

**ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE MOBILE*  
*LEGENDS: BANG BANG* DALAM PERSPEKTIF HUKUM  
ISLAM DAN HUKUM POSITIF**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1  
dalam Ilmu Syariah



Disusun Oleh :

**Hasan Teguh Ashomad**

1402036039

**JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARI'AH  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG**

**2019**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
Jl. Prof. Dr. Hamka km. 2 Kampus III Ngaliyan Telp. /Fax.  
(024) 760129 Semarang 50185

---

#### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
a.n. Hasan Teguh Ashomad

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, memberi mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Hasan Teguh Ashomad  
NIM : 1402036039  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah)  
Judul Skripsi : **Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* : Bang  
Bang dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif.**

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara yang tersebut diatas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I

Drs. H. Muhviddin, M.Ag  
NIP. 19550228 198303 1003

Semarang, 17 Juni 2019

Pembimbing II

Hj. Nur Hidayati S., S.H., M.H  
NIP. 19670320 199303 2 001



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus III) Ngaliyan Semarang Telp.(024)  
7601291 Fax.7624691 Semarang 50185

PENGESAHAN

Nama : Hasan Teguh Ashomad  
NIM : 1402036039  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah)  
Judul Skripsi : **Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif.**

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri walisongo Semarang, pada tanggal:

**8 Juli 2019**

Dan dapat diterima sebagai kelengkapann ujian akhir dalam rangka menyelesaikan studi program sarjana I (S.1) Tahun akademik 2019/2020 guna memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Syari'ah dan Hukum.

Semarang, 08 Juli 2019

Ketua Sidang  
Mengetahui

Sekretaris Sidang

  
ANTHIN LATHIFAH, M.Ag.  
NIP. 19751107 200112 2 002

  
Hj. Nur Hidayati S., S.H., M.H.  
NIP. 79670320 199303 2 001

Penguji Utama I

Penguji Utama II

  
Afif Noor, S.Ag., S.H., M.Hum  
NIP. 19760615 200501 1 005

  
Rustom Dahar A. H., M.Ag.  
NIP. 19690723 199803 1 005

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Drs. H. Muhyiddin, M.Ag  
NIP. 19550228 198303 1003

  
Hj. Nur Hidayati S., S.H., M.H.  
NIP. 79670320 199303 2 001



## MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ  
إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ

إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

“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” Qs. an-Nisa ayat 29.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Qs. An nisa ayat 29.

## **PERSEMBAHAN**

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan Cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, memebelaiuku dengan ilmu serta mengenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahanyang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan dan Salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepadaorang yang sangat ku kasihi dan kusayangi

### **Ibunda Sri Yanti, Kakek H. Kastam dan Nenek H. Sumijah**

Sebagai tanda bukti dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibunda (Sri Yanti), Kakek (H. Kastam), dan Nenek (H. Sumijah) yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, ridha serta cinta kasih tiada terhingga. Semoga ini awal langkah membuat mereka bahagia, karena kusadar, selama ini belum bisa memberi lebih. Untuk Ibunda terima kasih telah memberikanku semangat, cinta kasih, do'a serta dukungan serta memebrikan nasehat untuk membuatku lebih baik lagi.

### **Teman, Sahabat, Kawan dan Orang-orang terdekatku**

Untuk teman-teman yang memberikan motivasi dukungan baik itu moral serta material yang membantuku untuk menyelesaikan skripsi ini, sahabat Kos Nusa Indah III (Mirza, Fahri, Fikro, Ahsan Rombong, Adi Bebek), Teman-teman PMII terkhusus alpartKepo, MU 'A 2014, serta untuk terkasih Ayu Kusuma Jati terima kasih telah menemani perjuangan menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.

### **Dosen Pembimbing Tugas Akhir**

Bapak Drs. Muhyiddin, Mag serta Ibu Hj. Nur Hidayati S., SH., MH, selaku pembimbing skripsi saya, terima kasih banyak telah membantu saya selama ini, sudah menasehati dan memberi mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai.

## DEKLARASI

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak berisi materi yang pernah ditulis oleh orang lain atau diterbitkan. Demikian juga skripsi ini tidak berisi satupun pikiran-pikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 17 Juni 2019  
Deklarator,



Hasan Teguh Ashomad  
NIM : 1402036039

## ABSTRAK

Jual beli sekarang ini mengalami kemajuan yang pesat, seiring dengan berkembangnya dunia teknologi, media pemasaran jual beli merambah di internet karena dianggap jangkauannya yang lebih luas dan lebih besar. Tak hanya media pemasaran yang berkembang, jual beli sekarang ini juga merambah ke sektor lain yaitu *property virtual* pada *game online*. *Property virtual* yang tidak memiliki wujud dalam dunia nyata, hal menjadikannya sulit diintefikasi oleh panca indar manusia. Pada KUHPerdara *property virtual* bisa disamakan dengan benda tidak berwujud. Dalam huku Islam sendiri objek seperti dapat dikatakan sebagai benda hak cipta yang disamakan keadannya pada dunia nyata. Jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* merupakan salah satu kegiatan jual beli yang sering dilakukan oleh para pemain *game* tersebut. Objek jual beli yang merupakan sebuah akun *game online* menimbulkan perdebatan apakah akun tersebut merupakan hak milik penjual atau pihak pengembang *game online*. Dengan demikian dalam transaksi jual beli elektronik ini perlu di tekankan apakah sudah sesuai dengan Hukum Islam dan Hukum Positif.

Berdasarkan dari masalah di atas ada beberapa permasalahan yang dirumuskan menenai jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Meliputi bagaimana mekanisme jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* dan bagaimana perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif di Indonesia mengenai jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang*.

Skripsi ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*Field Research*) yang dilakukan dalam kenyataan sebenarnya. Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Untuk mendapatkan data diperoleh melalui observasi, wawancara serta telaah dokumentasi.

Berdasarkan analisi yang telah dilakukan terhadap transaksi jual beli akun *game online mobile legends : Bang Bang* dapat disimpulkan bahwa, jual beli ini termasuk ke dalam jual beli *Salam* dimana penjual memberikan pembayaran terlebih dahulu yang kemudian diikuti dengan penyerahan akun *Mobile Legends : Bang Bang* kepada pembeli. Mekanisme jual beli yang umum terjadi biasanya menggunakan dua metode, yakni melakukan transaksi secara privat tanpa adanya pihak lain

kecuali penjual dan pembeli, kedua melakukan transaksi yang melibatkan rekber dan/atau pulber sebagai pihak penjamin keamanan. Menurut perspektif hukum islam jual beli tersebut dapat dikatakan telah memenuhi rukun dan syaratnya meskipun tidak menutup kemungkinan adanya penipuan, maka untuk menghindari hal tersebut penjual dan pembeli disarankan menggunakan jasa rekber dan/atau pulber. Sedangkan menurut perspektif hukum positif, jual beli akun game online *Mobile Legends* : Bang Bang telah memenuhi unsur-unsur jual beli dan dikatakan sah menurut hukum positif. Akun yang dijadikan objek jual beli menurut hukum kebendaan di samakan sebagai benda tidak berwujud yang kepemilikannya menjadi hak milik pembuat akun tersebut.

Kata Kunci : Jual beli, Hukum Islam, Hukum Positif, *Mobile Legends* : Bang Bang.

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Tiada kata yang pantas diucapkan selain ucapan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “**ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF**”, disusun sebagai kelengkapan guna memenuhi sebagai syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang.

Penulis meyakini bahwa terselesaikannya skripsi ini bukanlah hasil jerih payah penulis secara pribadi. Tetapi semua itu merupakan wujud akumulasi dari usaha dan bantuan, pertolongan serta doa dari berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi tersebut. Oleh karena itu, penulis sampaikan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Muhibbin, M. Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. Akhmad Arif Juanaidi, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak Afif Noor, S. Ag., S.H., M.Hum., selaku Kepala Jurusan Muamalah Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang, dan Bapak Supangat, M.Ag., selaku Sekretaris

Jurusan Muamalah, yang telah memberikan berbagai pengetahuan, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Moh. Arifin, S, Ag., M. Hum., selaku wali dosen penulis yang selalu membimbing, membina dan memberikan nasehat selama proses perkuliahan.
5. Bapak Drs. H. Muhyiddin, M.Ag selaku dosen pembimbing I dan Ibu Hj. Nur Hidayati Setyani, S.H., M.H., selaku pembimbing II penulis, dengan penuh kesabaran telah mencurahkan perhatian yang besar dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan. Tidak lupa juga seluruh pegawai dan staf yang telah memberikan pelayanan dengan maksimal.
7. Kepada Ibu penulis, Sri yanti dan Ayah, Mashadi yang selalu memberikan do'a serta perhatian yang tiada hentinya. Kakek H. Kastam dan Hj. Sumijah yang telah memabntu biaya perkuliahan. Saudara-saudari penulis, Nurul Inayah Rama Akmal Saputra dan Arya Bima Febriyanto yang terus memberikan dukungan baik moril dan materiil. Terima kasih atas do'a, restu dan pengorbanannya selama ini.
8. Kepada seluruh sahabat, kawan-kawan dan teman terutama Fikro, Mirza, Fahri, Rangga serta adi saifudin yang memberikan semangat dan logistik yang tidak bisa disebutkan satu per-satu. Terima kasih atas kasih, cerita, suka duka, pengalaman yang

menakjubkan dan mungkin kenangan itu tidak bisa diputar ulang lagi hanya bisa dinikmati dalam angan.

9. Kepada seluruh Keluarga Besar PMII terutama Alpard Kepo 14, Keluarga Besar Racana Walisongo, MUA 14 dan Muamalah 2014. Terimakasih atas ilmu, kesempatan, dan pengalaman yang diberikan selama ini.
10. Terima kasih kepada Ayu Kusumajati yang telah menemani dan mendampingi proses awal pembuatan hingga selesainya skripsi.
11. Dan semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga semuanya selalu berada di dalam naungan perlindunganNya.

Semarang, 17 Juni 2019

Penulis,

**Hasan Teguh Ashomad**

**NIM: 1402036039**

## PEDOMAN TRANSLITERASI

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

ARAB		LATIN	
Konsonan	Nama	Konsonan	Keterangan
ا			Tidak dilambangkan <i>(harf madd)</i>
ب	B	B	Be
ت	T	T	Te
	Ts	Th	Te dan Ha
ج	J	J	Je
ح	Ch	h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kh	Kh	Ka dan Ha
د	D	D	De
ذ	Dz	Dh	De dan Ha
ر	R	R	Er
ز	Z	Z	Zet
س	S	S	Es

	Sy	Sh	Es dan Ha
ص	Sh	ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Di	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Th		Te (dengan titik di bawah)
ظ	Dh	z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘	‘	Koma terbalik atas
	Gh	Gh	Ge dan Ha
ف	F	F	Ef
ق	Q	Q	Qi
ك	K	K	Ka
ل	L	L	El
م	M	M	Em
ن	N	N	En
و	W	W	We
ه	H	H	Ha
ء	A	.	Apostrof
ى	Y	Y	Ye

2. Vokal rangkap atau diftong bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dengan huruf, transliterasinya dalam tulisan

Latin dilambangkan dengan huruf sebagai berikut:

- a. Vokal rangkap (ؤ) dilambangkan dengan gabungan huruf *aw*;
  - b. Vokal rangkap (ئ) dilambangkan dengan gabungan huruf *ay*.
3. Vokal panjang atau *maddah* bahasa Arab yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf dan tanda macron (*coretan horisontal*) di atasnya (الفتحة = al-fatihah), (العلوم = al-ulum) dan (قِيَمَة = qimah).
  4. Syaddah atau *tasydid* yang dilambangkan dengan tanda *syaddah* atau *tasydid*, transliterasinya dalam tulisan latin dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang bertanda *syaddah* itu, misalnya (حَد = *haddun*), (سَد = *saddun*), (طَيِّب = *tayyib*).
  5. Kata sandang dalam Bahasa Arab yang dilambangkan dengan huruf alif-lam, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf “al”, terpisah dari kata yang mengikuti dan diberi tanda hubung, misalnya (البيت = *al-bayt*), (السماء = *al-sama*)
  6. Ta marbutoh mati atau yang dibaca seperti ber-*harakat sukun*, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf “h”, sedangkan *ta marbutah* yang hidup dilambangkan dengan huruf “t” misalnya (رُوَيْهَاتُ الْهَيْلِ = *ru'yat al-hilal*).
  7. Tanda *sprostof* (‘) sebagai transliterasi huruf hamzah hanya berlaku untuk yang terletak di tengah atau di akhir kata, misalnya (رُوَيْهَاتُ الْهَيْلِ = *ru'yah*), (فُقَاهَاء = *fuqah*)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN DEKLARASI.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>HALAMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>HALAMAN DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
D. Tinjauan Pustaka .....	8
E. Metode Penelitian.....	12
F. Sistematika Penulisan.....	15
<b>BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG JUAL BELI</b>	
A. Pengertian Jual Beli Perspektif Hukum Islam .....	17
B. Dasar Hukum Jual Beli Perspektif Hukum Islam.....	20
C. Rukun dan Syarat Jual Beli .....	24
D. Macam-macam Jual Beli Perspektif Hukum Islam .....	28
E. Larangan Jual Beli dalam Hukum Islam .....	30
F. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Positif.....	32

G. Unsur-unsur dalam Jual Beli serta Syarat Sahnya.....	34
H. Kewajiban Penjual dan Pembeli.....	41
I. Perbandingan Transaksi Elektronik dan Jual beli Salam	45
J. Larangan Transaksi Elektronik .....	49
K. Pengertian <i>Virtual Property</i> .....	50
L. <i>Virtual Property</i> dalam Hukum Kebendaan di Indonesia.	55
<b>BAB III GAME ONLINE MOBILE LEGENDS : BANG BANG</b>	
A. Sejarah Munculnya <i>Game Online</i> .....	61
B. Gambaran Umum Permainan <i>Mobile Legends</i> :	
Bang Bang.....	62
C. EULA dan ToS.....	74
D. Mekanisme Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legends</i> :	
Bang Bang.....	77
E. Faktor Penyebab Terjadinya Jual Beli Akun.....	82
<b>BAB IV ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE :</b>	
<b>BANG BANG</b>	
A. Analisis Mekanisme Jual Beli Akun <i>Game Mobile</i> <i>Legends: Bang Bang</i> .....	84
B. Analisis Jual Beli Akun <i>Game Mobile Legends</i> : <i>Bang Bang</i> Menurut Hukum Islam .....	89
C. Analisis Jual Beli Akun <i>Game Mobile Legends</i> : <i>Bang Bang</i> Menurut Hukum Positif.....	100
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Allah menciptakan manusia dengan sifat saling membutuhkan antara yang satu dengan yang lainnya. Tidak ada seorangpun yang dapat memiliki seluruh apa yang diinginkannya, akan tetapi sebagian orang lain tidak memiliki namun membutuhkannya. Sebaliknya, sebagian orang lain membutuhkan sesuatu yang orang lain telah memilikinya.<sup>1</sup>

Maka dari itu manusia sebagai makhluk hidup yang saling membutuhkan melakukan pertukaran jual beli dengan manusia lainnya serta melakukan hubungan yang sekiranya saling menguntungkan dan saling memberikan manfaat.

