرَ وَالْمَيْتَةَ وَالْخِنْزِيرَ وَالْأَصْنَامَ الْخَمْرَ وَالْمَيْتَةَ وَالْخِنْزِيرَ وَالْأَصْنَامَ

Artinya: “Dari jabir r.a Rasulullah, bersabda sesungguhnya Allah dan Rasul-Nya telah mengharamkan menjual arak, bangkai, babi dan berhala” (HR Bukhari dan Muslim)

Berdasarkan sumber hadith-hadith diatas syarat daripada suatu barang dapat dijadikan obyek akad adalah:

- a. Obyek harus suci dari segi wujudnya dan tidka boleh terkena najis, sehingga jual beli tidak sah pada benda benda yang terkena najis ataupun yang Menjadi sumber nasis seperti babi,

---

<sup>51</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 76-77.

najing darah dan sebagainya.

- b. Dapat memberikan manfaat Syara', sehingga tidak diperbolehkan menjual barang yang tidak mendatangkan manfaat berdasarkan Syara', semisal menjual cicak atau tokek, babi dan sebagainya.
- c. Tidak diperkenankan melakukan taklil atau penggantungan seperti apabila ibuku meninggal maka kujual perhiasan ini.
- d. Tanpa batas waktu, sehingga tidak sah apabila seseorang menjual barang hanya pada periode tertentu. Seperti hanya menjual barnag dalam periode berikut kepadamu.
- e. Barang yang dapat diberikan kepada pembeli dalam jangka waktu yang cepat. Sehingga tidak sah menjual barang yang tidak terikat atau barang yang tidak dalam kuasa penjual.
- f. Barang merupakan kepemilikan penjual, tidak diperkenankan menjual barang yang bukan miliki sendiri tanpa izin dari pemilik asli.
- g. Barang dapat ditakar dan diketahui jumlah pastinya oleh kedua belah pihak dalam takaran yang disepakati. Sehingga tidak sah apabila salah satu pihak memiliki keraguan tentang takaran tersebut karena berpotensi menimbulkan kerugian dari salah satu pihak terlibat (baik pembeli ataupun penjual).<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, hlm. 72-73.

#### **D. Tipe-Tipe Jual Beli Top-up**

Berdasarkan aspek jual beli Top-up dapat dikategori Menjadi dua tipe, yakni:

1. Top-up secara resmi

Fitur PUBG Mobile yaitu Voucher Game Online atau yang akrab di sapa UC adalah singkatan dari Unknown Cash yang berupa mata uang tak nyata dalam game PUBG Mobile, UC PUBG Mobile ini bisa didapatkan melalui akun yang tersambung dengan google play, salah satu metode pembeliannya yaitu melalui pulsa. 60 UC bisa Anda dapatkan dengan pulsa sebesar 14 ribu rupiah, 300 UC sebesar 74 ribu rupiah, dan 600 UC sebesar 149 ribu rupiah. Pembelian UC dalam nominal besar pun juga bisa Anda lakukan, Anda bisa menysikan pulsa sebesar 359 ribu rupiah untuk mendapatkan 1500 UC, 739 ribu untuk 3000 UC, dan 1,499 juta rupiah untuk pembelian 6000 UC PUBG Mobile.

2. Top-up secara tidak resmi (*UNOFFICIAL*)

Pihak yang memanfaatkan untuk mencari keuntungan tersendiri dengan menjual kembali Voucher game online atau UC dengan harga yang lebih dari harga developer, pihak tersebut memanfaatkan dengan metode pembayaran yang lebih mudah tidak seperti melalui developer. Bahkan banyak pihak yang melakukan penipuan yang dalam prosesnya konsumen sudah membayar kepada produsen tetapi voucher tersebut tidak sampai kepada konsumen. Sangat di sayangkan

apabila game yang bertujuan untuk menghibur menjadi masalah untuk orang-orang yang dirugikan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab tersebut. Hal ini dapat merugikan pihak developer game.

#### **E. Penyelesaian Sengketa**

Penyelesaian sengketa pada jual beli dalam Islam terbagi menjadi tiga yakni jalan perdamaian (shulhu), arbitrase (tahkīm), dan proses peradilan (al Qādha).

##### **a. Shulhu**

Langkah pertama yang dapat ditempuh jika terjadi sengketa pada prosesi akad jual beli ialah melalui langkah perdamaian (shulhu) diantara kedua pihak terlibat. Shulhu dalam pengertian fiqh ialah akad yang dilakukan dalam rangka mengakhiri pertikaian antara dua pihak yang bersengketa agar sengketanya berakhir.

Shulhu memuat perjanjian antara kedua pihak yang berselisih. Individu yang memberlakukan perdamaian ini dalam Islam disebut sebagai “Mushalih”, permasalahan yang diperselisihkan disitilahkan ”Mushalih ‘anhu”, sedangkan tindakan untuk menyelesaikan perselisihan oleh pihak tertentu disebut sebagai “Mushalih ‘alaihi “.

Islam menganjurkan diadakannya perdamaian, Indonesia sendiri dalam praktek hukumnya terutama pada bidang perdata, sebelum maju ke meja pengadilan, hakim biasanya menganjurkan kepada pihak yang berlawanan untuk berdamai. Jika perdamaian disepakati, maka perjanjian damai tersebut akan dituangkan dalam nota perdamaian

yang ditandatangani oleh para pihak dan hakim yang menyidangkan sebagai suatu putusan yang bersifat final and binding (terakhir dan langsung mengikat).<sup>53</sup> Shulhu dapat dilakukan dengan cara-cara berikut:

1. Melalui 'ibra' (pembebasan debitor dari kewajiban yang mengikat).
2. Melalui Mufadhah (diganti dengan hal lain)

Berdasarkan pengertian diatas dalam melakukan perjanjian damai, terdapat pengorbanan dari masing-masing pihak agar tercapai perdamaianya. Jika dalam konteks perdamaian tersebut tidak ada pihak yang mengalah secara total, ataupun keputusan diserahkan kepada pihak ketiga. Semua pihak mengalah dan mengorbankan sehingga tercapai kesepakatan damai.<sup>54</sup>

b. Tahkīm

Penyebutan tahkīm dalam arti Bahasa ialah penunjukkan satu pihak untuk Menjadi juru pengadil, hakim atau wasit. Pada konteks tahkīm, hakam yang diangkat untuk Menjadi penyelsai perkara bukan dari pemerintah tapi ditunjuk oleh pihak yang bersengketa., tetapi ditunjuk langsung oleh yang bersengketa. Penyelesaian yang dilakukan oleh hakam dikenal jaman ini dengan istilah arbitrase.

---

<sup>53</sup> Abdul Ghofur Anshori, *Hukum Perjanjian Islam di Indonesia* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010), hlm. 153.

<sup>54</sup> Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), hlm. 96.

Berdasarkan definisi Tahkīm diatas serta fundamental dari kajian fiqh, arbitrase merupakan Tindakan mengakhiri perselisihan yang dilaksanakan oleh hakam terpilih atau yang tertunjuk secara sukarela oleh dua pihak untuk mengakhiri sengketa. Kedua pihak yang bersengketa tersebut nantinya akan taat terhadap proses pengakhiran sengketa oleh hakam yang mereka pilih.<sup>55</sup>

c. Al Qādha

Al Qādha dalam terminologi fiqh merujuk pada penetapan hukum syara' dalam sengketa atau peristiwa dalam rangka penyelesaian secara adil serta bersifat mengikat. Institusi pengadilan ini memiliki wewenang penyelesaian permasalahan tertentu yang mencakup perkara perdata, mencakup hukum keluarga, serta tindak pidana. Individu yang memiliki wewenang dalam penyelesaian permasalahan ini dinamakan qādhī (hakim). Proses pengakhiran perselisihan dengan peradilan melewati beberapa langkah, salah satunya ialah provement (pembuktian) serta alat bukti. dalam Islam alat bukti tersebut dapat berupa:

1. Ikrār (pengakuan para pihak mengenai ada tidaknya sesuatu).
2. Syahādat (persaksian).
3. Yamin (sumpah).
4. Maktūbah (bukti tertulis seperti akta dan surat keterangan).
5. Riddah (murtad).

---

<sup>55</sup> *Ibid*, hlm. 98-99.



6. Tabayyun (upaya perolehan kejelasan yang dilakukan oleh pemeriksaan majelis pengadilan yang lain dari pada majelis pengadilan yang memeriksa).
7. Alat bukti bidang pidana seperti pembuktian secara kriminologi.
8. Transaksi<sup>56</sup>

Transaksi ialah aktivitas yang dilakukan saat melakukan pembayaran atau pembelian terhadap sesuatu dengan menggunakan alat tukar dalam suatu perniagaan atau bisnis. Transaksi telah lama dilakukan oleh manusia dari zaman dahulu, jika ditelisik lebih jauh manusia selalu melakukan transaksi dalam setiap aspek kehidupannya. Islam sendiri menjelaskan transaksi sebagai salah satu bagian dari jual beli sehingga terdapat aturan dan juga ketentuan yang harus dipenuhi.<sup>57</sup>

Agar proses transaksi dapat dinyatakan sah dan sesuai dengan ketentuan Agama Islam, terdapat beberapa syarat yang perlu dipenuhi, syarat-syarat tersebut diantaranya yaitu ada yang bertransaksi diartikan bahwa perlu ada kedua pihak yang ada dan hadir. Jika salah satu dari kedua pihak tersebut tidak ada, maka transaksi tidak dapat dipenuhi; ada barang yang dijualbelikan diartikan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh satu pihak untuk mendapatkan harta dan pihak lainnya untuk mendapatkan

---

<sup>56</sup> *Ibid*, hlm. 205.

<sup>57</sup> Rahmat Ilyas, *Konsep Uang Dalam Prespektif Ekonomi Islam*, (Bangka Belitung: STAIN Syaikh Abdurrahman Siddik, 2016), Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam Vol. 4 no.1, hlm. 36-37

barang/jasa dengan memperhatikan kedua belah pihak harus memahami dengan jelas barang/jasa apa yang diperjualbelikan; dan harga yang disepakati diartikan bahwa saat penjual dan pembeli sudah bertemu dan mereka mengetahui dengan jelas barang apa yang akan mereka tukar belikan, tahap berikutnya dari transaksi yang sah dalam Islam adalah untuk menyepakati sebuah harga yang tetap, perlu diperhatikan pula harga ini harus tetap dan tidak berubah.<sup>58</sup>

#### **F. Top-up**

Pengisian ulang saldo berupa uang digital biasa dikenal dengan top-up yang dilakukan melalui alat teknologi sehingga mengubah uang tunai menjadi e-money yang dapat digunakan sebagai transaksi pembayaran untuk membeli keperluan apapun yang diinginkan tiap individu masing-masing. Kemunculan top-up merupakan pengaruh dari perkembangan dunia teknologi yang memudahkan kehidupan manusia untuk bertransaksi tanpa harus membawa uang tunai atau dompet sebab transaksi pembayaran dapat dilakukan hanya melalui smartphone yang dibantu oleh media digital.<sup>59</sup>

Top-up dapat dilakukan melalui berbagai cara pada saat ini, baik melalui ATM ataupun konter pengisian dan pembelian voucher di minimarket dan sebagainya. Saldo top-up saat ini juga dapat dipindahkan dari e-wallet ke aplikasi maupun game. Sehingga hal ini makin

---

<sup>58</sup> *Ibid*, hlm. 1

<sup>59</sup> *Ibid*, hlm. 145

mempermudah masyarakat umum untuk melakukan top-up kepada aplikasi ataupun game yang mereka inginkan.<sup>60</sup>

Dalam penggunaan top-up untuk menjadikan uang digital ke uang elektronik tentu memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu lebih mudah dan praktis karena tidak memerlukan uang tunai untuk dibawa pergi kemana saja, serta hanya dapat bertransaksi melalui *smartphone* pada setiap pembelian atau pembayaran yang dibutuhkan. Kelebihan lainnya yakni transaksi tercatat dengan akurat karena setiap pengeluaran atau pemasukan terekam dalam sistem yang dapat diawasi secara berkala sehingga uang tidak mengalami kelebihan maupun kekurangan. Transaksi menjadi lebih cepat juga salah satu kelebihan lainnya karena dengan top-up menjadikan pembayaran tidak perlu menunggu lama apabila terdapat kembalian karena dapat dibayarkan sesuai angka yang muncul. Kelebihan lainnya yakni menghindarkan adanya peredaran uang palsu serta meminimalisir terjadinya pencurian seperti mencopet dompet apabila terdapat uang tunai di dalamnya. Selain itu, melalui top-up saat ini juga memberikan keuntungan dengan berbagai macam program karena meningkatkan minat masyarakat melalui penerapan *cashless*.

## **G. PUBG-Mobile**

PUBG (*playerUnknown's Battlegrounds*) Mobile ialah *game battle*

---

<sup>60</sup> Hidayati Siti, *Kajian operasional e-money* (Jakarta: Bank Indonesia, 2006), hlm. 10.

*royale* dimana 100 orang sekaligus bisa bermain secara daring. Pemain bisa bermain dengan solo, duo (2 orang), maupun squad (4 orang). Pemenang dari permainan ini adalah individu atau tim yang dapat bertahan sampai akhir (*late game*). PUBG yang pertama dikembangkan oleh *lightSpeed & Quanntum* divisi internal dari Tencent Games. Yang awalnya dikembangkan di Microsoft Windows pada tanggal 20 Desember 2017, lalu dikembangkan lagi di Android dan iOS pertama kali di negara china pada tanggal 09 Februari 2018 lalu dikembangkan ke seluruh dunia pada tanggal 19 Maret 2019.