Dalam waktu yang relatif singkat, perkembangan penggunaan internet berkembang cukup pesat. Internet bukan lagi hal yang di anggap sesuatu yang dianggap mewah karena mulai anak kecil hingga orang dewasa dapat mengaksesnya. Internet dewasa ini memiliki banyak fitur dan kegunaan, mulai dari penggunaannya sebagai media saling bertukar informasi, menyimpan data pribadi, untuk saling berkomunikasi hingga melakukan kegiatan ekonomi. Salah satu kemudahan lain dari munculnya internet adalah oarang-orang dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus bertemu.

---

<sup>1</sup> Qardhawi, yusuf. *Halal dan haram*, (Bandung: Jabal, 2007) hal.. 66

Kegiatan belanja *online* ini merupakan bentuk komunikasi baru yang tidak memerlukan komunikasi tatap muka secara langsung. Melainkan dapat dilakukan secara terpisah dari dan ke seluruh dunia melalui media notebook, komputer ataupun *handphone* yang tersambung dengan layanan akses internet.<sup>2</sup>

Akad jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara suka rela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan *syara'* yang disepakati.<sup>3</sup>

Islam sendiri tidak melarang hubungan antar manusia selama urusan tersebut tidak bertentangan dengan Hukum Islam. Salah satu contoh dalam hubungan ini adalah kegiatan ekonomi yaitu jual beli yang memang dibutuhkan oleh manusia. Allah SWT berfirman dalam Qs. *an Nisa* ayat 29 :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَاْكُلُوْا اَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبٰطِلِ  
 اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوْا اَنْفُسَكُمْ  
 اِنَّ اللّٰهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيْمًا

<sup>2</sup> WikipediA, “Barang”, <http://id.m.wikipedia.org/wiki/barang> diakses pada 10/3/18

<sup>3</sup> Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), cetakan ke 5, hal.. 69

*“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”*. (an Nisa : 29).<sup>4</sup>

Menurut Hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kerelaan antara dua belah pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu dengan memperjualbelikan dan menerima harga sebagai imbalan sesuai nilai tukar dengan rukun dan syarat yang ditentukan oleh Hukum Islam. Adapun rukun jual beli menurut jumhur ulama ada empat, yaitu: penjual, pembeli, *shighat* (ijab dan qobul), dan benda atau barang yang diperjual belikan.<sup>5</sup>

Di Indonesia transaksi jual beli elektronik di atur dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2019 tentang Informasi dan transaksi elektronik pasal 17 ayat 2 disebutkan bahwa *“Para pihak yang melakukan transaksi elektronik sebagaimana dimaksud ayat 1 wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran selama transaksi berlangsung”*. Ini mengartikan bahwa jual beli online di perbolehkan di Indonesia dan dilindungi oleh Hukum di Indonesia.

---

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Qs. an Nisa ayat 29.

<sup>5</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, (Jakarta : AMZAH, 2014), hal. 28.

Permainan daring mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online*, sebuah permainan RPG keluaran BolehGame dengan grafik sederhana berbasis 2D<sup>6</sup> lalu pada tahun 2003-2006 muncul era Ragnarok.<sup>7</sup> Para *developer game online* terus meningkatkan dan mengembangkan berbagai jenis *game online* sehingga dapat mempertahankan para *player*-nya agar tetap bermain dan tak pindah ke *game* lain. Mulai dari fitur tampilan grafis yang di tingkatkan, beragam avatar dengan berbagai karakter serta jalan cerita dari *game* itu sendiri.

Salah satu jenis *game* yang sedang berkembang pesat saat ini adalah berjenis MOBA (*multiplayer online battle arena*). Jenis MOBA merupakan *game online* yang saat ini sedang berkembang pesat yang dapat di mainkan pada android dan IOS. *Genre* MOBA di pelopori oleh *Aeon Of Strike* (AoS) dalam *custom game* permainan Starcraft yang dimainkan melalui komputer. Setelah itu *custom game* DoTA dalam permainan Warcraft III: the frozen Throne menjadi permainan bergenre MOBA pertama yang dikenal secara luas dan juga menjadi ajang turnamen.<sup>8</sup> Setelah itu muncul *game* baru yang lebih berkembang seperti *Leage of Legends*, DoTA 2 pada tahun 2013 yang dimainkan pada PC, kemudian yang menjadi trend *games*

---

<sup>6</sup><http://m.Akhatam.com/inilah-5-game-online-pertama-yang-hadir-di-indonesia/>, di akses pada 10/3/18

<sup>7</sup>Muhfarhanblog, "Perkembangan Gem Online di Indonesia dari Masa ke Masa" <https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perkembangan-game-online-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/>, di akses pada 10/3/18

<sup>8</sup>[https://gosugamers.net/dota2/History\\_of\\_DotA](https://gosugamers.net/dota2/History_of_DotA), di akses pada 10/3/18

sekarang yaitu *Mobile Legends: Bang Bang* yang rilis pada 2016 dan juga Arena of valor (AoV) yang dapat dimainkan pada smartphone.

Salah satu *game* MOBA yang saat ini sedang diminati oleh kalangan mahasiswa UIN Walisongo adalah *game online Mobile Legends: Bang Bang*. *Game* yang sudah di *download* hingga 100 juta orang ini mulai rilis pada pertengahan tahun 2016. *Developer game* ini adalah sebuah perusahaan bernama Moonton yang merilis *game* berbasis *mobile* pada *platform* Android serta IOS.

*Gameplay Mobile Legends: Bang bang* yaitu kedua tim lawan yang berisikan 5 vs 5 diminta untuk menghancurkan *base* musuh sambil melindungi *base* sendiri. Dalam *game* ini disediakan tiga jalur (*lane*) yang disebut dengan *lane top*, *lane mid* dan *lane bottom*. Masing-masing *lane* berisikan 2 *Turret* (menara) untuk melindungi jalur tiap lawan serta *minions/creep* yang berjalan pada tiap jalur untuk melawan musuh dan menara.<sup>9</sup>

*Game* yang pada awalnya di gunakan hanya sebagai hiburan dan untuk melupakan kejenuhan sekarang ini sudah berkembang, mulai munculnya sebuah ajang turnamen hingga menjadi peluang bisnis yang menggiurkan. Peluang bisnis yang muncul seperti menjual *item-item* tertentu, menjual *skin* dari *Hero/Karakter* tertentu, menjadi joki *game* untuk menaikkan *ranked/level* permainan, hingga menjual akun *game* tersebut.

---

<sup>9</sup>Wikipedia, "Mobile Legends: Bang Bang" [http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang), di akses pada 10/3/18

Dalam *game* ini terdapat tujuh *ranked* yang mana tiap-tiap *ranked*/level memiliki kesulitan masing-masing, setiap *ranked* ditempati oleh para *player* yang memiliki *skill* dan kemampuan sama sehingga *player* harus melalui *player* tersebut untuk mencapai *ranked* selanjutnya.

Tak banyak juga para *player* yang tak ingin bersusah payah menaikkan *ranked*, biasanya *player* mencari jalan pintas dengan membeli akun *game* milik seseorang yang telah mencapai *ranked* sesuai dengan keinginannya pada media komunikasi elektronik. Media yang sering digunakan untuk melakukan kegiatan jual beli ini menggunakan jejaring media sosial seperti Facebook, Instagram, *online shop* atau dari *game* itu sendiri yang didalamnya terdapat fitur *chat* sehingga dapat di gunakan untuk membuat sebuah pengumuman guna mempromosikan akun *game* yang di jual.

Akun digunakan untuk bisa *log in* pada *game Mobile Legends* : Bang Bang, akun biasanya terdiri dari *ID* dan *Passoword* sebagai identitas dan penyimpanan data pemain. Akun inilah yang dijadikan objek dalam transaksi jual beli di antara *player Mobile Legends* : *Bang Bang*.

Dalam Islam segala jual beli di perbolehkan asal tidak ada dalil yang melarangnya. Sesuai kaidah fiqh, *Al Ashlu Fil Mua'malati Al Ibahah Hatta Yadullu Ad Daliilu Ala Tahrimiha* "Hukum asal dalam urusan *muamalah* adalah boleh, kecuali ada dalil yang mengharamkannya.". Sebagai muslim kita haruslah berhati-hati

dalam melakukan setiap kegiatan ekonomi atau jual beli serta menghindari hal-hal yang berbau *syubhat*.

Transaksi Jual beli akun *game Mobile Legends: Bang Bang* ini memunculkan banyak persepsi yang berbeda beda dari kalangan *ulama'*, ada yang membolehkan ada mengatakan tidak. Hal ini berdasarkan pada beberapa hal yakni tidak dihadirkannya objek jual beli pada saat transaksi yang dapat menjadi celah adanya *gharar* bahkan penipuan dan akun *game Mobile Legends: Bang Bang* yang bersifat maya atau objek yang tidak memiliki bentuk secara fisik yang mengakibatkan perdebatan apakah memenuhi syarat sebagai objek jual beli. Selain itu menurut beberapa pendapat akun *game Mobile Legends: Bang Bang* hakikatnya bukanlah milik *player* secara penuh, melainkan milik *developer game* yaitu Moonton yang dikuasakan penggunaannya kepada pemain. Hal ini menjadikan kekhawatiran jika suatu saat *game Mobile Legends: Bang Bang* dihapus atau terkena *banned* karena akun *game* tersebut bermasalah.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dan membahas lebih lanjut dengan mengangkat judul “Analisis Jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif.”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mekanisme jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* ?

2. Bagaimana perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif di Indonesia mengenai jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* ?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian
  - a. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui mekanisme jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang*
  - b. Untuk mengetahui pandangan hukum Islam dan hukum Positif mengenai jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang*.
2. Manfaat Penelitian
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi penulis mengenai hukum jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang*
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terhadap jual beli akun *game online* serta dapat dijadikan rujukan untuk penelitian yang akan datang dengan permasalahan yang serupa.

### **D. Tinjauan Pustaka**

1. Penelitian berupa skripsi “Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam *Game Poker Online*” yang dilakukan oleh Sulistiyowati (072311046) mahasiswa IAIN Walisongo Semarang. Penelitian ini membahas tentang jual beli Chip dalam *Game Poker Online* dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang namun terkadang terdapat unsur penipuan

sehingga dapat menimbulkan kerugian terhadap pemainnya. Hasil dari penelitian tersebut adalah mengharamkan jual beli chip dalam *Game Poker Online* yang didasarkan pada kaidah *Saddu al Dzariat* atau mencegah dari hal-hal yang dilarang agama. Menurut hukum Undang-undang perdata pasal 1471 akan membatalkan jual beli dengan keadaan bahwa barang yang di jual adalah barang milik orang lain, *Chip* yang ada dalam *Game* tersebut seyogyanya adalah milik dari *Zynga* dan tentunya akan merugikan pemilik *game* tersebut, kemudian Ulama Semarang menolak atau tidak membolehkan jual beli tersebut karena memberikan dampak buruk dan juga islam juga telah melarang tentang kegiatan judi.<sup>10</sup>

2. Skripsi dengan judul “Jual Beli *Account Game Online Clash Of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam” yang di teliti oleh Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwaly (112111011) mahasiswa IAIN Surakarta. Hasil dari penelitian tersebut memberikan dua kesimpulan yaitu sah jika menggunakan rekber untuk menghindari dari penipuan , kemudian kesimpulan yang kedua ialah tidak sah jika tidak menggunakan rekber karena lebih membuka celah untuk penipuan. Pada kesimpulan pertama peneliti memberikan simpulan hukumnya sah karena telah memenuhi syarat serta rukunnya sesuai dengan akad jual beli salam, kemudian yang berkenaan mengenai objek jual beli yaitu akun *Game COC* dapat

---

<sup>10</sup> Sulistiyowati, *Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online*, Skripsi IAIN Walisongo Semarang: 2011 , hal. vii

dikatakan sebagai milik si pembeli dalam mekanismenya transaksi menggunakan rekber atau rekening bersama karena akan ada orang ketiga sebagai penengah yang menjamin mengenai terlaksananya transaksi. Sedangkan simpulan kedua yaitu hukumnya tidak sah di karenakan tidak adanya pihak penengah yang akan menjamin validitas akun *Game COC* sehingga lebih rentan terhadap unsur penipuan.<sup>11</sup>

3. Skripsi “Analisis Jual Beli *Game Online Clash Of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif” oleh Mela melani (1321030098) mahasiswi IAIN Raden Intan Lampung. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa jual beli *Game Online Clash of clans* sudah sesuai dengan prinsip-prinsip Hukum Islam dan menurut Hukum Positif di Indonesia di perbolehkan. Menurut peneliti jual beli akun tersebut dibolehkan menurut Hukum Islam dikarenakan tidak mengandung *gharar*, tidak *riba* serta tidak mengandung unsur perjudian. Sedangkan menurut Hukum Positif dalam Undang-undang tentang perlindungan konsumen serta Undang-undang Informasi Transaksi Elektronik juga membolehkan apabila tidak ada unsur penipuan yang dapat merugikan.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwaly, *Jual Beli Account Game Online Clash Of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam*, Skripsi IAIN Surakarta: 2017, hal. 72-73

<sup>12</sup> Mela melani, *Analisis Jual Beli Game Online Clash Of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, IAIN Raden Intan Lampung: 2017, hal. li-iii

4. Artikel berjudul “Halal Haram Jual Beli Online (Sebuah Tinjauan Fiqih Muamalah)” oleh Yuyu Rosman Mahasiswi Pascasarjana Universitas Indonesia Program Studi Kajian Stratejik Timur Tengah dan Islam/Ekonomi Islam. Dalam artikel tersebut mengkaji bagaimana pandangan Hukum Islam terhadap jual beli *online*, peneliti memfokuskan pada kehadiran objek jual beli pada saat akad, karena ketidakhadiran objek jual beli dapat menjadi celah timbulnya *gharar* atau ketidakpastian mengenai objek tersebut dan mengenai kepemilikan objek jual beli yang seringkali si penjual belum memiliki barang tersebut namun sudah terjadi akad jual beli. Hasil dari artikel tersebut ialah untuk menghindari celah terjadinya *gharar* si penjual hendaknya memberikan gambaran secara detail mengenai karakter dan spesifikasi objek jual beli karena akan menjadi jelas melalui indra penglihatan ataupun indra lainnya, kemudian tentang kepemilikan objek jual beli si penjual meminta kepada calon pembeli untuk mengisi format order dan penjual tidak boleh melakukan akad jual beli langsung hingga barang dimiliki oleh penjual tersebut.<sup>13</sup>

---

13

[https://www.kompasiana.com/yudhiani\\_rosman/5a3cc18ef1334461a562c332/hal-al-haram-jual-beli-online-sebuah-tinjauan-fiqih-muamalah?page=all](https://www.kompasiana.com/yudhiani_rosman/5a3cc18ef1334461a562c332/hal-al-haram-jual-beli-online-sebuah-tinjauan-fiqih-muamalah?page=all), Di akses pada 13/9/2018

## E. Metode Penelitian

### 1. Jenis dan pendekatan Penelitian.

Jenis penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan) yaitu penelitian yang berfokus pada investigasi dimana data yang diperoleh ialah hasil dari interaksi penulis dengan penjual dan pembeli akun *game online Mobile Legends : Bang Bang*. Sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang mengutamakan pengumpulan data dengan berlandaskan pada ungkapan apa-apa yang telah dieksplorasi<sup>14</sup> dan gambaran kegiatan transaksi yang dilakukan oleh pelaku jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang*.

### 2. Sumber dan Jenis Data

#### a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subyek (orang), secara individual (kelompok), hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan dan hasil pengujian-pengujian.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prana Media Group, 2014), hal. 328.

<sup>15</sup> Muchammad Fauzi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Semarang: Walisongo Press, 2009), Cetakan Pertama hal. 165.

Dalam hal ini sumber data primer ialah pelaku jual beli akun *game online Mobile legends: Bang bang* selaku pemain yang memahami dan mengerti mengenai mekanisme jual beli akun *game* tersebut.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data primer atau pihak lain misalnya dalam bentuk tabel-tabel atau diagram-diagram.<sup>16</sup> Data sekunder ini bersumber dari beberapa dokumentasi yang bisa berupa buku-buku pustaka, literatur, jurnal, penelitian-penelitian terdahulu dan sumber pustaka lainnya yang relevan untuk penelitian ini antara lain buku Fiqih Jual Beli, artikel Halal Haram Jual Beli *Online*, Skripsi Analisis Jual Beli *Game Online Clash Of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif, Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang perlindungan konsumen, Fatwa DSN-MUI tentang jual beli, fatwa DSN-MUI tentang jual beli *salam*, dan lain-lain.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Merupakan suatu proses pengamatan kompleks, dimana peneliti melakukan pengamatan langsung di tempat

---

<sup>16</sup> Husein Umar, *Research Methods in Finance and Banking*, (Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal. 83

penelitian.<sup>17</sup> Kaitannya dalam pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipatif.<sup>18</sup> Dimana peneliti akan mengamati secara langsung terhadap *game online Mobile legends: Bang Bang* serta ikut menjadi pembeli dalam transaksi jual beli akun *game* tersebut guna memperoleh data yang lebih akurat untuk penelitian ini.

b. Wawancara

Interview atau yang lebih dikenal dengan istilah wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan menggunakan pertanyaan kepada responden.<sup>19</sup> Penulis nantinya akan melaksanakan wawancara terhadap penjual, pembeli serta pihak ketiga sebagai penengah terkait kegiatan transaksi jual beli akun *game* tersebut.

c. Telaah Dokumentasi

Dilakukan dengan cara pengumpulan beberapa informasi pengetahuan, fakta dan data. Dengan demikian maka dapat dikumpulkan data data dengan kategorisasi dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan

---

<sup>17</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi*, (Fakultas Syari'ah IAIN Walisongo : 2010), hal. 13

<sup>18</sup> P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta,Cet. ke-1, 1991), hal. 63.

<sup>19</sup> *Ibid*, hal. 39.

masalah penelitian, baik dari sumber dokumen, buku-buku, jurnal ilmiah, koran, majalah, website dan lain-lain.<sup>20</sup>

## **F. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penjelasan dan pemahaman pokok permasalahan yang akan dibahas, maka skripsi ini akan ditulis dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II: TINJAUAN UMUM TENTANG JUAL BELI**

Pada bab ini akan membahas tentang Jual Beli, dasar hukum jual beli, syarat dan rukun, macam-macam jual beli, jual beli salam, dan landasan hukum jual beli hukum.

### **BAB III: *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG-BANG***

Bab ini menyajikan data tentang gambaran umum *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*, sejarah perkembangannya di Indonesia, mekanisme jual beli akun *game Mobile Legends: Bang Bang*, faktor yang menyebabkan adanya transaksi jual beli akun *game Mobile Legends: Bang Bang*, serta pendapat para pelaku transaksi jual beli akun *game Mobile Legends: Bang Bang*.

---

<sup>20</sup> *Pedoman Penulisan Skripsi*, Fakultas Syariah IAIN Walisongo, (Semarang, 2012), hal. 16.

#### BAB IV: ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE : BANG BANG

Bab ini akan menganalisis tentang transaksi jual beli akun *Game* MLBB menurut hukum islam serta hukum positif di Indonesia.

#### BAB V: SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan menguraikan hasil kesimpulan analisis data serta saran.

## BAB II

### TINJAUAN UMUM TENTANG JUAL BELI

#### A. Pengertian Jual Beli Perspektif Hukum Islam

Dari segi bahasa menurut para *fuqaha* yang dikutip oleh Endang Hidayat mendefinisikan secara khusus lafadz **الْبَيْعُ** dan **الْبَيْعُ** yaitu seseorang yang menyerahkan harta bendanya (penjual). Sedangkan lafadz **الْبَيْعُ** dan **الْبَيْعُ** ialah seseorang yang menyerahkan pengganti dari harta tersebut **مُشْتَرِي** dan **مُبْتَاعٌ**.<sup>21</sup>

Kata jual dan beli memiliki arti yang sebenarnya bertolak belakang, kata jual artinya menjual sesuatu yang dilakukan oleh penjual sedangkan beli memiliki arti perbuatan membeli oleh pembeli. Dengan demikian jual beli memiliki makna dua perbuatan yang dilakukan secara bersamaan yakni perbuatan menjual dan membeli.<sup>22</sup> Secara bahasa jual beli memiliki makna memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Endang Hidayat, *Fiqh Jual Beli* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), Cet. I, hal., 10-11.

<sup>22</sup> Suwardi K. Lubis, *Hukum ekonomi Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2004), Cet. III, hal. 128.

<sup>23</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat : Sistem Transaksi dalam Islam, terj., dari, Nizham al-Muamalah fi al-Fiqh al-Islamiyah*, oleh, Nadirsyah hawari, (Jakarta : Amzah, 2014), Cet. IV, hal., 23.

Adapun pengertian jual beli secara terminologi akad jual beli adalah akad antara penjual (*al-Ba'i*) dan pembeli (*al-Musyitari*) yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan objek yang dipertukarkan barang (*mabi'/mutzman*) dan harga (*tsaman*).<sup>24</sup>

Berikut adalah definisi jual beli secara terminologi yang diungkapkan oleh para ulama' sebagai berikut :

1. Hanafiyah

تَمْلِيكَ مَالٍ مُّقَابِلَ مَالٍ عَلَيَّ وَجْهِ مَخْصُوصٍ

Kepemilikan harta dengan cara tukar-menukar dengan harta lainnya pada jalan yang telah ditentukan.

2. Malikiyah

عَقْدٌ مُعَاوَضَةٌ عَلَيَّ غَيْرِ مَنَافِعَ، وَلَا مُتَعَةً لَدَّةٍ، ذُو مَكَايَسَةٍ، أَحَدُوعَوْ ضَيْهِ غَيْرِ ذَهَبٍ وَلَا فِضَّةٍ، مُعَيَّنٌ غَيْرِ الْعَيْنِ

Akad Saling tukar-menukar terhadap bukan manfaat, bukan termasuk senang-senang, adanya salinng tawar menawar, salah satu yang dipertukarkan itu bukan termasuk emas dan perak, bendanya tertentu dan bukan dalam bentuk zat benda.

3. Syafi'iyah

عَقْدٌ يَتَضَمَّنُ مُقَابَلَةَ مَالٍ بِمَالٍ بِشَرْطِهِ لِاسْتِفَادَةِ مِلْكٍ عَيْنٍ أَوْ مَنَفَعَةٍ  
مُؤَبَّدَةٍ

<sup>24</sup> Fatwa Dewan Syari'ah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017, hal. 3.

Akad yang mengandung saling tukar-menukar harta dengan harta lainnya dengan syarat-syaratnya tujuannya untuk memiliki benda atau manfaat yang bersifat abadi.

4. Hanabilah

مُبَادَلَةٌ مَالٍ وَلَوْ فِي الدِّمَّةِ أَوْ مَنَفَعَةٍ مُبَاحَةٍ عَلَيَّ التَّأْيِيدِ غَيْرِ رَبًّا  
وَقَرْضٍ

Saling tukar menukar harta walaupun dalam tanggungan atau manfaat yang diperbolehkan syara', bersifat abadi bukan termasuk riba dan pinjaman.<sup>25</sup>

5. Taqiyyudin dalam *Kifayat al-Akhyar*

مُقَابَلَةٌ مَالٍ قَابِلَيْنِ لِلتَّصَرُّفِ بِإِجَابٍ وَقَبُولٍ عَلَيَّ الْوَجْهِ الْمَأْدُونِ فِيهِ

Saling tukar harta, saling menerrima, dapat dikelola (*tasharruf*) dengan *ijab* dan *qabul*, dengan cara yang sesuai dengan *syara'*.

6. Sayyid sabiq dalam *Fiqh al-Sunnah*

مُبَادَلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ عَلَيَّ سَبِيلِ التَّرَا ضِيٍّ أَوْ نَقْلٍ مِلْكٍ بَعْوَضٍ عَلَيَّ  
الْوَجْهِ الْمَأْدُونِ فِيهِ

Penukaran benda dengan benda lain dengan jalan saling merelakan atau memindahkan hak milik orang lain deengan ada penggantian dengan cara yang dibolehkan.<sup>26</sup>

<sup>25</sup> Enang Hidayat, *Fiqh*, Hal, 11-12

## B. Dasar Hukum Jual Beli Perspektif Hukum Islam

1. Qs. *an Nisa* ayat 29

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ  
بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا  
أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

“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” (*an Nisa* : 29)<sup>27</sup>

2. Qs. *al Baqarah* ayat 275

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي  
يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ  
مِثْلُ الرِّبَا ۗ وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ فَمَنْ جَاءَهُ  
مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ ۗ

<sup>26</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2005), cet. VI, hal. 68.

<sup>27</sup> Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemah*, Qs. *An Nisa* ayat 29.

وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ



“Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya”. (al Baqarah : 275)<sup>28</sup>

### 3. Qs. al Baqarah ayat 282

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا تَدَايَنْتُمْ بِدَيْنٍ إِلَىٰ أَجَلٍ مُّسَمًّى  
فَأَكْتُبُوهُ

“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu’amalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya...”(Qs. al Baqarah : 282).<sup>29</sup>

<sup>28</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemah*, Qs. Al Baqarah ayat 275.

<sup>29</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemah*, Qs. Al Baqarah ayat 282.

4. Qs. *al Maidah* ayat 1

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ ۗ أُحِلَّتْ لَكُمْ بَهِيمَةُ الْأَنْعَامِ إِلَّا مَا يُتْلَىٰ عَلَيْكُمْ غَيْرَ مُحِلِّي الصَّيْدِ وَأَنْتُمْ حُرْمٌ ۗ إِنَّ اللَّهَ يَحْكُمُ مَا يُرِيدُ

“Hai orang-orang yang beriman, penuhilah aqad-aqad itu. Dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu. (Yang demikian itu) dengan tidak menghalalkan berburu ketika kamu sedang mengerjakan haji. Sesungguhnya Allah menetapkan hukum-hukum menurut yang dikehendaki-Nya”.(al Maidah : 1).<sup>30</sup>

## 5. Hadist riwayat Al Baihaqi dan Ibnu Majah

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَآلِهِ وَسَلَّمَ قَالَ: إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ, (رواه البيهقي وابن ماجه

وصححه ابن حبان)

“Dari Abu Sa’ad Al-Khudri bahwa Rasulullah saw bersabda : sesungguhnya jual beli itu harus dilakukan suka sama suka.” (HR. Al-Baihaqi dan Ibnu Majah, dan dinilai shahih oleh Ibnu Hibban).

<sup>30</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemah*, Qs. *Al Maidah* ayat 1.

أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : ثَلَاثٌ فِيهِنَّ الْبِرْكَةُ : الْبَيْعُ إِلَى أَجَلٍ , وَالْمُقْرَضَةُ , وَخَلْطُ الْبُرِّ بِالشَّعِيرِ لِلْبَيْتِ لَا لِلْبَيْعِ (رواه ابن ماجه عن صهيب)

“Nabi SAW bersabda, ada tiga hal yang mengandung berkah : jual beli secara tunai, muqaradhadh (mudharabah), dan mencampur gandum dengan jewawut untuk keperluan rumah tangga, bukan untuk dijual.” (HR. Ibnu Majah dari Shuhaib)

#### 6. Hadist Riwayat Al Bazzar dan al Hakim

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

“Dari Rif’ah bin Rafi’, Nabi pernah ditanya menegani pekerjaan apa yang paling baik. Jawaban nabi, “Kerja dengan tangan dan semua jual beli yang mabrur” (HR. Bazzar no 3731 dan dinilai shahih oleh al Hakim.)