PUBGM menggunakan metode *season* sebagai suatu target untuk player agar mencapai ranking tertinggi. PUBG MOBILE memiliki tingkatan ranking yaitu *bronze, silver, gold, platinum, diamond, crown, ace, ace master, ace dominator* dan *Conqueror*. *Conqueror* merupakan rank tertinggi yang banyak sekali yang merebutkan rank tertinggi ini agar mendapatkan border khusus *conqueror* dan dapat masuk ke 100 besar ranking dunia. Namun ranking tersebut disesuaikan oleh server atau wilayah yang dimainkan. Server atau wilayah yang tersedia di dalam PUBGM ialah *North America, Europe, Asia, South America* dan *KRJP (Korea dan Jepang)*.<sup>61</sup> PUBG MOBILE memiliki beberapa mode dalam bermain seperti:

1. Mode rank

---

<sup>61</sup> TRIYANTAMA, Alvie Rosalino; SANTOSO, Edi. *Model komunikasi virtual pemain game PUBG mobile menggunakan studi etnografi virtual pada kelompok game PUBG mobile RPX e-sport*. Medium, 2019, 7.1: hlm. 53-70.

Untuk game kompetitif pastinya sebagian besar didalamnya itu akan ada sebuah mode ranked. Ranked ini ialah sebuah mode yang khusus dipakai dalam menentukan rank dari seseorang pemain. Maps yang bisa digunakan dalam rank ini ialah Erangel, Sanhok, Miramar, Vikendi, Nusa, Livik, dan Karakin. Ketika menang dalam sebuah pertandingan tersebut maka akan mendapatkan sebuah point dalam jumlah tertentu. Point tersebut merupakan sebuah nilai yang nantinya bisa membuat kita naik untuk rank yang lebih tinggi.

## 2. Mode arcade

Di dalam mode arcade terdapat beberapa mode didalam arcade ini seperti war, sniper training, quick match. Mode ini tidak menghasilkan point ketika selesai memainkan mode tersebut. Karena bermain dengan waktu relative cepat.

### **BAB III**

## **PRAKTIK TRANSAKSI *TOP-UP* PADA *GAMES ONLINE***

### **PUBGM DI DAERAH DUREN SAWIT**

#### **A. Gambaran Umum *Games Online* PUBGM**

##### **1. Sejarah *Games Online* PUBGM**

*Player Unknown Battle Ground* atau PUBG merupakan salah satu permainan digital yang dikhususkan dapat dimainkan pada *smartphone*, laptop, tablet, dan komputer. Permainan ini juga memiliki artian sebagai pemain yang tidak mengetahui medan pertempurannya. Dalam melakukan permainan PUBG bisa mengajak teman lebih dari satu menjadi tim agar dapat bermain bersama. Tujuannya agar terdapat satu pemain terakhir yang memberantas seluruh pemain lainnya sehingga yang bertahan menjadi pemenang dalam permainan. PUBG berfokus pada sebuah pertandingan yang memposisikan seluruh pemain pada ruangan atau petas besar yang mampu mengeksplor seluruh wilayah dan mengambil berbagai macam sumber daya yang disediakan guna bertahan hidup maupun melawan satu sama lainnya.<sup>62</sup>

*Game* PUBG dikenalkan pertama kali pada Maret 2017 yang dirilis bersamaan dengan Microsoft Windows melalui program terbaru yaitu

---

<sup>62</sup> Wicaksana, Teguh. *Kuy! Mengenal Sejarah Singkat Game Battle Royale Seperti PUBG Mobile*. <https://games.grid.id/read/152222782/kuy-mengenal-sejarah-singkat-game-battle-royale-seperti-pubg-mobile?page=2>. (2020). Diakses pada Rabu, 06 Juni 2023.

early beta Stream. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa PUBG sangat diterima masyarakat karena telah menarik puluhan juta pemain secara singkat setelah pengumuman permainan tersebut. Selain itu, bukti keberhasilan PUBG juga secara komersial semakin diperoleh setelah tahun 2018 hingga kini.<sup>63</sup> PUBG sendiri dirancang dan dibuat oleh Brendan Greene yang dikenal dari sebutan InGameNickname (IGN). PUBG selama proses pembuatan dan pengembangan dibantu oleh perusahaan Lightspeed and Quantum khususnya untuk divisi Tencent Games yang berada di Tiongkok. Namun, PUBG adalah permainan yang berasal dari Korea Selatan. Kepopuleran PUBG hampir dirasakan seluruh masyarakat khususnya penggemar *game online* termasuk Indonesia. Sehingga, tidak khayal bahwa pengguna PUBG seiring berjalannya waktu terus mengalami peningkatan yang semakin memberikan keuntungan bagi perusahaan.

Tingkat popularitas PUBG terbilang cukup cepat karena dapat menduduki peringkat pertama dalam deretan permainan *online* yang banyak digemari pemainnya. Hal ini juga didukung atas kepopuleran PUBG sebelum waktu perilisan secara legal karena telah mampu memasuki peringkat pertama juga. Ketenaran dari PUBG tidak dapat disaingi oleh tiga permainan lainnya yang dibuat oleh Steam atau Valve Corporation sendiri disebabkan menurut catatan pada tahun 2018 telah sebanyak 537.402 memainkan permainan ini. Namun, seiring berjalannya

---

<sup>63</sup> *Ibid.*

waktu tentu pemain PUBG juga semakin bertambah mengingat telah hampir kurang lebih enam tahun sejak perilisan *game* tersebut. Di Indonesia yang juga menjadi salah satu negara dengan tingginya jumlah pemain PUBG menyatakan permainan ini cukup sukses dan hits di kalangan remaja karena akses yang diberikan dari fitur *free to play* atau gratis untuk dimainkan.

Dalam penggunaan *game* PUBG diketahui bahwa sebelumnya masih hanya dapat dilakukan versi PC atau komputer. Namun, sejak tanggal 9 februari 2018 melalui kerja sama antara Tencent dan LightSpeed & Quantum maka PUBG dikembangkan menjadi *game* yang dapat dimainkan melalui *smartphone* sehingga banyak pemain dapat memainkan dimana dan kapan saja. Hal ini bertujuan untuk memberikan kepuasan bagi para pecinta *game* PUBG sehingga tetap dapat memainkan permainan tanpa harus menggunakan komputer. Selain itu, perusahaan juga menjanjikan tidak adanya perbedaan yang begitu mencolok dari PUBG antara versi PC dan *smartphone*.

## **2. Fitur-fitur pada *Games Online* PUBGM**

PUBG sebagai permainan *online* diketahui selalu mengembangkan fitur yang diberikan dengan tujuan untuk memberikan kepuasan dan kenyamanan pengguna agar tetap menggunakan aplikasi dalam kurun waktu jangka panjang. Salah satu strategi yang diupayakan manajemen perusahaan terhadap PUBG yakni dengan menghadirkan PUBG Mobile



versi 2.0 sebagai bukti adanya peningkatan fitur-fitur yang ada di dalamnya dengan menjalin kerja sama pada Evangelion sampai adanya buff senjata.

Seluruh fitur terkini yang disediakan PUBG dapat digunakan pengguna permainan untuk meningkatkan skill bermain. Tidak hanya itu, kemunculan fitur-fitur baru juga mudah didapatkan dengan melakukan *update* terkini aplikasi PUBG melalui Appstore dan Playstore. Berikut merupakan beberapa fitur terbaru yang terdapat dalam PUBG Mobile versi 2.0 diantaranya yaitu:<sup>64</sup>

- a. Map Livik
- b. PUBG Mobile x Evangelion
- c. Kendaraan Baru: UTV
- d. *Emergency Pickup*
- e. Buff Senjata *Shotgun*
- f. Ranked Season Baru: C2S6
- g. Royale Pass Month 11: Hidden Hunters

### 3. Logo dan Tampilan PUBG Mobile

PUBG Mobile merupakan permainan yang menggunakan kategori *battle royale* yang dirancang oleh Brendan Greene dengan menyesuaikan konsep permainan permainan yang mengumpulkan beberapa pemain

---

<sup>64</sup> Yuslianson. *7 Fitur Baru di PUBG Mobile Versi 2.0 Ini Patut Dicoba, Apa Saja?*. <https://www.liputan6.com/teknoread/4963708/7-fitur-baru-di-pubg-mobile-versi-20-ini-patut-dicoba-apa-saja>. (2022). Diakses pada Rabu, 07 Juni 2023.

dalam satu area terbatas yang mengarahkan para pemain untuk saling bertarung satu sama lain sehingga menyisihkan satu pemain sebagai pemenangnya. Dalam menarik pemain yang cukup banyak diketahui bahwa Brendan juga merancang logo permainan secara menarik agar PUBG dapat dikenalin dengan mudah. Berikut merupakan logo dari PUBG Mobile yaitu:



*Gambar 3. 1 Logo PUBG Mobile*

**Sumber: Penulis (2023)**

Dalam masa perilisan hingga saat ini diketahui juga bahwa PUBG Mobile memperoleh penghargaan dari Google Play yang menjadi salah satu tempat untuk mengunduh permainan secara *online* dengan memenangkan kategori “*Best Community Building Game*” dan “*Best Breakthrough Hit*” pada tahun 2018. Hal ini dibuktikan dari adanya tampilan yang dapat dilihat melalui logo berikut ini:



*Gambar 3. 2 Penghargaan PUBG Mobile 2018*

*Sumber: GooglePlay (2023)*

*Game online* ini cukup memberikan banyak fitur yang disajikan untuk para pemain PUBG Mobile diantaranya yaitu pembelian melalui *top-up* menggunakan *voucher game* khusus yang disediakan, transfer antar bank, serta memotong pulsa. Selain itu, PUBG Mobile memberikan kustomisasi untuk permainan dari segi avatar, kostum, kendaraan, helm, parasut, tas, hingga skin senjata dan lainnya. PUBG Mobile juga memberikan hak istimewa bagi pemain yang membeli kategori khusus bernama Royal Pass untuk memperoleh skin terbatas yang hanya ada pada Royal Pass. Dalam pembeliannya ini dapat menggunakan fitur penukaran uang nyata menjadi uang digital yang dimasukkan ke akun pemain PUBG Mobile. Fitur pembelian ini juga menguntungkan para

*developer game* karena menjadi bisnis yang cukup memberikan keuntungan yang tinggi. Berikut merupakan tampilan dari pembelian dalam PUBG Mobile yaitu:



**Gambar 3. 3 Fitur Pembelian PUBG Mobile**

**Sumber: Penulis (2023)**

## **B. Gambaran Praktik Transaksi *Top-Up Games Online* PUBGM di Daerah Duren Sawit**

Transaksi *top-up* telah banyak dilakukan sebagian besar masyarakat khususnya pengguna *smartphone* untuk berbagai macam keperluan seperti pembayaran, pembelian, atau pengiriman uang dalam bentuk digital. Sehingga bentuk transaksi *top-up* juga berkembang digunakan untuk keperluan pada *games online*. Hal ini dibuktikan dari adanya transaksi penambahan sejumlah uang dari tunai menjadi digital yang dimasukkan ke dalam aplikasi *games online* tanpa terkecuali seperti PUBG.

Banyak pengguna PUBG yang melakukan transaksi *top-up* karena dianggap memberikan kemudahan untuk membayar dan membeli keperluan selama bermain. Selain itu, transaksi *top-up* juga menjadi salah satu syarat yang harus dilakukan agar bisa bermain tanpa adanya halangan.

### **1. Asal Usul Daerah Duren Sawit**

Indonesia memiliki beraneka ragam budaya yang salah satunya adalah budaya Betawi yang berada di wilayah DKI Jakarta. Dalam budaya Betawi juga terbagi kebudayaan yang melimpah karena terdiri atas beberapa wilayah bagian diantaranya seperti kelurahan Duren Sawit yang merupakan suatu kawasan perkampungan cukup ramai yang terletak di wilayah Jakarta Timur. Kawasan tersebut dikenal sebagai area yang banyak ditumbuhi jenis pohon durian dan kelapa sawit. Asal usul kelurahan Duren Sawit dianggap berasal dari banyaknya jenis pohon yang dijumpai tersebut. Hal ini menjadikan lebih mudah untuk dikenalkan pada warga sekitar dari jaman dahulu hingga sekarang.

Daerah Duren Sawit terdapat tokoh masyarakat yang menjadi sosok pejuang di daerah setempat yakni bernama Haji Naman yang diketahui hingga saat ini Namanya diabadikan menjadi jalan pada area tersebut. Pejuang Haji Naman termasuk pada kisah perjuangan KH Noer Ali dari Bekasi yang wilayahnya cukup berdekatan dengan daerah Klender. Adapun Haji Naman dikenal sebagai guru ngaji dan silat yang mampu melakukan perlawanan selama penjajahan Belanda. Selain itu, Daerah

Duren Sawit cukup menarik karena dianggap memiliki sifat asli tersebut dengan sebutan Jurus Dua Pinggir yakni gerakan silat.<sup>65</sup>

## 2. Letak Geografis Daerah Duren Sawit

Daerah Duren Sawit merupakan salah satu kecamatan yang terletak di wilayah DKI Jakarta tepatnya di Jakarta Timur. Kecamatan ini menjadi bagian dari area Kecamatan Jatinegara yang pada tahun 1990 mengalami perubahan sehingga sampai saat ini dikenal dengan sebutan Kecamatan Duren Sawit. Selain itu, pada area ini juga menyebabkan adanya perubahan letak kantor kecamatan yang berada di Jalan Swadaya 6/4. Selain itu, wilayah Duren Sawit juga dikebal sebagai area yang memiliki perkebunan cukup banyak dengan tanaman pohon durian dan kelapa sat sehingga sebagian besar masyarakat yang tinggal disana menjadi pemilik dari perkebunan tersebut.<sup>66</sup>

Kelurahan Duren Sawit terbagi menjadi tujuh kelurahan diantaranya yaitu Kelurahan Pondok Bambu, Kelurahan Duren Sawit, Kelurahan Pondok Kelapa, Kelurahan Pondok Kopi, Kelurahan Malaka Jaya, Kelurahan Malaka Sari, dan Kelurahan Klender. Seluruh kelurahan tersebut memiliki kode pos yang berbeda agar mudah membedakan satu wilayah dengan yang lainnya yaitu 13430, 13440, 13450, 13460, 13460,

---

<sup>65</sup> Nurdiarsih, F. *Ini Asal-Usul Duren Sawit di Jakarta Timur*. <https://www.liputan6.com/news/read/4095385/ini-asal-usul-duren-sawit-di-jakarta-timur>. (2019). Diakses pada 25 Juni 2023.

<sup>66</sup> Wardiningsih, Siti, Rudi Purwono, and Muhammad Irsyad. "ANALISIS RUANG TERBUKA HIJAU BANJIR KANAL TIMUR DUREN SAWIT JAKARTA TIMUR." *TRAVE* 27, no. 1 (2023): 33-48.

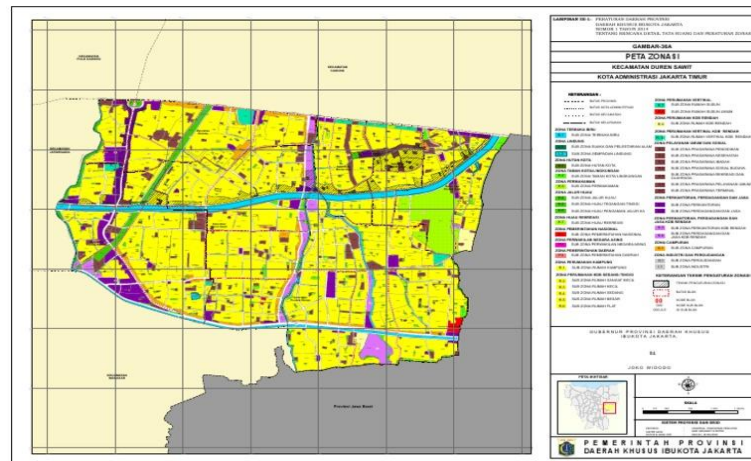
13460, dan 13470.<sup>67</sup>

### **3. Gambaran Umum Daerah Duren Sawit**

Daerah Duren Sawit yang termasuk dalam wilayah Jakarta Timur merupakan bagian dari Kecamatan Jatinegara yang pada tahun 1990-an mengalami pembentukan untuk memperluas wilayah karena adanya penduduk yang berjumlah 317.952 ditempatkan di Duren Sawit dengan kondisi ukuran kota mencapai 22,66 km<sup>2</sup>. Wilayah Duren Sawit memiliki batasan utara dengan wilayah Kecamatan Pulogaadung, batasan barat dengan Kecamatan Jatinegara, batasan timur dengan Kelurahan Bintara Jaya Bekasi, serta batasan selatan dengan Kelurahan Jatibening Baru Bekasi. Hingga saat ini diketahui bahwa wilayah ini memiliki delapan pembagian kelurahan diantaranya yaitu Duren Sawit, Klender, Malaka Jaya, Malaka Sari, Pondok Bambu, Pondok Kelapa, dan Pondok Kopi.

---

<sup>67</sup> *Ibid.*



**Gambar 3. 4** Peta Wilayah Duren Sawit

Sumber: Penulis (2023)

#### 4. Objek Transaksi *Top-Up*

Dalam penelitian ini difokuskan pada objek yang diteliti yaitu transaksi *top-up* PUBG Mobile yang dilakukan masyarakat Daerah Duren Sawit sebagai pengguna *games online* tersebut. Hal ini dikarenakan untuk mengetahui perspektif Hukum Islam diantaranya terkait akad *top-up* PUBG Mobile pada kalangan masyarakat daerah Duren Sawit, serta perspektif Hukum Islam terkait penyelesaian masalah sengketa gagalnya transaksi *top-up* PUBG Mobile pada kalangan masyarakat daerah Duren Sawit.

#### 5. Penjual

Ner.Store merupakan salah satu toko yang menerima dan melayani transaksi *top up* PUBG Mobile khususnya di Daerah Duren Sawit yang sudah berdiri sejak tahun 2019. Hal ini dibuktikan dari banyaknya pembeli sebagai pelanggan yang datang ke Ner.Store untuk melakukan *top up* PUBG Mobile sesuai dengan nominal yang diinginkan. Adapun



bentuk transaksi *top up* yang dilakukan Ner.Store juga sama seperti transaksi jual beli pada umumnya karena terdapat penjual, pembeli, dan objek yang diperjualbelikan. Selain itu, cara penawaran transaksi *top up* PUBG Mobile juga dilakukan banyak cara seperti yang disampaikan pemilik Ner.Store selama wawancara berlangsung yaitu:

*“Saya juga melayani pembelian untuk transaksi top up untuk game PUBG bisa dilakukan melalui sistem order atau pesanan untuk UC melalui chat di Whatsapp dengan mengisi format yang telah saya berikan yakni isinya ada nama pembeli, id pembeli, nominal yang akan di top up, serta order UC. Sistem transaksi lainnya juga bisa langsung datang ke toko, tetapi saya juga melayani melalui Whatsapp untuk memudahkan pelanggan agar tidak perlu datang ke toko apabila tidak sempat, serta saya ingin meningkatkan pelayanan”*

## **6. Pembeli**

Dalam transaksi *top up* PUBG Mobile yang berada di toko Ner.Store terdapat banyak sekali pelanggan sebagai pembeli transaksi yang berdatangan bahkan cukup berlangganan karena Ner.Store cukup dipercaya oleh konsumennya. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara langsung narasumber Wiken yang menyebutkan bahwa:

*“Sejauh ini saya percaya dengan kewaspadaan harus memiliki sikap hati-hati saat melakukan transaksi top-up untuk PUBG Mobile agar terhindar dari kecurangan penjual. Sehingga diperlukan mencari toko yang bersifat aman dan amanah”.*

Namun, adanya kepercayaan terhadap Ner.Store selama menjalankan transaksi *top up* PUBG Mobile diketahui juga bahwa narasumber Wiken belum mengetahui perspetif Hukum Islam yang melandasi transaksi yang dilakukan. Pernyataan tersebut juga didukung dengan pernyataan narasumber Arij Fathi yakni:

*“Saya mempercayai melakukan transaksi top-up untuk PUBG Mobile hanya berdasarkan dari rekomendasi teman yang pernah melakukan transaksi sebelumnya di tempat yang sama. Saya tidak pernah berfikir tentang hukum Islam saat melakukan tiga kali transaksi top-up untuk PUBG Mobile. Saya tidak pernah merasa ragu saat transaksi top-up untuk PUBG Mobile”.*

Meskipun belum mengetahui secara pasti landasan Hukum Islam yang mendasari transaksi jual beli *top up* PUBG Mobile juga disampaikan narasumber Salma yang beranggapan bahwa *top up* PUBG Mobile tidak melanggar Hukum Islam seperti yang disampaikan secara langsung saat wawancara dengan didukung pernyataan serupa dari narasumber Rezz yang berpendapat bahwa:

*“Mungkin saya akan merasa biasa saja karena baru mengetahui ilmu dasar hukum terkait melakukan top-up digital untuk PUBG Mobile. Namun, untuk kedepannya mungkin saya akan berfikir terlebih dulu saat akan melakukan top-up digital untuk PUBG Mobile”*

## **7. Akad**

Dalam penelitian ini terdapat empat kemungkinan akad diantaranya

yakni al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah, Qard, Sharf, dan Wadiah. Hal ini dipilih karena menimbulkan beberapa alasan diantaranya sebagai berikut:<sup>68</sup>

A. Al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah

Akad ini biasanya digunakan untuk akad sewa menyewa yang disesuaikan dengan fatwa Majelis Ulama Indonesia No 102 tentang akad al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah yang menyebutkan bahwa “*Akad sewa menyewa terhadap suatu barang atau jasa hanya akan disebutkan sifat dan spesifikasi untuk kualitas dan kuantitasnya*”. Selain itu, akad ini juga menurut standar internasional Accounting and Auditing Organization For Islamic Financial Institutions (AAOFI) yang memperkenankan akad untuk memberikan kriteria objek sewa terukur meskipun objek sewa belum diberikan pada pemberi saat akad.

Sehingga, melalui konsep akad al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah disimpulkan oleh seorang ulama bahwa individu yang melakukan *top-up* digital telah melakukan akad yang dilakukan antara pengguna dan perusahaan jasa transaksi *online* guna jual beli jasa sebab pengguna sebagai pelanggan jasa dan perusahaan jasa sebagai pemberi jasa sehingga kedua belah pihak bersangkutan tergolong substansi bukan utang piutang; akad yang dilakukan termasuk jual beli jasa dengan adanya serah terima berupa saldo

---

<sup>68</sup> Almurni, Muhammad Furqon, Tatang Hidayat, and Nuradi Nuradi. “*Analisis Akad Top Up E-Money dengan Pendekatan Fiqh*”. Jurnal Iqtisaduna 7.2 (2021): 140-152.

atau ujarah yang diberikan secara tunai kemudian pihak jasa mengantar saldo agar dibayarkan untuk kembali ke pemberi saldo dalam bentuk lainnya tanpa mengurangi nominal saldo awal.

#### B. Qard

*Top-up* digital dalam akad ini dipandangan sebagai pinjaman atau *qard* sebab jika dianalogikan bahwa terdapat hukum adanya penyimpanan uang dari transaksi *top-up* digital PUBG Mobile di toko dekat rumah sehingga dengan mudah untuk diambil apabila diperlukan membayar kebutuhan yang harus dibayarkan. Hal ini juga dipermudah bahwa pelanggan dianggap sebagai pemberi pinjaman atau *muqridh* dan penyalur *top-up* dianggap sebagai pihak yang memperoleh pinjaman atau *muqtarid*. Adapun aturannya adalah *muqtaridh* memberikan harga rendah kepada *muqridh* sehingga potongan harga dianggap keuntungan bagi *muqridh*.

#### C. Sharf

Dalam perspektif akad Sharf diketahui bahwa *top-up* digital PUBG Mobile dianggap sebagai akad tukar menukar uang tunai menjadi uang digital. Pandangan ini relevan dengan yang disampaikan Yusuf Bin Abdullah al-Syubaili yang menyebutkan bahwa *top-up* digital memiliki hukum terhadap nilai uang yang dapat menyimpan sejumlah nominal di dalamnya sehingga tidak boleh ditukar dengan mata uang serupa kecuali dilakukan melalui

transaksi secara tunai dengan nilai yang sama. Namun, diperbolehkan ditukar dengan nilai mata uang lain secara tunai.

Akad Sharf juga berpandangan bahwa *top-up* digital dianggap sebagai mata uang elektronik yang dapat berlaku di kalangan masyarakat guna mempermudah pembiayaan atau pembayaran kebutuhan tertentu tanpa menentukan batas nilai nominal. Hukum uang elektronik menurut perspektif Islam juga seperti uang tunai yang tersimpan di dalamnya.

#### D. Wadiah

Akad Wadiah merupakan pandangan fiqh muamalah yang diartikan sebagai barang titipan. Hal ini tentu memiliki perspektif terhadap *top-up* digital PUBG Mobile dapat menggolongkan sebagai barang titipan selama *murqidh* tidak menggunakan nilai nominal yang dimiliki sama sekali, seperti juga tidak menggunakan nilai jaminan apapun di dalamnya. Adapun ketentuan lainnya dari akad Wadiah yaitu *murqidh* dapat dengan bebas menarik atau menggunakan nilai nominal digital yang dimiliki untuk kepentingan pembayaran kebutuhan yang diinginkan.

**BAB IV**

**ANALISIS TRANSAKSI *TOP UP* PADA *GAMES* PUBG MELALUI  
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**

**A. Analisis Mekanisme Transaksi *Top Up* Pada *Games* PUBG Mobile**

*Games* atau permainan adalah salah satu kegiatan yang biasa dimanfaatkan sebagian besar orang untuk mengisi waktu luang atau aktifitas tersendiri dengan berbagai tujuan seperti memberikan rasa rileks bagi diri sendiri, melatih ketangkasan dan keterampilan berpikir saat bermain, hingga melatih mental seseorang karena mampu memberikan pengaruh positif apabila dimainkan dengan ketentuan yang tepat. Dalam memainkan *games* biasanya tersedia sebuah misi atau pencapaian permainan yang harus dihadapi individu agar memperoleh hasil permainan yang diinginkan. Hal tersebut tentu secara langsung membentuk pola pikir berupa strategi tentang bagaimana menyelesaikan permainan dengan baik sehingga semakin menyenangkan saat memainkan *games* yang ada.

Seiring berjalannya waktu diketahui bahwa jenis *games* juga mengalami perubahan yang terbagi menjadi dua macam untuk bisa dimainkan secara *offline* atau langsung tanpa media alat bantu, dan *online* yang dimainkan melalui sambungan internet. *Games online* telah sangat populer di kalangan masyarakat terutama era modern saat ini yang dimana semua kegiatan berkaitan dengan internet. Hal ini dikarenakan membuat individu yang gemar bermain *games* semakin mudah untuk bermain hingga melatih keterampilannya dimana dan kapan

saja.

PUBG Mobile merupakan *games online* yang telah populer pada tahun 2018 sejak awal diperkenalkan ke seluruh masyarakat di setiap negara dunia karena memperoleh respon yang baik khususnya bagi kalangan pecinta *games*. Permainan ini juga dikenal sebagai *video game battle royale* gratis yang dikembangkan oleh LightSpeed & Quantum Studio, sebuah divisi dari Tencent Games. Ini adalah adaptasi game seluler dari PUBG: Battlegrounds dan dirilis untuk Android dan iOS pada 19 Maret 2018.<sup>69</sup> Kemunculan PUBG Mobile yang mudah diunduh melalui *smartphone* masing-masing menyebabkan tingginya tingkat pemain yang menggunakan aplikasi permainan ini. Hal tersebut tentu mempengaruhi kepopuleran yang semakin tinggi dengan didukung fasilitas permainan yang memadai hingga mampu membentuk loyalitas individu sebagai pemain dari *games* PUBG Mobile.