#### 7. Ijma’ Ulama

Kaum muslimin telah sepakat dari dahulu sampai sekarang tentang kebolehan hukum jual beli. Oleh karena itu, hal

ini merupakan sebuah bentuk *ijma'* umat, karena tidak ada seorangpun yang menentangnya.<sup>31</sup>

Demikian pula yang didefinisikan dalam buku *Fiqh Mu'amalah* karangan Rahmad Syafi'i yang menyebutkan ulama sepakat jual beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tidak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya sendiri, tanpa bantuan orang lain. Namun demikian, bantuan atau barang milik orang lain yang dibutuhkannya itu, harus diganti dengan barang lain yang sesuai.<sup>32</sup>

### C. Rukun dan Syarat Jual Beli

#### 1. Rukun Jual Beli

Rukun sesuatu yang berarti isinya yang paling kuat, *Arkan* bentuk jamak dari *rukn* sedangkan *arkan* berarti hal-hal yang harus ada untuk mewujudkannya.<sup>33</sup>

Pendapat para ulama mengenai rukun jual beli berbeda-beda. Menurut Hanafiyah dan pendapat Hanabilah rukun jual beli hanyalah satu, yakni *Shigat* (*Ijab* dan *Qabul*). *Ijab* berarti ungkapan dari penjual untuk menyerahkan atau memberikan hak kepemilikan kepada pembeli sedangkan *Qabul* merupakan ungkapan yang dilakukan oleh pembeli yang akan menerima benda serta hak kepemilikan atas benda tersebut.

---

<sup>31</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, hal. 15.

<sup>32</sup> Rahmat Syafe'i, *Fiqh Mu'amalah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2006), hal. 75

<sup>33</sup> Abdul Aziz, *Fiqh Mu'amalat*, hal. 28.

Sedangkan menurut pendapat Malikiyah dan ulama Syafi'iyah rukun jual beli ada tiga, yaitu:<sup>34</sup>

- a. *Aqidain* (dua orang yang ber akad);
- b. *Ma'qud alaih* (sesuatu yang diakadkan);
- c. *Shigat* (ucapan, lisan, isyarat atau apapun yang mengartikan sebagai serah terima).

Perbedaan pendapat tersebut hanya bersifat istilah dan terletak kepada *Aqidain* serta *Ma'qud alaih*, menurut ulama Hanafiyah dan Hanabilah, keduanya dimasukkan kedalam syarat sah jual beli karena keduanya berada di luar jual beli dan bukan merupakan barang dan/atau alat tukar ketika jual beli.

## 2. Syarat Jual Beli

Diriwayatkan dari Amirul Mu'minin 'Umar ibnul Khaththab radhiyallahu 'anhu, beliau berkata, "Yang boleh berjualan di pasar kami ini hanyalah orang-orang yang faqih (paham akan ilmu agama), karena jika tidak, maka dia akan menerjang *riba*".

Oleh karena itu seseorang yang menggeluti praktek jual beli wajib memperhatikan syarat-syarat sah praktek jual beli agar dapat melaksanakannya sesuai dengan batasan-batasan syari'at dan tidak terjerumus ke dalam tindakan-tindakan yang diharamkan. Syarat syarat yang sah tersebut ada yang berhubungan dengan *Aqidain* (dua orang yang berakad), *ma'qud*

---

<sup>34</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, hal 16.

*alaih* (benda/barang yang diperjualbelikan serta nilai tukarnya), dan *shigat* (*Ijab Qabul*).

Menurut jumbuh ulama', bahwa syarat jual beli sesuai rukun jual beli diatas adalah sebagai berikut:<sup>35</sup>

a. Syarat yang berhubungan dengan *Aqidain*, yaitu dua orang yang berakad

1) Para pihak yang melakukan akad jual beli tidak berada dalam paksaan atau rela dan ridha dalam melaksanakan jual beli. Allah SWT berfirman:

... لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ  
... مِنْكُمْ

“...Janganlah kalian saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang timbul dari kerelaan di antara kalian...”. (QS. an Nisa: 29)<sup>36</sup>

2) *Mumayyiz*, *baligh* dan berakal, Maka tidak sah akadnya orang gila, orang yang mabuk, begitu juga akadnya anak kecil, kecuali terdapat izin dari walinya sebagaimana pendapat jumbuh ulama. Tujuannya adalah agar penjual maupun pembeli tahu dan cakap untuk melakukan apa yang dikerjakkan. Sedangkan ulama Hanafiyah hanya

<sup>35</sup> Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah Juz 4*, (Jakarta: Pena Pundi Aksara), hal. 38.

<sup>36</sup> Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemah*, Qs. An Nisa ayat 29.

mensyariatkan berakal dan *Mumayyiz* dan tidak mensyariatkan *baligh*.

- b. Syarat yang terkait dengan *ijab* dan *qabul*
  - 1) Ijab dan kabul dilakukan oleh yang cakap hukum, kedua pihak harus berakal, *mumayyiz*, tahu akan hak dan kewajibannya.
  - 2) Kesesuaian antara *ijab* dan *qabul*.
  - 3) Ijab dan *Qabul* dilakukan pada suatu majelis, sekiranya penjual dan pembeli yang melakukan transaksi hadir dalam satu tempat, atau berada dalam suatu tempat yang berbeda namun keduanya saling mengetahui.<sup>37</sup>
- c. Syarat yang berhubungan dengan *Ma'qud Alaih* atau objek yang diperjualbelikan
  - 1) Harta atau benda tersebut tidak samar (*gharar*) sama-sama diketahui oleh kedua belah pihak.
  - 2) Harta atau benda yang diperjualbelikan sah atau tidak terlarang oleh agama Islam
  - 3) Objek jual beli merupakan hak milik penuh namun seseorang bisa menjual barang yang bukan miliknya apabila mendapat izin dari pemilik barang.
  - 4) Harta yang diperjualbelikan dapat diambil manfaatnya.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Imam Mustofa, *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*, (Jakarta : Rajawali pers 2016), cet. 2, hal. 27

<sup>38</sup> Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, hal. 38.

Menurut Ulama Hanafiyah berkenaan dengan *Ma'qud 'alaih* berkaitan dengan syarat sahnya akad sebagai berikut :

- a. *Ma'qud 'alaih* dapat diketahui oleh penjual dan pembeli seperti sifat dan jenisnya.
- b. *Ma'qud 'alaih* tersebut dapat diserahkan ketika terjadinya akad.
- c. Harta yang diperjualbelikan milik penuh penjual atau seseorang yang diberi kuasa menjualnya seperti wakil dan walinya.
- d. Harta yang diperjualbelikan itu dapat diserahterimakan dan sama jenisnya jika harta tersebut bisa ditakar dan ditimbang. Hal ini khusus bagi harta *ribawi*.<sup>39</sup>

#### **D. Macam-macam Jual Beli Perspektif Islam**

##### 1. Jual beli menurut objek barangnya

Ditinjau dari segi benda yang yang dijadikan obyek jual beli dapat dikemukakan pendapat imam Taqiyuddin bahwa jual beli dibagi menjadi dua bentuk:

##### a. Jual Beli benda yang kelihatan

Maksudnya adalah pada waktu melakukan akad jual beli benda atau barang yang diperjualbelikan ada di depan penjual dan pembeli, seperti membeli beras dipasar dan boleh dilakukan.

---

<sup>39</sup> Endang Hidayat, *Fiqih Jual beli*, hal. 19.

b. Jual beli yang disebutkan sifat-sifatnya dalam janji

Sama dengan jual beli *salam*, ataupun yang dilakukan secara tidak tunai (kontan). Maksudnya ialah perjanjian sesuatu yang penyerahan barang-barangnya ditangguhkan hingga masa tertentu.<sup>40</sup>

Dalam *salam* berlaku semua syarat jual beli dan syarat-syarat tambahannya adalah:

- a. Ketika melakukan akad *salam* disebutkan sifat-sifatnya yang mungkin dijangkau oleh pembeli, baik berupa barang yang dapat ditakar, ditimbang maupun diukur. Dalam akad harus disebutkan segala sesuatu yang bias mempertinggi dan memperendah harga barang itu.
- b. Barang yang akan diserahkan hendaknya barang-barang yang biasa di dapat dipasar.
- c. Harga hendaknya dipegang ditempat akad berlangsung.
- d. Harga hendaknya disepakati terlebih dahulu.<sup>41</sup>

2. Berdasarkan Hukumnya

a. *Ba'i al-Mun'aqid* lawannya *ba'i al-bathil*

*Ba'i al-Mun'aqid* ialah akad jual beli yang di perbolehkan asalnya dan sifatnya oleh syari'at, sedangkan *ba'i al-bathil* ialah jual beli yang salah satu rukunnya tidak terpenuhi.

---

<sup>40</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*,....hal. 76

<sup>41</sup> *Ibid.*,

- b. *Ba'i al-Shahih* lawannya *ba'i al-fasad*

*Ba'i al-Shahih* maksudnya ialah jual beli yang telah terpenuhi syarat sahnya, sedangkan *ba'i al-fasad* ialah jual beli yang asalnya disyariatkan namun sifatnya tidak, misal jual beli barang yang tidak di ketahui nilai tukarnya serta karakteristik benda tersebut, karena kejadian tersebut maka jual beli tersebut dikatakan *fasad* (rusak).

- c. *Ba'i al-Nafidz* lawannya *ba'i al-mauquf*,

*Ba'i al-nafidz* ialah jual beli yang dilakukan oleh orang yang cakap melaksanakannya seperti baligh dan berakal.

- d. *Ba'i al-Lazim* lawannya *ba'i al gahir al-lazim*.

Jual beli *shahih* yang sempurna, terpenuhi syarat serta rukunnya, dan tidak ada hak khiyar di dalamnya.<sup>42</sup>

## **E. Larangan Jual Beli dalam Hukum Islam**

Setiap kegiatan muamalah pada dasarnya adalah boleh untuk dilakukan demi tujuan kemashlahatan umum, akan tetapi kebolehan tersebut bisa berubah menjadi suatu larangan apabila ada nash yang melarangnya.

Menurut Hamzah Ya'kub yang dikutip oleh Haris Faulidi, larangan oleh agama islam dalam perdagangan secara garis besar dibagi atas tiga kategori.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli.*, hal. 50, Muhammad abd al-Rauf Hamzah, *Ibid*; Kamil Musa, Opcit hal. 246.

1. Melingkupi barang atau zat yang dilarang untuk diperjualbelikan;
2. Melingkupi semua *usha'* atau Objek yang terlarang;
3. Melingkupi cara-cara jual beli yang terlarang.

Selain itu, kesamaran dalam perdagangan juga dilarang, karena sering melibatkan ketidakpastian (*gharar*) dan kekaburan. Informasi yang jelas dan terang adalah suatu keharusan bagi setiap objek jual beli yang wajib di beritahukan oleh penjual kepada pembeli. Salah satu hal yang penting dalam melakukan perdagangan adalah mengetahui terlebih dahulu barang yang diperdagangkan baik dengan dihadirkan objek jual beli atau sampel barang tersebut secara nyata dengan menghadirkan sifat-sifat dan kriteria barang yang diperdagangkan.<sup>44</sup> Dalam Hadist, Rasulullah SAW bersabda :

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحِصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْعَرْرِ

“Rasulallah SAW melarang jal beli dengan lemparan batu dan jual beli *gharar*” (HR. Muslim).

Sesuai dengan hadist diatas, jual beli yang di dalamnya mengandung unsur kesamaran atau ketidakpastian (*gharar*), permainan untung-untungan, meragukan dan mengandung unsur penipuan dilarang Rasulullah SAW.

---

<sup>43</sup> Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-Commerce dalam perspektif Islam*, (Yogyakarta: Magistra Insania, 2004), hal. 87

<sup>44</sup> Abd ar-Rahman al-Jaziri *'ala Madzhabi al-Arba'ah*, (Kairo: Maktabah Tijarah Kubra, 1969), III : 168 terj. Haris Faulidi Asnawi, (Yogyakarta: Magistra Insania, 2004), hal. 138

Tidak boleh bagi penjual menyembunyikan cacat barang apabila terdapat suatu kecacatan dalam barang yang ditawarkan penjual wajib memberitahukannya kepada pembeli. Karena jika ketahuan menyembunyikan cacat secara sengaja hal itu termasuk perbuatan tidak jujur dan dapat memberikan kerugian terhadap pihak pembeli.

#### **F. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Positif**

Kata jual menurut KBBI ialah mengalihkan hak milik (misalnya tanah dengan perjanjian bahwa pemilik tanah yang lama dapat membelinya kembali) dan kata beli di artikan sebagai memperoleh sesuatu melalui penukaran (pembayaran) dengan uang.<sup>45</sup>

Jual Beli Menurut KUHPerduta adalah suatu perjanjian timbal balik dalam mana pihak yang satu yaitu penjual berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang, sedang pihak yang lainnya yakni pembeli berjanji untuk membayar harga yang setimpal atas penyerahan hak milik dari penjual.<sup>46</sup>

Berdasarkan ketentuan pasal 20 ayat (2) Buku ke II Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah *Ba'i* adalah jual beli antara benda dengan benda, atau pertukaran benda dengan uang.

---

<sup>45</sup> Kemendikbud. “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)”, <http://kbbi.web.id/>, diakses pada 31/10/2018

<sup>46</sup> R. Subekti, *Aneka Perjanjian*, (Bandung: Citra Aditya Bakti. 1995), cet. I, hal. 1.

Pernyataan jual beli ini berarti menyerahkan benda/barang dan hak kepemilikan oleh penjual, sedangkan pembeli menjanjikan untuk membayar dengan harga yang telah disepakati. Namun dari dua pengertian di atas berbeda mengenai “harga” atau “alat tukar”, meskipun tidak disebutkan dalam undang-undang, “harga” yang dimaksud untuk ditukarkan adalah berupa “uang”, alasannya jika bukan “uang” melainkan “benda lainnya” yang digunakan maka bukan disebut melainkan tukar menukar.

Kemudian berdasarkan penjelasan pasal 1457 KUHPerdota, Jual Beli merupakan suatu perjanjian dengan mana satu pihak mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah di janjikan.

Munculnya kegiatan *Elektronik commerce* (transaksi elektronik) atau disingkat *e-commerce* di Indonesia memberikan kemudahan dalam hal bertransaksi yang dan perubahan sangat signifikan. *E-commerce* sendiri merupakan suatu transaksi komersial yang dilakukan antara penjual dan pembeli atau dengan pihak lain dalam hubungan perjanjian yang sama untuk menggirimkan sejumlah barang, pelayanan, atau peralihan hak.