Dalam permainan PUBG Mobile terdapat salah satu fasilitas yang memudahkan pemain untuk meningkatkan kemampuan saat bermain yakni dengan memenuhi berbagai macam jenis skin agar dapat menyelesaikan misi permainan sesuai yang diinginkan. Adapun untuk memperoleh skin tersebut bisa dilakukan melalui cara pembelian secara langsung dari aplikasi *games* PUBG Mobile dengan melakukan transaksi pembelian digital. Kemudahan pembelian skin atau keperluan lainnya dalam PUBG Mobile bisa melalui transaksi *top up* dua macam cara yakni *offline* dan *online*. Adapun kedua cara tersebut dapat

---

<sup>69</sup> Ginting, D. M., Chahyadi, F., & Suswaini, E, *Analisis Kecepatan Bandwidth Game Online Pada Operator Seluler (Pugb Mobile, Cod Mobile, Free Fire)*, Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Teknik, Vol.3 No.1, 2022, hlm. 53-65

disesuaikan dengan kebutuhan pemain saat ingin membeli yakni melalui beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:

1. Transaksi *Top Up* Pembelian *Offline*

Pada transaksi ini terdapat pembeli dan penjual yang berada di satu tempat bertatap muka secara langsung dengan adanya ketersediaan produk berupa barang atau jasa yang diperjualbelikan sehingga terjadi akad atau *ijāb qābūl* yang dilakukan antara pembeli dan penjual atas persetujuan bersama terkait barang yang dibeli.

Dalam PUBG Mobile tentu melakukan pembelian skin untuk menjadi kepemilikan pribadi bersifat wajar karena hal tersebut untuk memenuhi hasrat saat bermain sehingga lebih menciptakan kesenangan, kepuasan, dan kenyamanan tersendiri saat bermain. Sebagian besar pengguna aplikasi *games* PUBG Mobile telah banyak sekali yang melakukan transaksi *top up* karena memberikan banyak sekali keuntungan seperti lebih semangat saat bermain, dapat mencapai tujuan permainan dengan rasa puas, hingga dapat menjual akun yang dimiliki dengan harga yang lebih tinggi.

Transaksi *top up* secara *offline* dalam *games* PUBG Mobile dapat dilakukan antara pembeli dan penjual dengan beberapa langkah sebagai berikut yakni:

- a. Pembeli sebagai pihak yang melakukan transaksi *top up games* PUBG Mobile datang langsung ke konter atau toko yang melayani jasa tersebut



- b. Pembeli secara langsung bertatap muka dengan penjual untuk mengajukan keinginan yang telah ditentukan
- c. Pembeli melakukan pembelian berupa transaksi *top up games* PUBG Mobile sesuai nominal yang diinginkan
- d. Penjual menjalankan transaksi *top up games* PUBG Mobile secara langsung di depan pembeli
- e. Transaksi *top up games* PUBG Mobile dinyatakan berhasil maka terjadi akad atau *ījāb qābūl* antara pembeli dan penjual

Sebagian besar pengguna yang menjadi pemain *games* PUBG Mobile memilih untuk melakukan transaksi *top up* secara *offline* karena lebih mudah untuk menjalankan serta merasa transaksi lebih aman karena dibantu secara langsung oleh penjual. Hal ini dikarenakan apabila terdapat kegagalan transaksi dapat lebih diawasi sehingga pembeli tidak merasa dirugikan. Transaksi *top up* secara *offline* juga banyak ditemui di seluruh gerai minimarket atau toko yang menyediakan jasa *top up games online*. Adapun ini menjadi keuntungan bagi pihak penjual karena memperoleh banyak pelanggan yang dapat memperoleh hasil pendapatan dari penjualan melalui *top up* lebih meningkat. Sedangkan, keuntungan bagi pembeli yakni kebutuhannya dapat terpenuhi dengan cepat karena dapat menemui penjual pada waktu yang diinginkan.

PUBG Mobile yang menyediakan produk dalam aplikasi permainannya diketahui memiliki harga penawaran yang lebih murah apabila dilakukan transaksi *top up* secara *offline* karena penjual dapat memberikan harga yang lebih rendah dari aplikasi *games*. Sehingga tidak heran bahwa sebagian besar hasil dari survey

pada responden yang menjadi pemain PUBG Mobile di Daerah Duren Sawit menyebutkan bahwa nominal atau harga yang ditawarkan saat melakukan *top up* untuk membeli produk dalam permainan seperti *skin* cenderung lebih murah sehingga cukup diminati meski harus datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi. Selain itu, transaksi *top up* secara *offline* dalam PUBG Mobile juga disebutkan responden di Daerah Duren Sawit bahwa lebih memberikan rasa aman karena penjual bersifat amanah dapat membantu proses transaksi *top up* secara *offline* sesuai kebutuhan pembeli.

## 2. Transaksi *Top Up* Pembelian *Online*

Transaksi secara *online* juga memiliki ketentuan yang cukup berbeda karena tidak memerlukan tatap muka secara langsung antara penjual dan pembeli dikarenakan pembeli dapat membeli kebutuhan yang diinginkan melalui media elektronik berupa internet dan *smartphone*. Dalam transaksi *online* terdapat penjual yang berupa website atau media digital yang diakses menggunakan internet namun ada objek yang ditawarkan untuk diperjualbelikan sehingga pembeli dapat menentukan objek yang dibeli sehingga membentuk terjadinya akad atau *ījāb qābūl*. Secara keseluruhan perbedaan yang signifikan dari transaksi *top up* terletak pada akses internet yang digunakan untuk mendukung pembelian dapat dinyatakan berhasil.

Pembelian *online* ini juga diterapkan dalam PUBG Mobile sehingga pemain yang menjadi pembeli dapat membeli fasilitas yang diberikan *games* untuk meningkatkan kepuasan saat bermain PUBG Mobile. Namun, transaksi *top*

*up online* ini cukup berbeda dari langkah-langkah yang dilakukan serta harga yang ditawarkan. Hal ini dibuktikan dari tahapan transaksi *top up online* PUBG Games yakni sebagai berikut:

- a. Pemain PUBG Mobile sebagai pembeli melakukan *log in* dalam aplikasi permainan yang kemudian memilih menu untuk pembelian fasilitas atau produk yang ditawarkan
- b. Pembeli dapat memilih dan menyesuaikan produk yang ingin dibeli sesuai dengan jumlah uang yang dimiliki
- c. Pembeli dapat melanjutkan ke langkah pembayaran apabila telah menentukan produk yang ingin dibeli
- d. Pembeli menyesuaikan cara pembayaran yang dipilih melalui debit Bank yang disediakan, *credit card*, dan *e-wallet*
- e. Pembeli menghubungkan dengan salah satu cara pembayaran yang telah disesuaikan
- f. Pembeli menerima pemberitahuan transaksi berhasil, maka produk yang diinginkan telah menjadi kepemilikan untuk dapat digunakan bermain PUBG Mobile

Selain itu, transaksi *top up* secara *online* dalam *games* PUBG Mobile juga dapat dilakukan melalui pemesanan Whatsapp pada penjual yang telah diberikan amanah untuk menjalankan proses transaksi tersebut. Hal ini berdasarkan hasil survey terhadap responden pembeli yang menjadi pemain *games* PUBG Mobile di Daerah Duren Sawit ada yang menyatakan bahwa pernah memesan secara *online* namun transaksi yang dilakukan seperti tahapan pembelian transaksi *top up* secara

*offline* sehingga pembeli memperoleh harga yang relatif rendah dibandingkan harga yang ditawarkan dalam aplikasi *games*. Adapun transaksi ini juga masih memiliki ketentuan terdapat penjual, pembeli, dan objek berupa produk yang dapat diperjualbelikan sehingga tetap menimbulkan adanya akad atau *ijāb qābūl*.

## **B. Analisis Pelaksanaan Transaksi *Top Up* Pada *Games* PUBG Mobile Berdasarkan Perspektif Hukum Islam**

Transaksi *top up* merupakan salah satu kegiatan yang termasuk dalam jual beli karena terdapat objek yang diperjualbelikan serta melibatkan antara penjual dan pembeli guna membentuk kesepakatan. Menurut *fiqh* menyebutkan bahwa jual beli dianggap *al-bai'* atau secara jamak disebut *buyu'*. Mazhab Hanafi menjelaskan *al-bai'* adalah suatu kegiatan untuk melakukan penukaran nilai harta menjadi sesuatu yang bermanfaat karena memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Sedangkan, Mazhab Syafi'i, Maliki dan Hambali berpendapat *al-bai'* adalah aktifitas menukarkan harta benda dengan harta benda lainnya yang bernilai sama sehingga kepemilikan benda tersebut beralih dari penjual kepada pembeli.

Jual beli dalam bentuk transaksi *top up* tidak dilarang jika dilihat dari perspektif Hukum Islam apabila memenuhi syarat dan ketentuan yang telah diberkan seperti adanya penjual, pembeli, dan objek berupa barang yang diperjualbelikan sehingga menciptakan akad. Namun, Hukum Islam juga memberikan larangan melalui Al-Qur'an dan Hadits bahwa kegiatan jual beli tidak bersifat halal apabila menimbulkan *riba*. Hal ini disebutkan dalam penerapan prinsip-prinsip dasar jual beli yang diatur pada Surat Al-Qur'an Al-Baqarah ayat

275 yang berbunyi:<sup>70</sup>

الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ وَأَحَلَّ اللَّهُ

Artinya yaitu “Allah telah menghalalkan jual beli, namun mengharamkan *riba*”<sup>71</sup>

Berdasarkan ayat tersebut diketahui bahwa Al-Quran menjelaskan adanya hukum jual beli bersifat halal apabila sesuai dengan ketentuan syarat dan rukun yang ditentukan. Hukum ini juga berlaku bagi transaksi jual beli secara *offline* dan *online* untuk seluruh kegiatan pembelian objek barang apapun dengan kejelasan yang ada seperti adanya pembeli, penjual, dan barang yang diperjualbelikan. Proses transaksi jual beli secara *offline* dan *online* juga seperti yang terjadi pada pembelian *top up games* PUBG Mobile yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya bahwa pembayaran dilakukan oleh pihak pemain PUBG Mobile sebagai pembeli kemudian menginformasikan nominal atau jumlah *top up* yang diinginkan dalam akun PUBG Mobile kepada penjual. Adapun ini biasa disebut dengan transaksi jual beli *salam* atau *Ba'i as Salam* yang artinya penjualan barang tertentu dengan memiliki persyaratan jual beli seperti pembayaran saat akad jual beli telah disepakati kedua belah pihak yang terdapat tanggung jawab penjual.

Pembelian transaksi *top up* secara *offline* dan *online games* PUBG Mobile dikatakan sah jika telah memenuhi rukun dan syaratnya. Hal ini dikarenakan apabila transaksi penjualan *top up* PUBG Mobile tidak terdapat salah satu syarat

---

<sup>70</sup> Tafsir Web (2018, 18 September). “Surat Al-Baqarah Ayat 275”. Diakses pada 18 Agustus 2023. <https://tafsirweb.com/1041-surat-al-baqarah-ayat-275.html>

<sup>71</sup> Tafsir Al-Manar, Surat Al-Baqarah ayat 275, Jilid 3, hlm, 81.

hukum jual beli maka tidak dapat dikatakan sah sehingga proses jual beli dapat bersifat tidak halal. Dalam proses transaksi *top up* secara *offline* dan *online games* PUBG Mobile memiliki rukun jual beli yakni terdapat pihak yang melakukan transaksi seperti penjual dan pembeli, serta ada objek berupa barang atau jasa yang diperjualbelikan sehingga membentuk akad atau *ijāb qābūl*. Berikut merupakan proses jual beli transaksi *top up* secara *offline* dan *online games* PUBG Mobile yang telah dilakukan khususnya menurut hasil survey di Daerah Duren Sawit yaitu:

1. Penjual *Top Up* PUBG Mobile

Dalam tahapannya terdapat penjual sebagai penyedia produk berupa barang atau jasa yang ditawarkan kepada pembeli agar memperoleh hasil yang menguntungkan.<sup>72</sup> Penjual selama menawarkan produknya harus memiliki izin yang bersifat legal untuk menjual, serta akal sehat sehingga terjadi proses jual beli yang menguntungkan kedua belah pihak. Selain itu, penjual juga berhak atas kekuasaan sepenuhnya terhadap produk yang dijualbelikan karena penjual memiliki produk berupa barang atau jasa tersebut sebelum dipindahalihkan pada pembeli yang telah memenuhi syarat jual beli.

Transaksi *top up* secara *offline* dan *online* pada *games* PUBG Mobile diketahui sudah terdapat objek yang diperjualbelikan dengan memperoleh persetujuan dari pihak perusahaan yang bertindak sebagai penyedia fasilitas atau produk yang ingin dibeli pemain PUBG Mobile. Tidak hanya itu, perusahaan yang

---

<sup>72</sup> Adam, Reza Valensia. "*Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legend Melalui Sosial Media.*" PhD diss., UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG, 2021.

mengelola PUBG Mobile serta didukung penjual sebagai pelaku yang membantu transaksi *top up* secara *offline* dan *online* pada *games* PUBG Mobile juga memiliki akal sehat. Sehingga, berdasarkan perspektif Hukum Islam maka penjual dari transaksi *top up* secara *offline* dan *online* pada *games* PUBG Mobile telah memenuhi syarat dan rukun ketentuan jual beli produk berupa *top up* pada *games* PUBG Mobile.