Dalam Pasal 1 ayat (2) UU tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 mengatakan transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer dan/atau media elektronik lainnya.

Memperhatikan uraian di atas mengenai persamaan antara transaksi jual beli *e-commerce* dengan jual beli secara konvensional,

maka dapat dilihat bahwa letak perbedaan utamanya terletak pada media yang digunakan. Pada transaksi *e-commerce*, media yang digunakan adalah media elektronik atau internet. Sehingga kesepakatan atau kontrak yang tercipta adalah melalui *online*. Kemudian, hampir sama pula kontrak jual beli konvensional DAN *e-commerce* tersebut terdiri dari penawaran dan penerimaan. Sebab suatu kesepakatan selalu diawali dengan adanya penawaran oleh salah satu pihak dan penerimaan oleh pihak lainnya.<sup>47</sup>

#### **G. Unsur-unsur dalam Jual Beli serta Syarat Sahnya**

Menurut Subekti (1979:1) yang di kutip oleh I Ketut, perikatan dikatakan sebagai hubungan hukum antara dua orang atau dua pihak, berdasarkan mana satu pihak berhak menuntut suatu hal dari pihak yang lain dan pihak yang lain berkewajiban untuk memenuhi tuntutan itu.<sup>48</sup>

Dalam setiap hal yang berhubungan dengan perikatan harus ada yang unsur yang membuatnya menjadi suatu perikatan atau perjanjian. Setiap perjanjian memiliki tiga unsur, yaitu unsur *essensialia* (pokok) dan unsur bukan *essensialia* yang disebut dengan unsur *naturalia* serta unsur *accidentalialia*.<sup>49</sup> Berikut penjelasannya :

---

<sup>47</sup> Atip Latiful Hidayat, 2002, *Perlindungan Data Pribadi dalam Perdagangan Secara E-commerce*, artikel jurnal hukum bisnis, Vol. 18 Maret, hal. 28.

<sup>48</sup> I ketut Oka Setiawan, *Hukum Perikatan*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2018), hal. 1

<sup>49</sup> *Ibid*, hal. 79

### 1. Unsur *Essensialia*

Eksistensi dari suatu perjanjian ditentukan secara mutlak oleh unsur *essensialia*, “sebab yang halal”, merupakan *essensialia* akan adanya perjanjian. Dalam jual beli, harga dan barang, yang disepakati oleh penjual dan pembeli merupakan unsur *essensialia*.

Dalam perjanjian *riil*, syarat penyerahan objek perjanjian merupakan unsur *essensialia*. Begitu pula dalam bentuk tertentu merupakan unsur *essensialia* dalam perjanjian formal.

### 2. Unsur *Naturalia*

Unsur ini dalam perjanjian diatur dalam undang-undang, tetapi para pihak boleh menyingkirkan atau menggantinya. Dalam hal ini ketentuan undang-undang bersifat mengatur atau menambah.

Misalnya, kewajiban penjual menanggung biaya penyerahan atau kewajiban pembeli menanggung biaya pengambilan. Hal ini diatur dalam pasal 1476 KUHPerdara bahwa “Biaya penyerahan dipikul oleh si penjual, sedangkan biaya pengambilan dipikul oleh si pembeli”.

### 3. Unsur *Accidentalialia*

Unsur ini sama halnya dengan unsur *naturalia* dalam perjanjian yang sifatnya penambahan dari para pihak. Undang-undang sendiri tidak mengatur tentang hal tersebut.

Selain unsur-unsur yang telah disebutkan di atas, dalam pasal 1320 KHUPerdata supaya terjadi suatu persetujuan yang sah, maka perlu dipenuhi empat syarat, yaitu :

1. Kesepakatan Para Pihak

Kesepakatan adalah seia sekata antara pihak-pihak mengenai pokok-pokok perjanjian yang dibuat itu. Pokok perjanjian itu berupa objek perjanjian dan syarat-syarat perjanjian.<sup>50</sup>

2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan

Artinya orang yang membuat perjanjian harus cakap menurut hukum. Pasal 1329 KUHPerdata menentukan bahwa setiap orang pada dasarnya adalah cakap untuk membuat perikatan-perikatan, kecuali jika oleh undang-undang tidak dinyatakan cakap.

Lalu pada pasal 1330 KUHPerdata menyatakan bahwa orang yang tidak cakap dalam melakukan perbuatan hukum adalah :

- a. Orang yang belum dewasa

Pasal 330 KUHPerdata menyatakan bahwa setiap orang yang belum mencapai berumur 21 tahun atau belum pernah menikah dikatakan belum dewasa.

---

<sup>50</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perikatan*, (Bandung: Alumni, 1982), hal. 89.

- b. Mereka yang ditaruh dibawah pengampuan

Pasal 446 KUHPperdata menyatakan mereka yang berada dibawah pengampuan (*curatele*) adalah; orang gila, dungu, mata gelap, lemah akal, dan pemboros.
- c. Istri-istri sepanjang Undang-undang menentukan seperti itu

Pada pasal 108 KUHPperdata tentang segala perbuatan hukum tentang pemberian, pembayaran dan penerimaan harta benda harus mendapatkan ijin/bantuan dari suami. Namun setelah dikeluarkan SEMA No. 3 tahun 1963 tanggal 5 september 1963 menyatakan bahwa pasal tersebut sudah tidak berlaku lagi.
- d. Mereka yang oleh Undang-undang dinyatakan tidak boleh membuat perjanjian tertentu.
  - 1) Pasal 1467, menyatakan bahwa suami istri tidak diperbolehkan melakukan jual beli satu sama lain
  - 2) Pasal 1468, menyatakan Hakim, Jaksa, Panitera, Advokat, Pengacara, Jurusita, dan Notaris dilarang mengoper hak dan tagihan yang disengketakan dalam wilayah hukum dalam melakukan pekerjaan
  - 3) Pasal 1469, Pejabat umum atau melalui perantara dilarang membeli benda-benda yang di jua dengan perantara.
  - 4) Pasal 1470, dilarang untuk membeli sendiri maupun melalui perantara kuasa atas barang yang di kuasakan untuk menjual.

3. Suatu pokok persoalan tertentu

Menurut Abdulkadir suatu pokok persoalan tertentu merupakan pokok perjanjian, maksudnya ialah objek dalam perjanjian merupakan prestasi yang perlu di penuhi dalam suatu perjanjian. Prestasi tersebut haruslah dapat di tentukan dengan jelas. Jika prestasi itu kabur/tidak jelas maka perjanjian itu tidak dapat dilaksanakan kerana di anggap tidak ada objek perjanjian dan dinyatakan batal demi hukum (*void nietig*).

4. Suatu sebab yang tidak terlarang

Menurut hamaker yang dikutip oleh J. Satrio bahawa suatu sebab atau *causa* yang halal dalam perjanjian adalah akibat yang sengaja ditimbulkan dari tindakan menutup perjanjian, yaitu apa yang menjadi tujuan mereka (para pihak bersama) untuk menutup perjanjian dan karenanya disebut tujuan objektif yang olehnya disebut sebagai motif.

Syarat 1 dan 2 merupakan syarat subjektif, apabila kedua syarat tersebut ditiadakan, maka perjanjian tersebut dapat dikatakan batal (*vernietigbaar*), Sedangkan syarat nomor 3 dan 4 merupakan syarat objektif. Syarat Objektif harus jelas berkenaan dengan karakteristik dan identifikasinya, karena mengenai perjanjiannya sendiri dalam kontrak objek dari perbuatan hukum yang dilakukan tersebut. Jika syarat ini tidak terpenuhi maka perjanjian tersebut batal demi hukum (*nietig van rechtswege*).<sup>51</sup> Sedangkan menurut

---

<sup>51</sup> Suryati, *Hukum Perdata*, (Yogyakarta: Suluh Media, 2017), hal. 137

Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah Buku ke II Pasal 22 menyatakan rukun jual beli terdiri atas :

1. Pihak-pihak yang berakad
2. Objek akad
3. Tujuan pokok akad
4. Kesepakatan.

Adapun ketentuan dalam bertransaksi elektronik di atur kemudian dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai berikut :

1. Pasal 17 ayat (1) menyatakan bahwa “Penyelenggaraan Transaksi elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik atau privat”
2. Pasal 17 ayat (2) menyatakan bahwa “Para pihak yang melakukan Transaksi elektronik sebagaimana yang dimaksud ayat (1) wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik selama transaksi berlangsung”
3. Pasal 18 ayat (1) menyatakan bahwa “Transaksi elektronik yang dituangkan ke dalam kontrak Elektronik mengikat para pihak”
4. Pasal 19 menyatakan bahwa “Para pihak yang melakukan transaksi elektronik harus menggunakan metode yang telah disepakati”.
5. Pasal 21 ayat (1) menyatakan bahwa “Penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik”.

Dalam *e-commerce* barang yang dijadikan objek jual beli tidak selalu ada atau berada di depan calon pembeli sehingga membutuhkan waktu tertentu dalam penyerahannya. Syarat-syarat penyerahan (*levering*) ada menurut KUHPerdara, yakni:

1. Harus ada perjanjian tentang memindahkan hak milik kebendaan.
2. Harus ada dasar hukum yang menjadi alasan penyerahan.
3. Dilakukan oleh orang yang berhak untuk menyerahkan. Syarat yang terakhir seperti dikatakan pasal 584 KUHPerdara “dilakukan orang yang berhak berbuat bebas terhadap benda itu.”
4. Penyerahan nyata atau penyerahan dari tangan ke tangan pada benda bergerak, dan penyerahan atas kuasa belaka pada benda tidak bergerak semisal, akta tanah untuk tanah, atau akta rumah/bangunan.

Berkenaan dengan pengaturan waktu pengirimannya, UU ITE telah mengatur secara limitatif, yang mana dalam Pasal 8 ditentukan<sup>52</sup> :

1. Kecuali diberjanjikan lain, waktu pengiriman suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik ditentukan pada saat Informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik telah dikirim dengan alamat yang benar oleh pengirim.

---

<sup>52</sup>Abdul halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik Sebagai Panduan dalam Menghadapi Era Dgitalisasi Bisnis E-Commerce di Indonesia*, (Bandung: Nusa Media, 2017) hal. 62

2. Kecuali diperjanjikan lain, waktu penerimaan suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik ditentukan pada saat dibawah kendali penerima yang berhak.
3. Dalam hal penerima telah menunjuk suatu sistem elektronik tertentu untuk menerima informasi elektronik, penerimaan terjadi pada saat informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik memasuki sistem elektronik yang dituju.
4. Dalam hal terdapat dua atau lebih sistem informasi yang digunakan, maka pasal 8 ayat (4) UU ITE menyatakan :
  - a. Waktu pengiriman adalah ketika memasuki sistem elektronik pertama yang berada diluar kendali pengirim
  - b. Waktu pengiriman adalah ketika memasuki sistem informasi terakhir yang berada di bawah kendali pengirim

## **H. Kewajiban Penjual dan Pembeli**

Pasal 18 Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 menyatakan “*Transaksi Elektronik yang dituangkan ke dalam kontrak Elektronik mengikat para pihak*”. Dengan demikian muncul beberapa kewajiban dan hak oleh penjual dan pembeli.

### **1. Kewajiban Penjual**

Dalam hal kewajiban oleh penjual, pihak penjual memiliki tiga kewajiban pokok, yaitu :

- a. Menyerahkan barang/benda dan hak milik kepada pembeli

Hukum kepemilikan atas kebendaan di tentukan dalam pasal 584 KUHPerdara, yaitu karena pengambilan,

perlekatan, perwarisan, dan daluwarsa. Untuk Jual beli kepemilikan atas benda yang dijadikan objek jual beli itu, bagi pembeli adalah bila penjual melakukan penyerahan benda tersebut kepada pembeli. Kewajiban tersebut secara tegas dinyatakan dalam pasal 1457 KUHPerdara.<sup>53</sup>

Kapankah berlakunya keharusan si penjual sebagai orang yang berhak menyerahkannya. Jawabannya adalah saat dia melakukan *levering* itu, bukan saat melakukan jual beli. Biaya penyerahan dapat tanggung oleh penjual, sedangkan biaya pengambilan di tanggung oleh pembeli kecuali telah diperjanjikan lain (Pasal 1476 KUHPerdara).<sup>54</sup>

b. Menjamin aman Hukum atas konsekuensi kepemilikan

Kewajiban ini timbul sebagai konsekuensi jaminan penjual kepada pembeli bahwa barang yang dijual tersebut adalah benar miliknya sendiri, bebas dari beban atau tuntutan dari pihak lain.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Pasal 2 tentang Perlindungan Konsumen menjelaskan bahwa “*Perlindungan konsumen berdasarkan asas manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen serta kepastian hukum*”. Maka dari itu timbul juga beberapa kewajiban bagi penjual untuk menghindari dari unsur pemaksaan, penipuan dan pemalsuan yang akan merugikan

---

<sup>53</sup> I ketut Oka, *Hukum Perikatan*, hal. 164-165.

<sup>54</sup> Abdulkadir, *Hukum Perikatan*, hal 167.

pihak yang berakad baik dalam bentuk materiil ataupun non materiil.<sup>55</sup>

c. Memberikan jaminan terhadap cacat yang tersembunyi

Penjual wajib dalam hal ini wajib bertanggungjawab atas segala bentuk kecacatan tersembunyi pada barang yang dijualnya. Jika cacat tersebut dapat dilihat atau tidak tersembunyi, maka penjual tidak dapat dimintakan pertanggungjawaban, karena dalam hal tersebut pembeli dianggap menyetujui adanya cacat tersebut.

Ketika diketahui adanya cacat tersembunyi dalam objek yang di jual kepada pembeli. Penjual wajib mengganti segala kerugian termasuk harga pembelian.<sup>56</sup>

Undang-undang Informasi dan Teknologi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 juga telah memberikan peraturan mengenai hak dan kewajiban pelaku usaha yang tertuang pada Pasal 9 “*Setiap pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik harus menyediakan informasi lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen dan produk yang ditawarkan*”.