## 2. Pembeli *Top Up* PUBG Mobile

Dalam tahapannya terdapat pembeli yang berperan sebagai pihak untuk memperoleh kebutuhan yang diinginkan yakni produk berupa barang atau jasa yang diterima dari pihak penjual dengan cara membeli atau membayarkan sejumlah uang yang telah disepakati sebelumnya sehingga tetap membentuk akad. Selain itu, persyaratan menjadi pembeli juga serupa dengan penjual yakni harus bersifat waras dengan akal sehat yang baik.<sup>73</sup>

Transaksi *top up* secara *offline* dan *online* pada *games* PUBG Mobile diketahui telah memenuhi ketentuan yang sesuai dengan didukung dari hasil survey di Daerah Duren Sawit bahwa pemain sebagai pembeli *top up* PUBG Mobile telah cukup akal karena berusia dewasa atau *baligh*. Sehingga, pembeli mampu memenuhi persyaratan jual beli dengan baik agar menimbulkan transaksi jual beli yang berdasarkan Hukum Islam dapat dikategorikan proses jual beli yang sah.

---

<sup>73</sup> *Ibid.*

### 3. Produk yang dijual (*Top Up* PUBG Mobile)

Dalam tahapannya terdapat produk yang berupa barang atau jasa yang diperjualbelikan dengan terdapat ketentuan yang ditetapkan penjual untuk dipenuhi pembeli agar dapat mengalihkan kepemilikan produk sehingga membentuk adanya akad atau *ījāb qābūl*. Selain itu, pada jual beli dapat juga produk adalah objek, atau sistem, atau layanan yang tersedia untuk digunakan konsumen sesuai permintaan konsumen; Ini adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk memuaskan keinginan atau kebutuhan pelanggan.<sup>74</sup>

Pengisian ulang saldo berupa uang digital biasa dikenal dengan *top-up* yang dilakukan melalui alat teknologi sehingga mengubah uang tunai menjadi *e-money* yang dapat digunakan sebagai transaksi pembayaran untuk membeli keperluan apapun yang diinginkan tiap individu masing-masing. Kemunculan *top-up* merupakan pengaruh dari perkembangan dunia teknologi yang memudahkan kehidupan manusia untuk bertransaksi tanpa harus membawa uang tunai atau dompet sebab transaksi pembayaran dapat dilakukan hanya melalui *smartphone* yang dibantu oleh media digital.<sup>75</sup>

*Top up* pada *games* PUBG Mobile ini juga disesuaikan dengan nominal yang ditentukan pembeli sebagai pihak yang membeli atau membutuhkan produk kepada penjual sebagai pihak yang melayani dan menerima transaksi *top up* yang diinginkan. Sehingga, objek dari transaksi jual beli PUBG Mobile dapat

---

<sup>74</sup> Nisrinafatin, Nisrinafatin. "Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 135-142.

<sup>75</sup> Almurni, Muhammad Furqon, Tatang Hidayat, and Nuradi Nuradi, "Analisis Akad *Top Up E-Money* dengan Pendekatan *Fiqh*", *Jurnal Iqtisaduna*, Vol.7, no. 2, 2021, hlm. 140-152



dikategorikan berupa jasa karena produk yang ditawarkan tidak terlihat. Transaksi *top up games* PUBG Mobile ini juga didukung dari hasil survey yang dilakukan pada beberapa responden di Daerah Duren Sawit yang melakukan transaksi *top up* dengan nominal yang disesuaikan dari kebutuhan pembeli masing-masing.

#### 4. Akad atau *Ījāb Qābūl*

Dalam tahapannya terdapat akad yang terbagi atas *Ījāb* atau penyerahan dan *Qābūl* atau penerimaan merupakan ketentuan atas rukun yang bersifat wajib yang harus ada pada jual beli secara perspektif Hukum Islam.<sup>76</sup> Akad merupakan kesepakatan (ikatan) dari pihak pembeli terhadap pihak penjual. Akad merupakan intisari dari aktivitas jual beli, dikarenakan tanpa akad maka jual beli belum sah secara syar'i. Akad dapat diartikan juga sebagai suatu ridha (kerelaan) antara pihak yang terlibat. Ridha memang bukan hal yang dapat diukur secara wujud, hal ini dikarenakan domain ridha tersebut berhubungan dengan (batin) manusia. Akan tetapi, indikasi ridha dapat dipastikan melalui akad dari *ijab* dan *qabūl*. antara pihak yang terlibat.<sup>77</sup> Imam Syāfi'i juga berpendapat sama dengan Imam Malik, yaitu rukunya sama dengan rukun diatas atas, sedangkan Imam Hambali berpendapat sama dengan Imam Hanafi.<sup>78</sup>

Transaksi *top up* secara *offline* dan *online* pada *games* PUBG Mobile dapat menggunakan beberapa akad yang disesuaikan secara ketentuan yang

---

<sup>76</sup> Abdul Fatah Idris dan Abu Ahmadi, *Fiqih Islam Lengkap*, hlm.135

<sup>77</sup> Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah*, 55

<sup>78</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 17

berlaku menurut Hukum Islam diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah

Dalam akad ini diketahui bahwa transaksi jual beli khususnya untuk transaksi *top up* dilakukan antara penjual dan pembeli yang dilakukan secara *offline* maupun *online* khususnya pada permainan PUBG Mobile. Adapun melalui akad Al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah terdapat proses berupa akad yang dilakukan termasuk jual beli jasa dengan adanya serah terima berupa saldo atau ujarah yang diberikan secara tunai kemudian pihak jasa mengantar saldo agar dibayarkan untuk kembali ke pemberi saldo dalam bentuk lainnya tanpa mengurangi nominal saldo awal.

Akad Al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah melandasi transaksi *top up* secara *offline* dan *online* pada *games* PUBG Mobile yang berdasarkan hasil survey di Daerah Duren Sawit yakni adanya penjual dan pembeli yang bertemu untuk melakukan *top up* pada PUBG Mobile dengan menentukan saldo yang dibeli kemudian diberikan ke pihak penjual yang akan dilakukan pergantian bentuk saldo ke dalam permainan PUBG Mobile tanpa mengurangi saldo yang dibeli oleh pembeli.

#### 2. Qard

Dalam akad Qard ini diketahui bahwa hukum adanya penyimpanan uang dari transaksi *top-up* digital PUBG Mobile di toko dekat rumah sehingga dengan mudah untuk diambil apabila diperlukan membayar kebutuhan yang harus dibayarkan. Hal ini juga dipermudah bahwa pelanggan dianggap sebagai pemberi

pinjaman atau *muqridh* dan penyalur *top-up* dianggap sebagai pihak yang memperoleh pinjaman atau *muqtarid*. Adapun aturannya adalah *muqtaridh* memberikan harga rendah kepada *muqridh* sehingga potongan harga dianggap keuntungan bagi *muqridh*.

### 3. Sharf

Dalam akad ini diketahui bahwa transaksi jual beli terhadap *top-up* digital dianggap sebagai mata uang elektronik yang dapat berlaku di kalangan masyarakat guna mempermudah pembiayaan atau pembayaran kebutuhan tertentu tanpa menentukan batas nilai nominal. Hukum uang elektronik menurut perspektif Islam juga seperti uang tunai yang tersimpan di dalamnya.

Akad Sharf pada transaksi *top up* secara *offline* dan *online* pada games PUBG Mobile dilakukan dengan akad tukar menukar uang tunai menjadi uang digital. Pandangan ini relevan dengan yang disampaikan Yusuf Bin Abdullah al-Syubaili yang menyebutkan bahwa *top-up* digital memiliki hukum terhadap nilai uang yang dapat menyimpan sejumlah nominal di dalamnya sehingga tidak boleh ditukar dengan mata uang serupa kecuali dilakukan melalui transaksi secara tunai dengan nilai yang sama. Namun, diperbolehkan ditukar dengan nilai mata uang lain secara tunai.

### 4. Akad Lafadz

Dalam akad ini diketahui bahwa transaksi jual beli menggunakan konsep ilmu dasar yang mudah digunakan karena dapat dipahami seluruh pihak yang

terkait yakni penjual dan pembeli. Adapun pihak yang terlibat saling mengerti dengan menunjukkan adanya keikhlasan, kesadaran, dan keridhaan untuk menukarkan produk yang dijual agar dapat dibeli dengan ketentuan yang ditetapkan. Hal ini ditunjukkan melalui tidak adanya unsur paksaan dari penjual untuk melakukan transaksi *top up* PUBG Mobile kepada pembeli yang memberikan kebebasan akan mengisi saldo sebesar yang pembeli inginkan. Selain itu, pembeli yang bertransaksi *top up* PUBG Mobile juga memiliki kesadaran atas tindakan yang dilakukan karena kebutuhan yang diinginkan. Sehingga antara penjual dan pembeli yang melakukan transaksi tersebut menciptakan sikap keridhaan untuk terjadinya kegiatan jual beli dalam bentuk transaksi *top up* PUBG Mobile.

Akad lafadz pada transaksi *top up* secara *offline* dan *online* pada *games* PUBG Mobile dilakukan dengan adanya pertemuan secara langsung atau bertatap muka antara penjual dan pembeli untuk menyepakati transaksi jual beli yang akan dijalankan sehingga saling memberikan keuntungan satu sama lain.

## 5. Akad Perbuatan

Dalam akad ini diketahui bahwa transaksi jual beli berdasarkan sikap Ridha terhadap barang atau jasa yang diperjualbelikan untuk dipindahkan kepemilikannya. Sehingga, dari jual beli transaksi *top up* secara *offline* dan *online* pada *games* PUBG Mobile dapat sesuai menggunakan akad perbuatan karena antara penjual dan pembeli dapat melakukan salah satu tanda dengan berjabat tangan sebagai artian bahwa transaksi *top up* secara *offline* dan *online* pada *games*

PUBG Mobile telah disetujui bersama secara langsung tanpa perantara lainnya.

Akad perbuatan pada transaksi *top up* secara *offline* dan *online* pada *games* PUBG Mobile ini didukung melalui hasil survey responden di Daerah Duren Sawit yang dimana antara penjual dan pembeli saling bertemu secara langsung serta melakukan persetujuan untuk adanya kegiatan jual beli berupa *top up* dana pada *games* PUBG Mobile dengan tanda sebagai akad perbuatan berupa ucapan terimakasih atau bersalaman di akhir proses jual beli.

Namun, pandangan hukum Islam terhadap pelaksanaan transaksi *top up* PUBG Mobile lebih tertuju menggunakan akad Al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah. Hal ini dikarenakan dalam akad Al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah menjelaskan bahwa adanya bentuk serah terima objek yang dilakukan antara penjual dan pembeli yang diberikan dari pembeli berupa uang atau saldo yang diubah menjadi uang digital oleh penjual sehingga dapat diteruskan untuk transaksi *top up* PUBG Mobile. Selain itu, saldo *top up* yang diperjualbelikan juga tidak mengurangi nominal yang diinginkan pembeli karena penjual telah menentukan harga tetap untuk pembelian dari setiap dana transaksi *top up* PUBG Mobile yang dapat disesuaikan kebutuhan pembeli.

### **C. Pandangan Hukum Islam Terhadap Legalitas Transaksi *Top Up* Pada *Games* PUBG Mobile**

Legalitas merupakan salah satu prinsip yang harus dimiliki atas dasar untuk melandasi suatu perilaku baru yang dapat dikatakan melakukan pelanggaran

hukum apabila terdapat kejadian yang menyalahi aturan tertentu. Hukum legalitas ini menjadi aturan modern yang harus diterapkan dalam beberapa hal sehingga tidak dipungkiri apabila ajaran Islam juga menjunjung tinggi nilai legalitas agar dapat meminimalisir kejadian yang merugikan dan tidak diinginkan terjadi. Hal ini didukung dalam perintah Allah SWT yang disampaikan melalui Al-Qur'an dimana disebutkan bahwa Allah SWT tidak akan melakukan penyiksaan terhadap seseorang terutama yang tidak melanggar hukum kecuali setelah adanya peraturan namun ketentuan dalam aturan tersebut dilanggar atau dibuat semena-mena. Sehingga seseorang tersebut harus diminta pertanggung jawaban atas perilaku yang telah diperbuat sesuai dengan yang disampaikan Rasul menurut Q.S Al-Isra ayat 15 sebagai berikut:<sup>79</sup>

وَأَزْرًا نَّزَرُ وَلَا عَلَيْنَا يَضِلُّ فَاِنَّمَا ضَلَّ وَمَنْ لِنَفْسِهِ يَهْتَدِي فَاِنَّمَا اهْتَدَى مَنْ  
رَسُوْلًا نَّبَعْتَ حَتَّى مُعَذِّبِنَا كُنَّا وَمَا اٰخِرٰى وَّزَرَ

Artinya:

“Barangsiapa berbuat sesuai dengan petunjuk (Allah), maka sesungguhnya itu untuk (keselamatan) dirinya sendiri; dan barang siapa tersesat maka sesungguhnya (kerugian) itu bagi dirinya sendiri. Dan seorang yang berdosa tidak dapat memikul dosa orang lain, tetapi Kami tidak akan menyiksa sebelum Kami mengutus seorang rasul.”

Perijinan dapat dihubungkan dalam Al-Qur'an karena telah diperintahkan oleh Allah dan RasulNya kepada umat Islam bahwa harus ditaati dengan segala

---

<sup>79</sup> Surah Al-Isra'. [https://www.tokopedia.com/s/quran/al-isra/ayat-15?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic](https://www.tokopedia.com/s/quran/al-isra/ayat-15?utm_source=google&utm_medium=organic). Diakses pada 13 Oktober 2023.

macam peraturan dan ketetapan yang telah diberikan sehingga pemimpin yang mengelola kebijakan tersebut juga dianjurkan untuk ditaati. Perspektif hukum Islam beranggapan bahwa pemimpin itu dianjurkan amanah dan tanggung jawab terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan sehingga tidak hanya diberikan kepada anggota-anggota yang terlibat melainkan pemimpin juga turut serta pada hal tersebut.