2. Kewajiban pembeli

Pembeli memiliki kewajiban untuk melakukan penyerahan harga yang telah disepakati. Selanjutnya dikatakan

---

<sup>55</sup> Undang-undang Republik Indonesia No. 8 Tahun 1999 tentang perlindungan Konsumen Pasal 2 ayat (1)

<sup>56</sup> Abdul halim Barkatullah, *Hukum Transaksi*, hal. 170

bahwa walaupun undang-undang tidak mengatakan “harga” harus berbentuk “uang”. Karena jika bukan sejumlah “uang” misalnya “barang”, maka lagi disebut jual beli melainkan tukar menukar.<sup>57</sup> Meskipun begitu uang ini tidak harus berbentuk nilai mata uang rupiah meskipun ada di Negara Indonesia, dan juga boleh menggunakan mata uang apa saja.

Besaran harga dapat ditetapkan oleh kedua belah pihak, namun bisa juga diserahkan kepada pihak ketiga. Harga yang ditetapkan oleh pihak ketiga jika tidak dapat segera ditetapkan, maka pada hakikatnya perjanjian ini dikategorikan sebagai sebuah perjanjian tangguh hingga harga dapat ditetapkan oleh pihak ketiga.<sup>58</sup>

Pasal 15 UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juga memberikan aturan mengenai hak dan kewajiban lainnya, yaitu:

1. Setiap penyelenggara harus menyelenggarakan sistem elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya;
2. Penyelenggara bertanggung jawab atas sistem elektroniknya;
3. Ketentuan pada ayat (2) tidak berlaku ketika dalam hal dibuktikan terjadinya keadaan memaksa, kesalahan, dan/atau kelalaian pihak pengguna Sistem Elektronik.

---

<sup>57</sup> I ketut, *Hukum Perikatan*, hal. 158

<sup>58</sup> Abdul halim Barkatullah, *Hukum Transaksi*, hal. 170-171

## I. Perbandingan Transaksi Elektronik dan Jual Beli Salam

Pelaksanaan transaksi elektronik sekilas hampir sama dengan transaksi *Ba'i as Salam* dalam hal proses pembayaran serta objek dalam transaksi. Maka dari itu untuk membandingkan perlu dicermati kembali tentang pihak-pihak yang terlibat, proses pernyataan atau ijab qabul dalam transaksi atau akad dan pendekatan objeknya agar transaksi elektronik dapat disejajarkan dengan *Ba'i as Salam*. Menurut Imam an Nawawi, *as salam* merupakan transaksi atas suatu yang masih berada dalam tanggungan dengan kriteria-kriteria tertentu dan pembayaran dilakukan segera. Kemudian dalam Pasal 1 ayat 2 Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 mengatakan transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer dan/atau media elektronik lainnya. Untuk menemukan persamaannya maka perlu diuraikan satu persatu mengenai:

### 1. Mekanisme jual beli

Jual beli *as salam* adalah jual beli tangguh dengan tunai atau jual beli sesuatu yang dideskripsikan yang berada dalam tanggungan yaitu jual beli yang didahulukan pembayaran harga dan di akhiri penyerahan barang karena tangguh.<sup>59</sup> Penjual akan memberikan kriteria mengenai spesifikasi barang yang akan dijual seperti sifatnya, jumlah, warna, dan segala hal yang berhubungan dengan objek. Kemudian pembeli akan memberikan

---

<sup>59</sup> Jaih Mubarak dan Hasanudin, *Fiqh Mu'amalah maliyyah : Akad Jual beli*, (Bandung : Simbiosis Rekatama, 2017), Cet. II, hal. 24

pembayaran dimuka yang kemudian diikuti dengan penyerahan barang pada waktu yang telah disepakati bersama.

Perdagangan melalui *e-commerce* dilakukan melalui internet dengan cara *online order*, yang mana penjual akan menawarkan barang yang diperjualbelikan melalui media internet seperti media sosial, *website* jual beli dan lain sebagainya yang akan dilihat oleh calon pembeli.

Menurut uraian di atas ditemukan persamaan dalam metodenya, dalam jual beli *as Salam* penyerahannya akan ditangguhkan yang maksudnya akan diserahkan setelah adanya pembayaran, kemudian dalam *e-commerce* biasanya akan melakukan *order* dahulu atau pemesanan yang diikuti dengan pembayaran dengan segera yang kemudian penjual akan mengirim atau menyerahkan barangnya dengan segera kepada pembeli.

## 2. Para pihak yang terlibat dalam jual beli

Dalam *e-commerce* adalah *consumer* atau *buyer* sebagai pembeli, dan *Merchant* sebagai pedagang atau penjual. Demikian halnya dengan *as salam* harus melibatkan pelaku utamanya yaitu pembeli dan penjual, istilah dalam *as salam* penjual ialah “المسلم” dan pembeli yang disebut “المسلم اليه”.<sup>60</sup>

Dalam hal lainnya pengadaan saksi sebagai pihak ketiga baik dalam *e-commerce* dan *as Salam* diperbolehkan. E-

---

<sup>60</sup> Haris faulidi, *Transaksi Bisnis e-commerce*, hal. 116-117

*Commerce* dalam Pasal 21 Undang-undang Informasi dan Teknologi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 menyatakan Pengirim atau Penerima dapat melakukan Transaksi Elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik. Sedangkan *as Salam* membolehkan adanya pihak ketiga seperti saksi atau wakil bahkan sangat dianjurkan dalam setiap transaksi yang tidak dilakukan secara tunai untuk menghindari hal yang tidak diinginkan, Al Qur'an juga mendorong agar dilakukan pencatatan dan saksi seperti firman Allah SWT :

يَأْيُهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا تَدَايَيْتُمْ بِدِينٍ إِلَىٰ أَجَلٍ مُّسَمًّى  
فَاكْتُوبُهُ . . . .

“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu’amalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya...” (Qs. *al Baqarah* : 282).<sup>61</sup>

Dengan demikian, pihak-pihak yang terlibat dalam kedua transaksi baik *e-commerce* dan *as Salam* pada prinsipnya adalah sama, yaitu adanya pihak penjual, pembeli, serta diperbolehkannya adanya pihak ketiga sebagai saksi ataupun wakil untuk terlibat dalam transaksi jual beli.

---

<sup>61</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Qs. *Al Baqarah* ayat 275.

### 3. Pernyataan kesepakatan dalam transaksi

Kesepakatan dalam *as Salam* dinyatakan dengan *shigat*, *Ijab* oleh pihak pertama yang menawarkan dan *qabul* oleh pihak yang menerima kesepakatan. *Ijab* dan *qabul* yang merupakan manifestasi kerelaan dari kedua belah tentang kerelaan atas jual beli menjadikannya wajib. Karena kerelaan yang sifatnya dari hati tentunya tidak dapat dipahami secara indrawi. Pernyataan *ijab* dan *qabul* dapat menggunakan lisan atau secara verbal ucapan langsung, tulisan, isyarat atau yang dipahami kedua pihak.

Dalam *e-commerce* yang melakukan transaksi melalui internet biasanya akan dimulai oleh penjual yang melakukan penawaran kemudian melalui *website*, *online shop* atau media sosial yang dimiliki oleh *merchant*, *consumer* atau *buyer* dapat melihat daftar barang yang ditawarkan serta deskripsi barang yang ditawarkan. Pernyataan kesepakatan dapat dilakukan menggunakan *chatting* atau *video conference*, *e-mail* atau langsung melalui *website merchant*. Sistem *order* dalam dilakukan melalui tulisan *chatting* atau *e-mail* dengan mencantumkan barang yang diinginkan termasuk deskripsinya, alamat pembeli dengan jelas dan terang, serta metode pembayaran yang akan digunakan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kesepakatan pernyataan dari penjual dan pembeli memiliki kesamaan, pada prinsipnya setiap pernyataan kesepakatan dapat

dipahami oleh kedua belah pihak sehingga dapat dijadikan manifestasi atas kerelaan kedua belah pihak dalam pelaksanaan transaksi jual beli.

#### 4. Objek transaksi jual beli

Objek transaksi dalam jual merupakan hal yang wajib ada dalam transaksi jual beli. Objek transaksi harus dapat diserahkan dalam transaksi jual beli. Objek transaksi dapat dikalsifikasikan menjadi dua bagian, yaitu pembayaran harga dan produk, komoditi atau barang.

Dalam transaksi *as salam* objek jual beli harta harus yang memiliki nilai dan manfaat menurut syara' bagi pihak-pihak yang mengadakan transaksi. *As Salam* menyebut harga sebagai رأس المال dan barang sebagai المسلم فيه.<sup>62</sup>

### J. Larangan dalam Transaksi Elektrnonik (*Electronic Commecre*)

Resiko adalah kewajiban memikul kerugian disebabkan oleh kejadian (peristiwa) diluar kesalahan salah satu pihak. Berkenaan tentang resiko dalam transaksi elektronik, Hukum di Indonesia telah mengatur hal-hal yang dilarang dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Nomor 19 Tahun 2016 yang kemudian disebut dalam Pasal 27- Pasal 36, yaitu :

---

<sup>62</sup>*Ibid.*, hal. 126

1. Mendistribusikan, mengirim, mentransmisikan, menyebarluaskan informasi atau dokumen elektronik yang bersifat melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan, pencemaran nama baik, pemerasan, dan pengancaman.
2. Membuat berita bohong dan menyesatkan yang merugikan konsumen.
3. Menyebarkan informasi yang bisa menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan baik individu atau kelompok yang bersifat SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan).<sup>63</sup>
4. Seseorang yang tanpa hak melawan hukum untuk memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan.<sup>64</sup>
5. Setiap orang yang dengan sengaja melakukan perbuatan pelanggaran yang dimaksud dalam Pasal 21 sampai Pasal 34 Undang-undang Internet dan Teknologi Elektronik yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain.

#### **K. Pengertian *Virtual Property***

Pengertian secara resmi mengenai *virtual property* di Indonesia sebelumnya belum ada. Namun beberapa ahli hukum memberikan definisi *virtual property* sebagai berikut.

---

<sup>63</sup> Mela melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, Skripsi IAIN Raden Intan Lampung, 2017, hal. 35. Tidak dipublikasikan

<sup>64</sup> Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 34 ayat (1).

1. *Joshua A. T. Fairfield* menjelaskan, bahwa *virtual property* merupakan sebuah *code* yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berad di dunia siber, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.<sup>65</sup>
2. Menurut *Michael meehan*, *virtual property* diartikan sebagai, “*those which are created within a virtual world adn wich do not have an external existance outsude of that environment*”.<sup>66</sup> Jika di artikan, maka *Virtual property* adalah objek yang dibuat di *virtual world* serta tidak memiliki keberadaan di dunia nyata.
3. Menurut *Peter Brown & Richard Raysman*, *Virtual property* merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai disini maksudnya adalah memiliki nilai ekonomi, dapat di tukarkan dengan uang nyata dengan cara jual beli, atau melalui tukar menukar antar sesama objek *virtual*.<sup>67</sup> *Virtual property* ini bagi para pengguna internet dianggap memiliki fungsi dan kegunaan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, namun tentu saja fungsi dan kegunaannya hanya berlaku pada dunia siber.<sup>68</sup>

---

<sup>65</sup> Joshua A. T. Fairfield, “*Virtual Property*” *Boston University Law Review*, Vol. 85:1047, hal. 148

<sup>66</sup> Michael Meehan, “*Virtual property: Protecting bitd in context*” (2006) 13 *Rich JL& Tech* 1 at 7

<sup>67</sup> Peter Brown dkk, “Property Right IN Cyberspace Gmaers and Oter and Novel Lgeal Issues In *Virtual Property*” *The Indian Journal of Law and Technology*, Vol 2, hal. 89

<sup>68</sup> *Ibid.*, hal. 93

4. Sedangkan menurut *Dr. Richard A. Bartle*, *virtual property* adalah benda-benda *virtual*, karakter, mata uang *virtual*, *virtual estate*, akun dan hal-hal lainnya yang meliputi: perizinan, keanggotaan, peta, dan lain sebagainya.<sup>69</sup>

Menurut Susan dan David *virtual property* memiliki beberapa karakteristik untuk bisa disebut sebuah *virtual property* yaitu<sup>70</sup> :

1. Terdiri dari sebuah *code* pada komputer;
2. Dapat dimiliki dalam satu entitas;
3. Memiliki hak pengecualian untuk orang lain menggunakannya;
4. Tidak hilang ketika *web browser* di tutup;
5. *Virtual property* dapat dijual dalam satu entitas. Dalam hal ini, nama *domain*, URLs, situs Web, dan akun *e-mail* menunjukkan karakteristik tertentu sebagai kunci umum *virtual property* : *exclusivity, persistence and tranferability*.<sup>71</sup>

Menurut Fairfield, *virtual property* memiliki tiga karakteristik umum, yaitu *Rivalrousness*, *Presistence*, dan *Interconnectivity*.<sup>72</sup>

1. *Rivalrousness* maksudnya sebuah *virtual property* bersifat eksklusif yaitu tidak dapat digunakan oleh orang lain selain

---

<sup>69</sup>Richard A. Bartle, “*Pitfalls of Virtual Property*”, Themis Group (2004)

<sup>70</sup>Susan H. Abramovitch dan David L Cummings, “*Virtual, Real Law : The regulation of property in video Games*”, *Canadian Journal of Law and Technology*, hal. 74

<sup>71</sup>*Ibid.*

<sup>72</sup>Joshua A. T. Fairfield, “*Virtual Property*”, hal. 1053-1054

pemilikinya. Semisal pada sebuah *website*, Sama halnya akun *game Mobile Legends: Bang Bang*, hanya pemilik akun tersebut yang memiliki ID serta *Password* akun yang dapat membuka dan menggunakannya, orang lain yang tidak memilikinya tidak dapat mengakses akun tersebut.

2. *Pressitence* artinya adalah tetap, *virtual property* tetap akan ada dan tidak akan berubah. Contohnya pada akun *e-mail*, meskipun pemilik akun *email* tersebut mematikan komputernya. Semua info dan hal-hal yang ada di akun *email* tersebut tidak akan hilang dan bahkan akun *email* tersebut dapat diakses menggunakan perangkat lainnya dan tidak terbatas hanya pada satu perangkat saja dan tidak mengubah isi dari akun email tersebut. *Virtual property* seperti patung di dunia nyata, hanya saja cukup sekali dibuat dan tidak akan hilang meskipun dibiarkan begitu saja.
3. Terakhir *Interconnectivity* artinya saling terhubung. Didalam dunia nyata, segala objek yang ada terhubung secara alami. Obejk yang ada dapat memberikan pengaruh satu sama lain. Sama halnya dengan objek-objek yang ada di dunia siber juga dapat memberikan pengaruh satu sama lain yang dengan kata lain saling terhubung. Misalnya dengan *e-mail*, setiap orang yang memiliki akun *e-mail* tersebut dapat saling mengirimi pesan atau saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.