Hukum Islam berpandangan terhadap legalitas yang tercatat dalam Q.S An-Nisa ayat 59 yang berbunyi:<sup>80</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولَى الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِن تَنَازَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِن كُنتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ  
59. ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Taatilah Allah dan taatilah Rasul (Muhammad), dan Ulil Amri (pemegang kekuasaan) di antara kamu. Kemudian, jika kamu berbeda pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah kepada Allah (Al-Qur'an) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya.”

Berdasarkan ayat tersebut dimaknai bahwa apabila pelaku usaha ingin melaksanakan kegiatan usahanya maka harus dimampukan untuk mentaati aturan dan kebijakan perundang-undangan yang berlaku, salah satunya adalah perizinan usaha. Perintah Allah SWT menyebutkan secara tidak langsung bahwa pelaku

---

<sup>80</sup> Q.S An-Nisa' ayat 59. <https://www.merdeka.com/quran/an-nisa/ayat-59>. Diakses pada 13 Oktober 2023.

usaha harus mengurus semua proses perizinan pelaku usaha dikarenakan adanya surat menyurat dalam izin usaha adalah hal yang sangat dijunjung tinggi agar usaha yang dijalankan dapat memperoleh pertanggung jawaban sehingga saat dikembangkan dan dipasarkan juga mendapatkan kepercayaan dari target pasarnya. Hal ini biasa dikenal dengan sebutan usaha yang bersifat legal.

Ner.Store merupakan salah satu pelaku usaha yang bergerak mendirikan toko dengan menawarkan jasa layanan berupa *top up games* PUBG Mobile dengan menargetkan para pemain aplikasi *games* tersebut khususnya di Daerah Duren Sawit. Kegiatan usaha yang dijalankan Ner.Store dapat dikatakan belum memiliki perijinan secara sah apabila dikaitkan dengan transaksi *top up games* PUBG Mobile. Hal ini dikarenakan melalui aplikasi *official* PUBG Mobile tidak menyediakan pilihan transaksi *top up games* yang dapat dilakukan di Ner.Store sehingga transaksi tersebut terbilang masih belum memiliki ijin. Adapun ini menjadikan kegiatan usaha bersifat tidak legal atau yang dikenal dengan sebutan usaha ilegal.

Kegiatan usaha Ner.Store dikategorikan menjadi usaha ilegal karena secara *official* tidak bekerja sama secara langsung dengan pihak PUBG Mobile, sedangkan jika dilihat dari segi usaha lainnya masih tergolong legal karena telah memperoleh ijin usaha untuk berjualan di Daerah Duren Sawit. Sehingga berdasarkan perspektif hukum Islam transaksi *top up games* PUBG Mobile tidak memenuhi syariat dengan aturan dan ketetapan yang diperintahkan Allah SWT dan RasulNya karena toko yang menjalankan transaksi tidak memiliki kekuasaan secara sah.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan maka terkait penelitian terhadap kegiatan transaksi jual beli berupa *top up* pada *games* PUBG Mobile maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam transaksi jual beli *top up* pada *games* PUBG Mobile diketahui bahwa terbagi menjadi dua bagian untuk melakukan pembelian produk yang ditawarkan pada permainan diantaranya yaitu *top up* secara *online* dan *top up* secara *offline*. Transaksi jual beli *top up* pada *games* PUBG Mobile secara *offline* dilakukan dengan ketentuan adanya penjual dan pembeli yang bertatap muka langsung untuk saling menyetujui kegiatan pembelian. Namun, transaksi jual beli tetap dilakukan secara *online* karena memanfaatkan aplikasi yang diakses melalui *smartphone* serta membutuhkan akses internet. Adapun transaksi jual beli *top up* pada *games* PUBG Mobile secara *online* tidak perlu dilakukan secara langsung antara penjual dan pembeli. Hal ini dikarenakan PUBG Mobile menyediakan langsung dari aplikasi sehingga memudahkan pembeli untuk melakukan transaksi dengan cara pembayaran melalui kartu debit, *e-wallet*, hingga *credit card*. Adapun pihak penjual dari transaksi secara *online* ini adalah pihak perusahaan PUBG Mobile yang ditempatkan melalui aplikasi permainan.

2. Akad sesuai Hukum Islam yang melandasi dari transaksi jual beli *top up* pada *games* PUBG Mobile yaitu akad Al-Ijarah al-Mausufah fi Dzimmah, karena secara perspektif Hukum Islam dari kegiatan transaksi yang dijalankan memenuhi ketentuan akad tersebut. Namun, tinjauan hukum Islam lainnya menunjukkan bahwa transaksi *top up* pada *games* PUBG Mobile yang dilakukan oleh Ner.Store kepada pelanggannya terutama di Daerah Duren Sawit diketahui bahwa berdasarkan perspektif hukum Islam tidak memiliki legalitas yang sah dikarenakan toko tersebut tidak memiliki perijinan dan kerja sama secara langsung dengan pihak PUBG Mobile terkait transaksi *top up* pada *games* PUBG Mobile. Hal ini menyebabkan secara perspektif hukum Islam berpandangan bahwa transaksi tersebut tidak memenuhi ketentuan aturan legal yang ditetapkan sehingga usaha untuk transaksi *top up* pada *games* PUBG Mobile tidak bersifat sah atau illegal.

## **B. Saran-Saran**

Sesuai dari hasil penjelasan untuk penelitian skripsi ini maka penulis ingin memberikan beberapa saran yang dapat digunakan untuk perbaikan penyusunan skripsi di masa mendatang diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Pemain PUBG Mobile atau Pembeli
  - a. Untuk dapat memanfaatkan permainan PUBG Mobile atau *games online* lainnya secara bijaksana sehingga tidak membuang waktu atau uang untuk keperluan yang tidak terlalu diperlukan

- b. Untuk dapat selalu berhati-hati saat akan melakukan transaksi jual beli *top up* baik secara *online* dan *offline* agar terhindar dari kerugian yang tidak diinginkan
- c. Untuk melakukan transaksi jual beli *top up* PUBG Mobile sesuai dengan kebutuhan sehingga tidak menerapkan konsep hidup boros

## 2. Bagi Penjual *Top Up* PUBG Mobile

Untuk selalu bersikap amanah saat melakukan berbagai transaksi khususnya jual beli *top up* PUBG Mobile agar tetap menciptakan sikap loyal pelanggan

## 3. Bagi Penulis di Masa Mendatang

Untuk melakukan penelitian dengan metode yang berbeda agar hasil akad berdasarkan perspektif Hukum Islam terhadap transaksi jual beli *top up* PUBG Mobile semakin lebih valid

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Harsan, Alif, *Jago Bikin: Game Online*, MediaKita, 2011.

Lila, Pangestu Hadiningrum, *Metode Penelitian Sebuah Pengantar Disiplin Keilmuan*, Malang, Ahlimedia Press, 2021.

Muhammad Maksum, S. H., & Ali, M. H, *Dasar-Dasar Fikih Muamalah*, 2019.

### Jurnal

Almurni, Muhammad Furqon, Tatang Hidayat, and Nuradi Nuradi, “Analisis Akad Top Up E-Money dengan Pendekatan Fiqh”, *Jurnal Iqtisaduna*, Vol.7, no. 2, 2021.

Fuadi, Septiyan Hudan, “Transaksi Berjangka Komoditas Pertanian di Desa Sukorejo Perspektif Islam”, *Invest Journal of Sharia & Economic Law*, Vol.2 no. 1, 2022.

Ginting, D. M., Chahyadi, F., & Suswaini, E, *Analisis Kecepatan Bandwidth Game Online Pada Operator Seluler (Pubg Mobile, Cod Mobile, Free Fire)*, *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Teknik*, Vol.3 No.1, 2022.

Islam, Muhamad Rafi Maududi, and Panji Adam Agus Putra, “Analisis Fikih Muamalah terhadap Penjaminan Pengembalian Modal Kerja Sama Usaha”, *Jurnal Riset Ekonomi Syariah*, 2021.

Lal, B. K, “Women’s Political Participation on Social Media: The Case of

Tanzania. In *International Working Conference on Transfer and Diffusion of IT*”, Springer, Cham, 2020.

Mariyanti, D., Saidin, S., & Zaidar, Z, “Perlindungan Hukum Terhadap Pembeli Atas Kelalaian yang Dilakukan oleh PPAT dalam Jual Beli Tanah Warisan”, *Doktrina: Journal Of Law*, Vol.4 No.2, 2021.

Rachmawati, Eka Nuraini, “Akad jual beli dalam perspektif fikih dan praktiknya di pasar modal Indonesia”, *Al-'Adalah*, Vol.12 No. 2, 2015.

Shobirin, S, “Jual Beli Dalam Pandangan Islam”, *Bisnis: Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, Vol.3 No.2, 2016.

Warnengsih, Muamar, and Laelia Nurpratiwiningsih, “Analisis Minat Belajar Lagu Daerah Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Malahayu 03 Kecamatan Banjarharjo”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol.8 No.19, 2022.

Widoyanti, D. R., Sulistiani, I. R., & Ertanti, D. W, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Perilaku Dan Emosional Anak Di Madrasah Ibtidaiyah”, *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.4 No.2, 2022.

## **Skripsi**

Adam, Reza Valensia, “Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legend Melalui Sosial Media”, *PhD Diss.*, Universitas Islam

Negeri Raden Intan Lampung, 2021.

Aditya, Ahmad Muzakki, “Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli dengan sistem Real Money Trading di Game Mobile Legends”, PhD diss., Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.

Al Islami, Alifudin. “Pengambilalihan Lahan yang Digadaikan Setelah Melewati Limit Waktu Perjanjian Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Kelurahan Samangraya, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon)”, PhD diss., UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2022.

Anisa, Nur, “Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Follower, Likes Dan Viewer Di Media Sosial Instagram (Studi kasus pada akun instagram@ SosmedLampung)”, PhD diss., UIN Raden Intan Lampung, 2018.

Asrori, Mahfud Anwar, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up Unknown Cash Pada Game Online Playerunknown's Battleground di Kabupaten Ponorogo”, PhD diss., IAIN Ponorogo, 2019.

Bramantya, Bayu, “Esport Community Center di Semarang”, PhD diss., Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Undip, 2011.

Chikawati, Hera Damar, “Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif Transaksi Jasa dan Jual Beli Game Online Audition Ayodance (Studi pada Forum Jasa dan Jual Beli Ayodance)”, Bachelor's thesis, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.

Christopher, Bryan, “Our Gaming Industry-Esports di Mata Indonesia”, PhD diss.,

Universitas Multimedia Nusantara, 2019.

Ghufron, Muhammad Faizun, “Analisis transaksi voucher game online pada retail store Alfamidi dan website store Tokopedia pandangan Majelis Ulama Indonesia Kota Malang”, PhD diss., Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019.

### **Undang-Undang**

Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang perlindungan konsumen. Pasal 2 ayat 1.

### ***Link***

Prosperku.com Prosperku.com [Online] // Posperku.com,  
<https://prospeku.com/artikel/jual-beli-dalam-islam---2812> Diakses  
pada 3 Juni 2022, pukul 19:36.

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1: Daftar Observasi dan Wawancara dengan Penjual

#### Daftar Pertanyaan Wawancara Pada Penjual Transaksi *Top Up Games* PUBG di Daerah Duren Sawit

1. Sejak kapan layanan jual beli secara *top-up* digital untuk PUBG Mobile diberlakukan?
2. Siapa saja yang tergolong lebih banyak melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile?
3. Berapa jumlah minimal dan maksimal *top-up* digital untuk PUBG Mobile yang banyak dilakukan pelanggan?
4. Ada berapa pelanggan atau pengguna PUBG Mobile yang datang untuk melakukan *top-up* digital?
5. Apa saja yang diperlukan saat melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile?
6. Bagaimana sistem transaksi jual beli pada *top-up* digital untuk PUBG Mobile?
7. Lalu bagaimana cara pembayaran saat melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile?
8. Bagaimana upaya penyelesaian saat transaksi *top-up* digital untuk PUBG Mobile mengalami kegagalan?



**Hasil Wawancara dengan Penjual Transaksi *Top Up Games* PUBG di Daerah Duren Sawit Pada Tanggal 01 Juli 2023 Pada Jam 20.06**

1. Sejak kapan layanan jual beli secara *top-up* digital untuk PUBG Mobile diberlakukan?

Jawaban: Saya baru memulai usaha ini antara sekitar akhir tahun 2019 sehingga bisa dipastikan untuk melayani jual beli *top up* pada *games* PUBG sejak permainan tersebut semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia khususnya daerah sekitar Duren Sawit. Jadi saya memutuskan pada tahun 2020 telah menambah layanan tersebut sebagai salah satu produk dalam bentuk jasa yang saya tawarkan pada warga sekitar lingkungan ini

2. Siapa saja yang tergolong lebih banyak melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Saya tidak bisa cukup memastikan, tetapi yang saya perhatikan banyak pelanggan yang terlihat berusia 20 tahun ke atas atau yang secara penampilan seperti memiliki pekerjaan dan berpenghasilan. Namun, ada beberapa kalangan anak sekolah tetapi tidak cukup banyak

3. Berapa jumlah minimal dan maksimal *top-up* digital untuk PUBG Mobile yang banyak dilakukan pelanggan?

Jawaban: Saya memberikan layanan transaksi *top up* untuk *game* PUBG dari minimal harga Rp 50.000 yang berlaku kelipatan atau bisa

ditambahkan sesuai yang diinginkan pelanggan. Sedangkan untuk nilai maksimal tidak ada batasan karena saya ingin fleksibel agar memenuhi keinginan dan kepuasan pelanggan saat melakukan transaksi *top up* untuk *game* PUBG melalui toko saya. Ada satu yang saya ingat dalam minggu ini ada transaksi transaksi *top up* untuk *game* PUBG senilai Rp 1.340.000 yang bisa dianggap tinggi dalam kurun satu minggu terakhir

4. Ada berapa pelanggan atau pengguna PUBG Mobile yang datang untuk melakukan *top-up* digital?

Jawaban: Menurut catatan harian yang saya miliki biasanya bisa hampir kurang lebih ada 300 pelanggan yang datang untuk melakukan transaksi *top up* untuk *game* PUBG dengan jumlah nominal yang berbeda setiap pelanggan dalam satu hari

5. Apa saja yang diperlukan saat melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Untuk melakukan transaksi *top up* untuk *game* PUBG yang diperlukan hanya membawa *handphone* agar dapat mengetahui nomer id yang akan dilakukan *top up* sehingga lebih mudah dan cepat. Selain itu, agar mengetahui transaksi telah berhasil atau sebaliknya. Keperluan lainnya tentu saja harus membawa uang yang bisa dibayarkan secara tunai atau kartu debit

6. Bagaimana sistem transaksi jual beli pada *top-up* digital untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Pembelian untuk transaksi *top up* untuk *game* PUBG bisa dilakukan melalui sistem order atau pesanan untuk UC melalui *chat* di Whatsapp dengan mengisi format yang telah saya berikan yakni isinya ada nama pembeli, id pembeli, nominal yang akan di *top up*, serta order UC. Sistem transaksi lainnya juga bisa langsung datang ke toko, tetapi saya juga melayani melalui Whatsapp untuk memudahkan pelanggan agar tidak perlu datang ke toko apabila tidak sempat, serta saya ingin meningkatkan pelayanan

7. Lalu bagaimana cara pembayaran saat melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile?

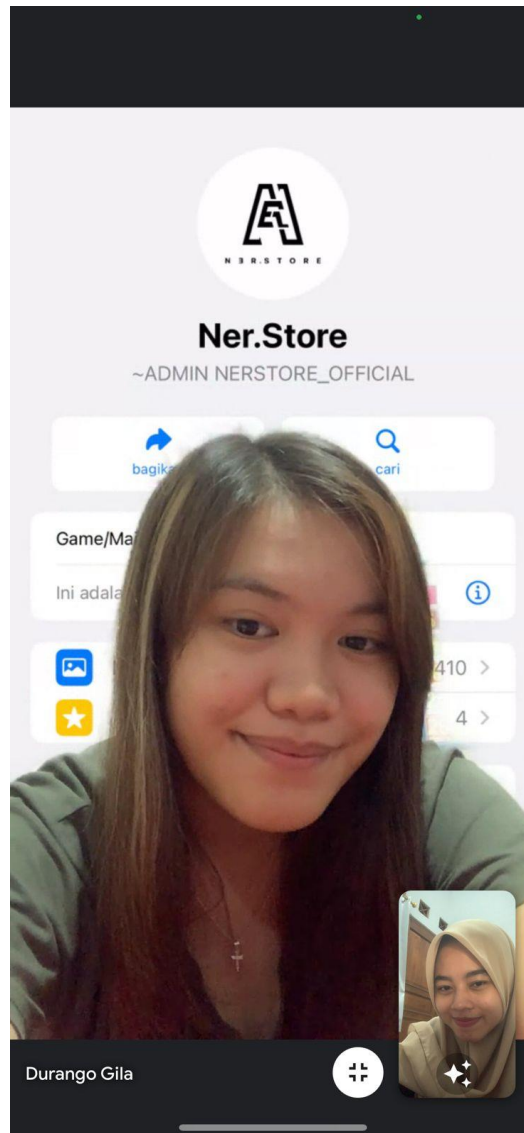
Jawaban: Saya memberikan dua macam pilihan untuk membayar transaksi transaksi *top up* untuk *game* PUBG yakni secara tunai atau non tunai. Tunai berupa uang yang diberikan secara langsung, sedangkan non tunai dapat melalui transfer dari bank yang telah saya sediakan yaitu BCA atau *e-wallet* berupa DANA dan OVO

8. Bagaimana upaya penyelesaian saat transaksi *top-up* digital untuk PUBG Mobile mengalami kegagalan?

Jawaban: Untuk transaksi *top up* untuk *game* PUBG yang dinyatakan gagal, saya biasanya melakukan beberapa pilihan seperti menunggu *website* nya kembali pulih dengan tidak mengembalikan dana pelanggan dalam beberapa

kurun waktu yang disepakati. Namun, apabila pelanggan meminta untuk dikembalikan saja maka saya akan memberikan sesuai permintaan.

## Lampiran 2: Dokumentasi Foto Wawancara dengan Penjual Transaksi Top Up Games PUBG di Daerah Duren Sawit

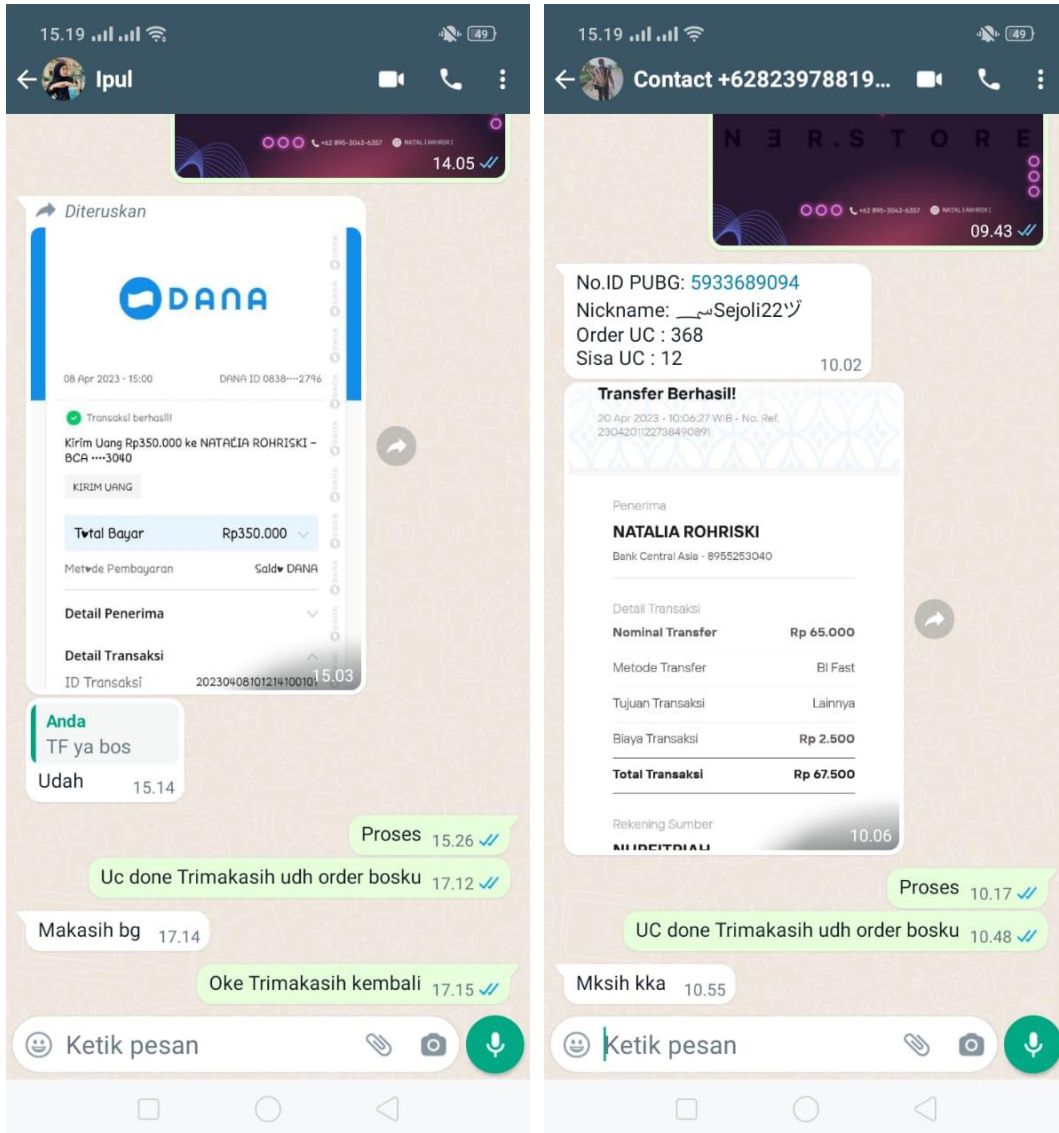


**Gambar 1. Screenshot Wawancara Online dengan Pemilik Ner.Store**

**Sumber: Penulis (2023)**

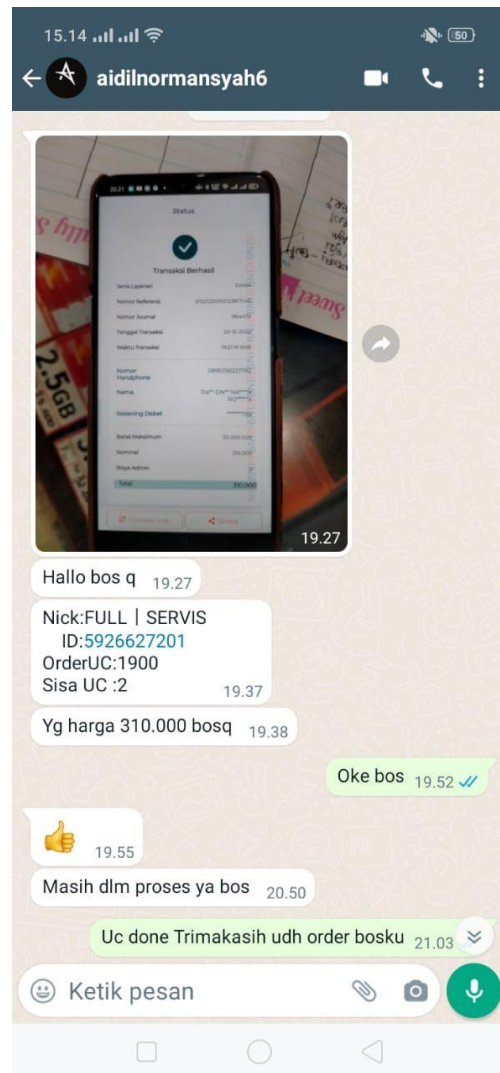
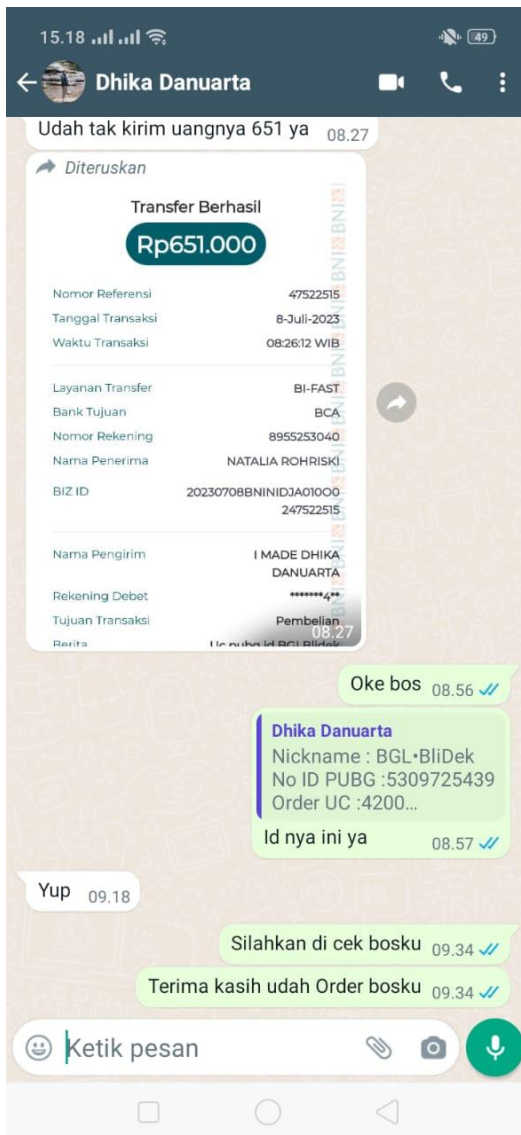
Keterangan: Penjual atau sebagai pemilik toko sedang tidak ada di tempat sehingga wawancara dilakukan secara *online* melalui GoogleMeet karena penjual sedang kuliah di luar kota

### Lampiran 3: Bukti Transaksi Top Up Games PUBG dari Penjual di Daerah Duren Sawit



Gambar 2. Screenshot Transaksi Penjualan Transaksi Top Up PUBG Mobile di Ner.Store

Sumber: Penulis (2023)



**Gambar 3. Screenshot Transaksi Penjualan Transaksi Top Up PUBG Mobile di Ner.Store**

Sumber: Penulis (2023)

#### **Lampiran 4: Daftar Observasi dan Wawancara dengan Pembeli**

##### **Daftar Pertanyaan Wawancara Pada Pembeli Transaksi *Top Up Games* PUBG di Daerah Duren Sawit**

1. Sejak kapan menjadi pengguna atau pemain *games* PUBG Mobile?
2. Seberapa seringkah melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile?
3. Berapa jumlah minimal atau maksimal nominal transaksi yang biasa dibayarkan saat *top-up* digital untuk PUBG Mobile?
4. Apakah melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile sangat diperlukan?
5. Bagaimana saat transaksi *top-up* digital untuk PUBG Mobile mengalami kegagalan?
6. Mengapa memilih transaksi menggunakan *top-up* untuk PUBG Mobile?
7. Apakah mempercayai transaksi *top-up*?
8. Saat bertransaksi *top-up* seperti untuk kebutuhan PUBG Mobile, apakah pernah terpikirkan tentang hukum Islam yang digunakan?
9. Apakah pernah ragu saat bertransaksi *top-up* untuk PUBG Mobile tidak memiliki hukum syariat Islam?
10. Bagaimana apabila selama melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile ternyata diketahui tidak memiliki dasar hukum syariat Islam?