Objek-objek *virtual* banyak ditemukan dalam *game online*, Objek *virtual* yaitu sebuah program yang diciptakan dengan menggunakan teknologi komputer dan dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Sekarang ini dengan menggunakan unsur komputer, perangkat lunak (*software*) dan koneksi internet, para pihak pengembang *game online* menciptakan dunia siber menjadi lebih canggih dan kompleks yang dapat diakses menggunakan internet dengan banyak pemain dan di desain meniru serta memfantasikan dunia nyata.<sup>73</sup> Beberapa *game online* menggunakan *item-item* yang diciptakan layaknya objek-objek di dunia nyata yang artinya item tersebut hanya dapat digunakan dalam *game* tersebut dan bukannya di dunia nyata.

Dalam penjelasan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan kegiatan yang dilakukan menggunakan media elektronik dalam dunia siber (*cyber space*), meskipun bersifat *virtual* dapat dikategorikan sebagai tindakan atau perbuatan hukum yang nyata.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup>Jeff LeBlanc “the pursuit of Virtual Life, Liberty, and Happiness and its Economic and Legal Recognition in the Real World.” (2008) 9 Fla Coastal L Rev 255 at 262 pada Skripsi Fauzi Waskitho, “Kedudukan *Virtual Property* dalam Hukum Benda di Indonesia” Universitas Islam Indonesia (2016), tidak di terbitkan, hal. 48

<sup>74</sup> Lihat Bagian Penjelasan Atas Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 Bagian I Umum

## L. *Virtual property* dalam Hukum Kebendaan di Indonesia

Menurut Buku II KUHPerdara, benda dalam arti ilmu pengetahuan hukum adalah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum, sedangkan menurut Pasal 499 KUHPerdara benda ialah segala barang dan hak yang menjadi milik orang (Objek hak milik).<sup>75</sup>

Pengertian benda (*zaak*) secara yuridis adalah segala sesuatu yang dapat menjadi hak milik. Menurut terminologi benda di atas ini benda berarti objek sebagai lawan dari subyek dalam hukum yaitu orang dan badan hukum. Oleh karena itu yang dimaksud oleh benda menurut undang-undang hanyalah sesuatu yang dapat dilekati hak milik atau dapat dimiliki orang, maka segala sesuatu yang tidak dimiliki orang bukanlah termasuk pengertian benda menurut Buku II KUHPerdara, seperti bulan, bintang, laut, udara, dan lain sebagainya.<sup>76</sup>

Menurut Sri Soedewi Masjchoen Sofwan benda (*zaak*) dalam sistem KUHPerdara dipakai dalam dua arti. Pertama dalam arti barang yang berwujud, Kedua dipakai dalam arti Harta kekayaan. Dalam arti kedua tersebut yang termasuk *zaak* ialah selain daripada barang yang berwujud, juga hak tertentu sebagai barang yang tak berwujud.<sup>77</sup>

---

<sup>75</sup> C.S.T. Kansil, *Modul Hukum Perdata (Termasuk Asas-asas Hukum Perdata)*, (Jakarta : Pradnya Paramita, 1995), hal. 157

<sup>76</sup> Riduan Syahrani, *Seluk-Beluk dan Asas-asas Hukum Perdata*, (Bandung : Alumni, 1992), hal. 116

<sup>77</sup> Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Hukum Perdata : Hukum Benda*, (Yogyakarta : Liberty, 1981), hal. 13-14

Kemudian berdasarkan Pasal 503 sampai Pasal 504 KUHPerdara disebutkan bahwa benda dapat dibagi menjadi 2 (dua), yakni benda yang bersifat kebendaan (*materiekegoederen*) dan benda yang bersifat tidak kebendaan (*immateriekegoederen*).<sup>78</sup>

Benda yang bersifat kebendaan (*materiekegoederen*) adalah suatu benda yang sifatnya dapat dilihat diraba, dan dirasakan dengan panca indera. Sedangkan benda yang bersifat tidak kebendaan (*immateriekegoederen*) adalah suatu benda yang hanya dirasakan oleh pancaindera saja (tidak dapat dilihat) dan keada dapat direalisasikan menjadi suatu kenyataan, contohnya merek perusahaan, hak paten, ciptaan musik atau lagu.<sup>79</sup> Dengan kata lain benda yang bersifat tidak kebendaan merupakan benda tidak bertubuh/tidak berwujud.

Salim HS juga mengatakan bahwa di dalam berbagai literatur dikenal tiga macam pengertian benda, yaitu:<sup>80</sup>

1. Sebagai barang yang dapat di lihat atau berwujud (pengertian sempit);
2. Sebagai kekayaan seseorang yang berupa hak dan penghasilan;
3. Sebagai objek hukum.

Menurut Abdulkadir Muhammad, Buku II KUHPerdara memuat ketentuan-ketentuan tentang benda, terdiri dari barang dan

---

<sup>78</sup> Elsi Kartika Sari, dkk, *Hukum Dalam Ekonomi*, (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2007), hal. 10

<sup>79</sup> *Ibid.*,

<sup>80</sup> Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan*, (Jakarta Sinar Grafika, 2011), hal. 127

hak. Barang adalah objek hak milik begitu juga Hak, oleh sebab itu benda adalah objek hak milik.<sup>81</sup>

Hukum benda atau hukum kebendaan itu adalah serangkaian ketentuan hukum yang mengatur hubungan hukum secara langsung antara seseorang (subjek hukum) dengan benda (objek hukum sebagai hak milik), melahirkan hak kebendaan (*zakelijk recht*).<sup>82</sup> Hak kebendaan menurut Undang-undang adalah hak mutlak atas suatu benda dimana hak itu memberikan kekuasaan langsung atas suatu benda dapat dipertahankan terhadap siapapun juga.<sup>83</sup>

Menurut Abdulkadir ada beberapa cara memperoleh hak kebendaan dalam berbagai literatur yang telah di tentukan pada KUHPerdato dan diuraikan sebagai berikut:<sup>84</sup>

#### 1. Pengakuan

Benda yang tidak ada pemiliknya (*res nullrurus*) kemudian ditemukan dan diakui oleh orang yang menemukannya sebagai miliknya sendiri. Contohnya adalah menangkap ikan di lautan atau mendapatkan barang antik dari penggalian di pekaragannya sendiri.

---

<sup>81</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2010), hal. 116

<sup>82</sup> Muhammad Iqbal, "Analisis Hukum Jual-Beli *Virtual Property* pada Permainan *DOTA2* yang *Diselenggarakan* oleh Valve melalui *Steam Comunnity Market*", *Skripsi Universitas Indonesia* (Depok, 2015), hal. 58, tidak dipublikasikan.

<sup>83</sup> Riduan Syahrani, *Seluk-Beluk dan ....*, hal. 24.

<sup>84</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, hal. 24

## 2. Penemuan

Penemuan benda milik orang lain yang lepas dari penguasaannya, semisal menukan benda yang hanyut karena banjir atau jatuh di jalan tanpa mengetahui siapa pemiliknya. Penemu benda tersebut di anggap sebagai pemilik karena dia menguasai benda tersebut (Pasal 1977 ayat (1) KUHPerduta).

## 3. Penyerahan

Hak kebendaan diperoleh melalui penyerahan berdasar pada hak tertentu, semisal transaksi jual beli, hibah dan pemberian hadiah. Karena ada penyerahan hak atas kepemilikan benda tersebut berpindah ke pihak yang menerima.

## 4. Daluwarsa

Hak kebendaan diperoleh karena daluwarsa (lampau waktu).

## 5. Pewarisan

Hak kebendaan diperoleh karena pewarisan menurut hukum waris yang berlaku. Ada tiga macam hukum waris di Indonesia yang saat ini berlaku, yakni hukum waris adat, hukum waris Islam, dan hukum waris KUHPerduta.

## 6. Penciptaan

Orang menciptakan benda baru memperoleh hak milik atas benda ciptaannya itu. Menciptakan dapat di artikan menciptakan barang baru dari benda-benda yang sudah ada atau menciptakan benda baru yang sebelumnya benda tersebut belum

ada sama sekali. Contohnya menciptakan rumah, menciptakan hak paten, merek lukisan dan lain sebagainya.

#### 7. Ikutan atau Turunan

Ikutan atau turunan maksudnya hak yang ikut serta dalam suatu benda yang di dapatkan atau dimilikinya. Semisal, orang yang membeli seekor sapi dalam keadaan amil, kemudian sapi itu melahirkan anak. Pemilik sapi tersebut memperoleh hak milik atas sapi yang baru lahir tersebut.

Hukum benda memberikan berbagai ketentuan yang mengatur hubungan antara subjek hukum terhadap objek hukum, yang kemudian menimbulkan berbagai hak kebendaan.<sup>85</sup> Macam-macam hak kebendaan menurut KUHPerdara secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

##### 1. Hak Milik

Dalam sistem hukum keperdataan hak milik diatur dalam Pasal 570 KUHPerdara. Berikut ketentuan pasal tersebut:

*“Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan sesuatu kebendaan dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, asal tidak bersalahan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh suatu kekuasaan yang berhak menetapkannya, dan tidak mengganggu hak-hak orang lain; kesemuanya itu dengan tak mengurangi kemungkinan akan*

---

<sup>85</sup>Muhammad Iqbal, “Analisis Hukum Jual-Beli *Virtual Property* pada Permainan DOTA2 yang Diselenggarakan oleh Valve melalui *Steam Comunnity Market*”, Skripsi Universitas Indonesia (Depok, 2015), hal. 59, tidak dipublikasikan.

*pencabutan hak itu demi kepentingan umum berdasar atas ketentuan undang-undang dan dengan pembayaran ganti rugi.”.*

2. Penguasaan (Besit)

Ketentuan tentang besit terdapat dalam pasal 529 KUHPerdara yang menyebutkan bahwa ;

*“Yang dimaksud dengan besit adalah kedudukan menguasai atau menikmati suatu barang yang ada dalam kekuasaan seseorang secara pribadi atau dengan perantara orang lain, seakan-akan barang itu miliknya sendiri”.*

Menurut ketentuan pasal tersebut, besit adalah keadaan memegang atau menikmati suatu benda oleh orang yang menguasainya, baik sendiri maupun dengan perantara orang lain, seolah-olah itu kepunyaanya sendiri.<sup>86</sup>

3. Hak-hak kebendaan diatas kebendaan milik orang lain

Hak-hak kebendaan diatas kebendaan milik orang lain adalah suatu hak yang di miliki oleh seseorang atas suatu kebendaan tertentu yang merupakan benda milik orang lain. Hak tersebut memberikan kekuasaan/kewenangan bagi pemegangnya untuk menguasai atau mengambil manfaat dari benda tersebut.

---

<sup>86</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, hal. 161.

### BAB III

#### GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG

##### A. Sejarah munculnya *Game Online*

*Game online* adalah setiap permainan daring berbasis komputer yang dimainkan melalui jaringan internet termasuk PC (*Personal Computer*), Konsol, dan *game* nirkabel.<sup>87</sup> Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>88</sup>

Permainan daring dimulai pada tahun 1969 ketika sebuah permainan untuk dua orang yang dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato diciptakan guna memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan dengan banyak pemain (*multiplayer games*).<sup>89</sup>

---

<sup>87</sup> The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), *DIGITAL CONTENT: The online Video Game Industry, (France: 2005)*, hal. 9.

<sup>88</sup> Wikipedia, Permainan Daring, <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan-daring>, di akses pada 15/03/19.

<sup>89</sup> Mela melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, Skripsi IAIN Raden Intan (Lampung, 2017), hal. 39. Tidak dipublikasikan.

Permainan daring mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001 dengan diluncurkannya *Nexia Online*, sebuah permainan ber-*genre Role Playing Game* (RPG) keluaran BolehGame dengan grafik sederhana berbasis 2D.<sup>90</sup>

Salah satu jenis *game* yang sedang berkembang pesat saat ini ber-*genre game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). *Genre* MOBA di pelopori oleh *Aeon of Strike* (AoS) dalam *custom game* permainan *Starcraft* yang dimainkan melalui komputer. Setelah itu *custom game* DoTA dalam permainan *Warcraft III: the frozen Throne* menjadi permainan ber-*genre* MOBA pertama yang dikenal secara luas dan juga di jadikan ajang turnamen.<sup>91</sup>

## **B. Gambaran Umum Permainan *Mobile Legends: Bang Bang***

Salah satu *game* MOBA yang saat ini sedang diminati oleh kalangan mahasiswa UIN Walisongo adalah *game online Mobile Legends: Bang Bang*. *Game* yang sudah di unduh hingga 100 juta orang serta menempati *game* gratis teratas kedua dan *game* terlaris ketiga pada playstore ini mulai rilis pada 24 September 2016. *Developer game* ini adalah sebuah perusahaan yang bernama

---

<sup>90</sup> Muh. Fauzun Arifudien, “Jual Beli *Account Gane Online Clash of Clans* dalam Perfpektif Hukum Islam”, Skripsi IAIN Suratakarta (Surakarta, 2017), hal.47, tidak dipublikasikan

<sup>91</sup> Gosugamers, “History of DotA”, <https://wiki.gosugamers.net/dota2/History-of-DotA>, di akses pada 10/3/18.

Moonton dengan merilis permainan berbasis ponsel dengan OS (*Operating system*) Android dan ios.<sup>92</sup>

*Mobile Legends: Bang Bang* memiliki ketentuan yang hampir sama dengan game online keseluruhan, dimana pemain diharuskan membuat akun mereka sendiri yang digunakan untuk *Log in* ke dalam permainan. Pemain diharuskan melakukan registrasi atau pendaftaran dengan membuat nama karakter, kemudian memasukkan alamat *e-mail* yang akan digunakan sebagai alat konfirmasi atas akun yang dibuat membuat Password yang terdiri dari minimal 6 huruf serta di fariasi dengan angka atau huruf kapital. Selain sebagai identitas, akun juga digunakan untuk menyimpan informasi, karakter yang dimainkan, *ranked/level* pada permainan, *items*, mata uang dan sebagainya yang dimiliki pemain.<sup>93</sup>

**Gambar 3.1: Akun dalam *Mobile Legends: Bang Bang***



Sumber: Screenshot\_  
2018-12-09-00-19-56 472\_com.mobile.legends

<sup>92</sup> Albima Rama Sudharto, “Feneomena *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa”, Skripsi Universitas Sumatera Utara (Medan, 2018), hal. 28, tidak dipublikasikan.