**a. Hasil Wawancara dengan Pembeli Transaksi *Top Up Games PUBG* di Daerah Duren Sawit – Narasumber Ipul (wawancara pada tanggal 01 Juli 2023 pada jam 16.00)**

1. Sejak kapan menjadi pengguna atau pemain *games* PUBG Mobile?

Jawaban: Saya telah menjadi pemain PUBG Mobile sejak tahun 2019 yang dimana pada tahun tersebut awal dari kepopuleran dari permainan tersebut. Sehingga saya ingin mencoba juga yang membuat melanjutkan bermain sampai saat ini

2. Seberapa seringkah melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Saya tidak pernah menghitung berapa kali untuk melakukan transaksi *top up* saat bermain PUBG Mobile. Namun, bisa diperkirakan sangat sering sekali jika bermain dalam kurun satu minggu secara berkala

3. Berapa jumlah minimal atau maksimal nominal transaksi yang biasa dibayarkan saat *top-up* digital untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Saya paling sedikit melakukan transaksi yang biasa dibayarkan saat *top-up* digital untuk PUBG Mobile sebesar Rp 50.000 dengan durasi yang cukup sering. Sedangkan, untuk transaksi dengan nominal paling mahal hampir sebanyak Rp 3.000.000 dikarenakan total yang ingin saya dapatkan dari permainan ada *limited edition* sehingga tidak ingin ketinggalan

4. Apakah melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile sangat diperlukan?

Jawaban: Menurut saya pribadi sebenarnya tidak, karena bermain tanpa melakukan *top up* di PUBG Mobile masih bisa memainkan app *games* tersebut. Namun, saya sendiri melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile hanya untuk kepentingan pribadi agar lebih bersemangat saat bermain karena memiliki berbagai macam jenis *skin*

5. Bagaimana saat transaksi *top-up* digital untuk PUBG Mobile mengalami kegagalan?

Jawaban: Biasanya saya akan menunggu sampai gangguan selesai atau mencaari cara ke beberapa tempat yang biasa menerima transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile untuk memastikan juga apakah gangguan terjadi secara merata atau tidak

6. Mengapa memilih transaksi menggunakan *top-up* untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Karena saya merasa harga yang ditawarkan lebih murah dibandingkan langsung membeli dari app *games* PUBG Mobile

7. Apakah mempercayai transaksi *top-up*?

Jawaban: Sejauh ini saya percaya dengan kewaspadaan harus memiliki sikap hati-hati saat melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile agar terhindar dari kecurangan penjual. Sehingga diperlukan mencari toko yang bersifat aman dan amanah

8. Saat bertransaksi *top-up* seperti untuk kebutuhan PUBG Mobile, apakah pernah terpikirkan tentang hukum Islam yang digunakan?

Jawaban: Saya melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile tidak pernah berfikir tentang hukum Islam saat melakukannya, karena merasa ini masih bernilai halal dan tidak menyimpang dari ketentuan transaksi yang ada

9. Apakah pernah ragu saat bertransaksi *top-up* untuk PUBG Mobile tidak memiliki hukum syariat Islam?

Jawaban: Saya tidak pernah merasa ragu saat transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile, terlebih merasa tidak ada hukum syariat Islam saat transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile karena saya berfikir transaksi ini terjadi ada penjual, pembeli, dan barang yang dijualbelikan

10. Bagaimana apabila selama melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile ternyata diketahui tidak memiliki dasar hukum syariat Islam?

Jawaban: Kemungkinannya saya akan mencari cara lain agar saat melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile dapat sesuai dengan hukum dasar syariat Islam, sehingga saya dapat tetap bermain dengan aman. Namun, apabila sebaliknya maka kemungkinan saya akan bermain tanpa melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile

**b. Hasil Wawancara dengan Pembeli Transaksi *Top Up Games* PUBG di Daerah Duren Sawit – Narasumber Aidil (wawancara pada tanggal 01 Juli 2023 pada jam 16.10)**

1. Sejak kapan menjadi pengguna atau pemain *games* PUBG Mobile?

Jawaban: Saya bermain PUBG Mobile saat permainan tersebut pertama kali diluncurkan yakni pada tahun 2018 atau season 1 karena saya terbilang selalu mengikuti perkembangan *games online* sehingga tidak ingin ketinggalan untuk langsung mencoba permainan tersebut hingga saat ini masih dimainkan

2. Seberapa seringkah melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Saya tipe pemain *games online* yang jarang melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile karena hanya tiga kali untuk transaksi tersebut. Saya lebih senang bermain secara gratis

3. Berapa jumlah minimal atau maksimal nominal transaksi yang biasa dibayarkan saat *top-up* digital untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Saya hanya melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile dengan biaya yang menyesuaikan uang saku diberikan orang tua, sehingga tidak pernah ingat untuk jumlah minimal atau maksimalnya

4. Apakah melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile sangat diperlukan?

Jawaban: Menurut saya itu kembali pada pribadi individu masing-masing yang memainkan PUBG Mobile karena melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile biasanya dengan tujuan agar mencari kesenangan tersendiri karena memenuhi kebutuhan yang diinginkan saat bermain

5. Bagaimana saat transaksi *top-up* digital untuk PUBG Mobile mengalami kegagalan?

Jawaban: Selama pernah melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile saya tidak mengalami kendala atau gangguan sama sekali

6. Mengapa memilih transaksi menggunakan *top-up* untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Menurut saya melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile karena lebih mudah

7. Apakah mempercayai transaksi *top-up*?

Jawaban: Saya mempercayai melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile hanya berdasarkan dari rekomendasi teman yang pernah melakukan transaksi sebelumnya di tempat yang sama

8. Saat bertransaksi *top-up* seperti untuk kebutuhan PUBG Mobile, apakah pernah terpikirkan tentang hukum Islam yang digunakan?

Jawaban: Saya tidak pernah berfikir tentang hukum Islam saat melakukan tiga kali transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile

9. Apakah pernah ragu saat bertransaksi *top-up* untuk PUBG Mobile tidak memiliki hukum syariat Islam?

Jawaban: Saya tidak pernah merasa ragu saat transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile

10. Bagaimana apabila selama melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile ternyata diketahui tidak memiliki dasar hukum syariat Islam?

Jawaban: Karena saya sudah pernah melakukan tiga kali transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile maka saya merasa itu sudah terjadi dan

terlanjur, mungkin ke depannya saya tidak akan melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile lagi

**c. Hasil Wawancara dengan Pembeli Transaksi *Top Up Games* PUBG di Daerah Duren Sawit – Narasumber Dhika (*wawancarapada tanggal 01 Juli 2023 pada jam 16.15*)**

1. Sejak kapan menjadi pengguna atau pemain *games* PUBG Mobile?

Jawaban: Saya bermain PUBG Mobile sejak tahun 2019 hingga sekarang meskipun rentang waktu bermain tidak sesering dulu

2. Seberapa seringkah melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Saya tidak cukup sering dalam melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile sehingga hanya menjadwalkan dalam kurun sebulan sekali atau sesuai kebutuhan saja

3. Berapa jumlah minimal atau maksimal nominal transaksi yang biasa dibayarkan saat *top-up* digital untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Saya melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile sebanyak tiga kali dengan rentang nominal yang dikeluarkan dari Rp 100.000 sampai dengan Rp 1.000.000

4. Apakah melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile sangat diperlukan?

Jawaban: Saya merasa hal tersebut tidak perlu dilakukan karena tanpa melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile masih bisa

memainkan permainan yang disediakan

5. Bagaimana saat transaksi *top-up* digital untuk PUBG Mobile mengalami kegagalan?

Jawaban: Saya pernah mengalami kegagalan saat melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile, lalu hal pertama yang dilakukan yakni bertanya dengan *complaint* ke pihak *Customer Service* PUBG Mobile. Selain itu, saya juga menghubungi pihak seller UC untuk memantau transaksi yang telah saya jalankan namun belum memperoleh status berhasil tersebut

6. Mengapa memilih transaksi menggunakan *top-up* untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Saya merasa melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile karena lebih mudah bagi saya yang ingin transaksi dengan efisien dan efektif

7. Apakah mempercayai transaksi *top-up*?

Jawaban: Saya cukup mempercayai transaksi *top up* karena sejauh ini uang tunai yang dijadikan uang digital tetap diterima dengan jumlah nominal yang sama

8. Saat bertransaksi *top-up* seperti untuk kebutuhan PUBG Mobile, apakah pernah terpikirkan tentang hukum Islam yang digunakan?

Jawaban: Saya tidak pernah terlintas pemikiran landasan hukum Islam yang digunakan saat melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile

9. Apakah pernah ragu saat bertransaksi *top-up* untuk PUBG Mobile tidak memiliki hukum syariat Islam?

Jawaban: Saya tidak pernah ragu karena belum tahu diatur dalam hukum islam atau tidak sehingga tetap melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile

10. Bagaimana apabila selama melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile ternyata diketahui tidak memiliki dasar hukum syariat Islam?

Jawaban: Saya berfikir apabila selama tidak melanggar hukum syariat Islam maka menurut saya tidak masalah tetap melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile

**d. Hasil Wawancara dengan Pembeli Transaksi *Top Up Games* PUBG di Daerah Duren Sawit – Narasumber Wiken (wawancara pada tanggal 02 Juli 2023 pada jam 15.30)**

1. Sejak kapan menjadi pengguna atau pemain *games* PUBG Mobile?

Jawaban: Saya menjadi pemain PUBG Mobile sejak tahun 2019 hingga sekarang

2. Seberapa seringkah melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Saya hanya pernah melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile sebanyak lima kali dan tidak pernah lagi sampai dengan sekarang

3. Berapa jumlah minimal atau maksimal nominal transaksi yang biasa dibayarkan saat *top-up* digital untuk PUBG Mobile?



Jawaban: Saya melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile dengan maksimal jumlah nominal transaksi hanya membatasi sampai jumlah Rp 200.000

4. Apakah melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile sangat diperlukan?

Jawaban: Menurut saya dalam melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile disesuaikan dengan individu yang bermain karena bisa saja diperlukan atau sebaliknya

5. Bagaimana saat transaksi *top-up* digital untuk PUBG Mobile mengalami kegagalan?

Jawaban: Selama pernah melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile saya tidak mengalami kendala

6. Mengapa memilih transaksi menggunakan *top-up* untuk PUBG Mobile?

Jawaban: Saya merasa melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile karena lebih mudah bagi saya

7. Apakah mempercayai transaksi *top-up*?

Jawaban: Saya cukup mempercayai transaksi *top up* karena lebih memudahkan untuk melakukan transaksi yang diinginkan

8. Saat bertransaksi *top-up* seperti untuk kebutuhan PUBG Mobile, apakah pernah terpikirkan tentang hukum Islam yang digunakan?

Jawaban: Saya tidak pernah terlintas pemikiran landasan hukum Islam yang digunakan saat melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile

9. Apakah pernah ragu saat bertransaksi *top-up* untuk PUBG Mobile tidak memiliki hukum syariat Islam?

Jawaban: Saya sempat dan pernah merasa ragu saat melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile, namun belum mengetahui hukum syariat Islam yang melandasi transaksi ini

10. Bagaimana apabila selama melakukan transaksi *top-up* untuk PUBG Mobile ternyata diketahui tidak memiliki dasar hukum syariat Islam?

Jawaban: Mungkin saya akan merasa biasa saja karena baru mengetahui ilmu dasar hukum terkait melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile. Namun, untuk kedepannya mungkin saya akan berfikir terlebih dulu saat akan melakukan *top-up* digital untuk PUBG Mobile

**Lampiran 5: Data Diri Narasumber sebagai Pembeli Transaksi *Top Up Games* PUBG di Daerah Duren Sawit**

**Tabel 1. Data Diri Narasumber Pemain PUBG Mobile di Daerah Duren Sawit**

NO	NAMA	UMUR	JENIS KELAMIN	PEKERJAAN
1	Ipul	19 Tahun	Laki-Laki	Mahasiswa dan <i>Live Streamers Game</i> melalui media sosial
2	Aidil	18 Tahun	Laki-Laki	Mahasiswa dan Kompetitif di <i>Team Men (Proplayer)</i>

				<i>PUBGM</i>
3	Dhika	17 Tahun	Laki-Laki	Pelajar dan Joki <i>Rank PUBGM</i>
4	Wiken	16 Tahun	Prempuan	Pelajar dan Kompetitif di <i>Team Ladies PUBGM</i>

**Sumber: Penulis (2023)**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Nurul Karomah Safitri
2. NIM : 19.21.11.007
3. Tempat, Tanggal Lahir : Sragen, 11 April 2001
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Alamat : Jln. Dr. Krt. Radjiman Widyodiningrat  
Rt.6/Rw.14, Cakung, Jatinegara, Jakarta  
Timur, 13930
6. Nama Ayah : Mariyo
7. Nama Ibu : Ramini
8. Riwayat Pendidikan
  - a. Tk Perkasa Lulus Tahun 2007
  - b. SDN Jatinegara 11 Lulus Tahun 2013
  - c. MTS Al-Wathoniyah 08 Al-Idrisyah Lulus Tahun 2016
  - d. MAN 20 Jakarta Timur Lulus Tahun 2019
  - e. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta Masuk Tahun 2019

Demikian Daftar Riwayat Hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Surakarta, 24 Agustus 2023



Nurul Karomah Safitri