<sup>93</sup> Muhammad Iqbal, “Analisis Hukum Jual-Beli *Virtual Property* pada Permainan *DOTA2* yang *Diselenggarakan* oleh Valve melalui *Steam Comunnity Market*”, Skripsi Universitas Indonesia (Depok, 2015), hal. 68, tidak dipublikasikan.

*Mobile Legends: Bang Bang* memberikan empat pilihan akun utama sebagai konfirmasi yang dibuat dalam permainan. Pemain dapat menggunakan salah satu akun dari keempat akun yakni : Akun Moonton, Akun Google Play, Akun Facebook atau Akun VK sebagai akun utama.

*Mobile Legends: Bang Bang* memiliki fitur *Bind account* atau mengaitkan akun utama kepada akun lainnya pada Level 8. *Bind* akun adalah mengaitkan akun utama kepada akun lain yang telah disebutkan, *Bind* akun ini sangat penting demi menjaga keamanan akun ketika hendak mengganti perangkat yang digunakan untuk memainkannya<sup>94</sup>. Manfaat *Bind* akun untuk mencegah atau mengantisipasi ketika pemilik akun mengganti perangkat *smartphone* atau kehilangannya ponselnya, *Bind* akun ini dapat mencegah akun diretas oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

*Mobile Legends: Bang Bang* merupakan permainan multiplayer dimana terdiri dari dua tim yang masing-masing terdiri atas 5 orang, *gameplay* permainan ini kedua tim lawan diminta berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri serta mengendalikan jalan setapak yang terdiri dari tiga “jalur” yang dikenal sebagai “*top lane*”, “*middle lane*” dan “*bottom lane*”<sup>95</sup>. Di setiap tim terdiri dari lima

---

<sup>94</sup> GodxScsrlet, “[Mod Post] [Tutorial] Cara Bind/Kaitkan Moonton Account”, <https://Forum.mobilelegends.co.id/forum.php?mod=viewthread&tid=42343> , di akses pada 21/03/19.

<sup>95</sup> *Ibid.*

pemain yang masing-masing mengendalikan sebuah *avatar* yang dikenal sebagai "*hero*". Kemudian ada Minions atau program karakter terkontrol komputer yang lebih lemah muncul dari *base* tim kawan dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan untuk membantu melawan musuh dan menghancurkan menara di setiap jalur<sup>96</sup>.

Permainan *Mobile Legends: Bang Bang* juga menawarkan beragam karakter *hero* yang bisa di pilih, meski demikian tak semua *hero* bisa dimiliki secara gratis karena terdapat beberapa *hero* yang perlu di beli.<sup>97</sup> Meskipun pada awal permainan, *Mobile Legends: Bang Bang* akan memberikan satu *hero* secara gratis sebagai panduan bermain, nama dari *hero* tersebut adalah Layla.

### Gambar 3.2 : Hero dalam *Mobile Legends: Bang Bang*



Sumber : <http://id.pinterest.com>

---

<sup>96</sup> Khalid Umair, "Mobile Legends Jungle Guide". <https://segmentnext.com/2017/06/19/mobile-legends-jungle-guide/>, Diakses pada 12/09/2018.

<sup>97</sup> Techno okezone, "tips dan trik bermain mobile legends bang bang", <https://techno.okezone.com/read/2017/06/12/326/1713876/tips-dan-trik-bermain-mobile-legends-bang-bang> Di akses 21/06/18.

Pada Waktu server “2019-05-26 14:53:54” terdapat 79 karakter *hero* dengan kemampuan yang berbeda, Moonton menciptakan 6 jenis *role hero* dengan kemampuan yang berbeda dengan tujuan agar tim saling bekerja sama guna memenangkan permainan. *Role* pada *hero* tersebut adalah Tank, Marksman, Fighter, Assasin, Mage dan Support. Berikut adalah penjelasannya mengenai jenis-jenis *role hero* pada *Mobile Legends: Bang Bang*.<sup>98</sup>

#### 1. Tank

#### Gambar 3.3 : Role Hero Tank



Sumber : [www.deiviantart.com](http://www.deiviantart.com)

Sesuai dengan namanya, *role hero* tank adalah tameng bagi teman satu timnya, *hero* tank kerap berada di garis depan ketika perang atau *war*. *Role hero* ini tidak memiliki *damage* tinggi namun memiliki ketahanan yang tinggi.

<sup>98</sup> [mobilelegends.gcube.co.id](http://mobilelegends.gcube.co.id), “Komposisi tim Mobile Legends ini Bhineka Tunggal Ika Banget”, <http://mobilelegends.gcube.id/komposisi-tim-mobile-legends-inibhineka-tunggal-ika-banget>, di akses pada 15/03/19.

## 2. Fighter

**Gambar 3.4 : Role Hero fighter**



Sumber : [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)

*Role hero fighter* merupakan *hero* petarung, sehingga *hero* inilah yang akan maju di garis berdampingan dengan *hero tank* untuk membasmi lawan. Di awal permainan hero ini sangat bagus sekali karena bisa memberikan kerusakan yang cukup besar.

## 3. Assasin

**Gambar 3.5 : Role Hero Assasin**



Sumber : [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)

*Role hero* Assassin merupakan *hero* pembunuh. *Hero* ini memiliki mobilitas dan tingkat kesulitan yang tinggi namun serangannya sangat mematikan. Tetapi kelemahannya adalah daya tahannya yang tipis sehingga jika dalam *player* tidak bisa menggunakannya *hero* ini akan cepat mati.

#### 4. Mage

**Gambar 3.6 : Role Hero Mage**



Sumber : [www.deiviantart.com](http://www.deiviantart.com)

*Mage* merupakan *hero* yang memiliki *skill-skill* dengan *magic damage* yang tinggi. *Hero tipe magic* ini adalah *hero* yang berjaya dari awal sampai pertengahan permainan. Dengan kombinasi-kombinasi *skill* yang dimilikinya, *hero mage* mampu menghabiskan lawan dalam hitungan detik, namun perlu diperhatikan juga bahwa *hero mage* memiliki *Heal Points (HP)* dan *armor* atau ketahanan yang kecil sehingga mudah mati.<sup>99</sup>

<sup>99</sup> Duniagames, “Jangan Asal Main Yuk Pelajari Apa Saja Tugas Role di Mobile Legends”, <https://duniagames.co.id/news/3731/jangan-asal-main-yuk->

## 5. Marksman

**Gambar 3.6 : Role Hero Marksman**

Sumber : [www.deiviantart.com](http://www.deiviantart.com)

*Marksman* merupakan *hero* yang biasanya memiliki *damage* tinggi dan *attack speed* yang baik. *Hero* jenis *marksman* dapat menghabisi musuh lebih cepat daripada *role hero* lainnya, maka tak jarang *hero marksman* seringkali menjadi pemeran utama dalam kemenangan permainan. Namun perlu diperhatikan bahwa *marksman* sangatlah lemah di awal *game* karena maksimal *HP* yang kecil dan rentan untuk diincar oleh para *hero ganker* musuh.<sup>100</sup>

---

[pelajari-apa-saja-tugas-masing-masing-role-di-mobile-legends](#), di akses pada 12/9/2018.

<sup>100</sup> *Ibid.*

## 6. Support

**Gambar 7 : Role Hero Support**

Sumber : [www.deiviantart.com](http://www.deiviantart.com)

*Hero* support merupakan *hero* pendukung. Di sepanjang permainan *hero* jenis ini sangat berguna. Karena bisa menyembuhkan, memperlambat, hingga mengganggu gerakan dan formasi lawan.<sup>101</sup>

Seperti pada *game online* umumnya, *Mobile Legends* juga menawarkan fitur mata uang elektronik yang dapat dipakai membeli item-item yang terdapat dalam permainan, di antaranya adalah :

1. *Battle points*
2. *Ticket*
3. *Fragment*
4. *Diamonds*

<sup>101</sup>

Mobilelegends.gcube.id,  
<https://Mobilelegends.gcube.id/pengantar/> di akses pada 18/1/19.

“Guide”,

Dalam *Mobile Legends: Bang Bang*, terdapat beberapa *items* yang bisa didapatkan menggunakan *Battle Point* (BP), *Ticket*, *Fragments*, dan *Diamonds*. Dalam permainan juga tersedia *item* yang dijual mulai dari IDR 15 ribu hingga IDR 1,499 juta per-*item*.

Tahapan awal untuk mulai bermain dalam sebuah *Match* adalah pemain di minta untuk masuk ke dalam salah satu *room* mode *match*, ketika sudah masuk pemain dapat bermain secara solo atau membentuk sebuah tim bersama teman dengan jumlah maksimal 5 pemain. Setelah persiapan selesai pemain memilih “mulai game” untuk memulai *match* dalam sebuah mode *match*. Pemain akan menunggu untuk di pertemukan bersama kawan serta lawan secara acak (kecuali mode *custom*) dan *match* akan akan di mulai ketika sudah di tentukan 5 kawan dan 5 lawan..

**Gambar 3.9 : Macam-macam Mode Match**



Sumber :

Screenshot\_2018-12-09-00-16-29-566\_com.mobile.legends

Dalam permainan ini, *Mobile legends: Bang Bang* menyediakan 7 mode *Match* atau permainan. 7 *Match* tersebut adalah *classic*, *ranked*, *brawl*, *custom*, *VS AI*, *Mode in-game event*, dan mode *arcade*, Berikut penjelasannya:

1. *Classic*

*Classic* adalah mode awal yang para pemain pelajari pertama kali *mobile legends*. Disini pemain akan bermain 5 vs 5. Tujuannya adalah menghancurkan *turret* musuh dan akhirnya *base* mereka. Pada mode ini pemain bisa memilih bebas memilih *hero* yang dimiliki. Jika pemain kalah atau menang, tidak ada perubahan terhadap ranking dalam divisi *Mobile Legends: Bang Bang*.

2. *Ranked*

*Ranked* adalah mode *match* yang bergengsi di *Mobile Legends: bang Bang* yang menjadi hidup mati karier seorang pemainnya. Jika pemain berhasil memenangkan permainan di *ranked match*, maka pemain akan mendapatkan tambahan satu bintang. Jika bintang yang butuhkan mencukupi, maka pemain dapat naik pangkat ke divisi berikutnya. Persyaratan untuk bisa mengikuti *ranked match* adalah memiliki syarat khusus yakni akun minimal sudah level 8 dan memiliki 5 *hero*.

3. *Brawl*

*Brawl* adalah mode *match* yang masih menggunakan sistem 5 vs 5 namun bertarung dalam satu lane, tujuannya sama

seperti pada mode classic dan ranked yaitu menghancurkan *turret* dan *base* lawan.

#### 4. *Vs. AI*

Mode ini hampir sama seperti mode classic, namun mode ini akan membuat pemain beserta timnya akan di adu melawan musuh AI (*artificial Intelligence*) atau hero yang otomatis di gerakkan oleh komputer untuk melawan.<sup>102</sup>

#### 5. *Custom*

Pada mode ini pemain dibebaskan untuk memilihlawan serta mode *match* yang diinginkan. Contohnya pemain dapat bermain sendiri tanpa *hero* lawan sekalipun, atau para pemain dapat bertarung 1 vs 1 dengan teman, para pemain juga dapat memilih pertarungan dalam mode classic (3 jalur) ataupun *brawl* (1 jalur). Biasanya mode custom *match* digunakan sebagai sarana turnamen. Karena pemain dapat menentukan kawan dan lawan dengan mudah serta dapat mengatur mode sesuka hati.<sup>103</sup>

#### 6. *In-game events*

Mode ini dapat berubah-ubah sesuai dengan perayaan yang terjadi di dunia nyata, semisal dalam perayaan *Thanksgiving* yang lalu mobile legends juga ikut mengadakan

---

<sup>102</sup> Dunia Games. “Yuk Kenalan Dengan Mode *Game Human Vs Ai* dan *Custom Mode Mobile Legends*”, <https://duniagames.co.id/news/3049-yuk-kenalan-dengan-mode-game-human-vs-ai-dan-custom-mode-mobile-legends>, diakses pada 12/20/18.

<sup>103</sup> *Ibid.*

*events thanksgiving* dengan menyiapkan berbagai hadiah serta kejutan untuk para pemain termasuk dalam mode permainan (*match*).<sup>104</sup>

#### 7. Mode *arcade*

Mode *arcade* adalah susunan dari mode-mode yang sebelumnya sudah hadir di *mobile legends* seperti mode *mevhem*, *mirror*, dan *deathly battle*. Mode-mode *macth* tersebut merupakan mode yang sebelumnya sudah hadir dengan memiliki jangka waktu tertentu.

### C. EULA dan ToS

*EULA* pada dasarnya berbeda dari *Term of Service*. *EULA* sifatnya mengatur mengenai lisensi atas suatu program komputer terhadap penggunaannya, dalam hal ini maka mengatur mengenai lisensi *game online* terhadap pemainnya. Sebelum melakukan pemasangan pada perangkat komputer, pemain akan mendapatkan tampilan *EULA* yang akan muncul disertai dengan tombol persetujuan dan tidak persetujuan. Dengan memilih tombol persetujuan, berarti pemain menyetujui segala hal yang tercantum di dalam *EULA* tersebut dan dapat melanjutkan proses pemasangan *game online* tersebut. Jika pemain tidak menyetujui, maka proses pemasangan tidak dapat dilanjutkan, yang berarti pemain tidak akan

---

<sup>104</sup> Dunia Games, "Mobile Legends Makin Meriah dengan Kedatangan Event Thanksgiving", <https://duniagames.co.id/news/10222-sambut-november-mobile-legends-makin-meriah-dengan-kedatangan-event-thanksgiving> diakses pada 12/20/18.

dapat memainkan *game online* tersebut. *EULA* ini pada umumnya dibuat oleh pengembang *game online* tersebut, karena mengatur mengenai apa saja yang dilisensikan, berapa komputer yang dapat di pasang *game online* tersebut, dan lain sebagainya. Sedangkan *Term of Service* pada dasarnya mengatur mengenai aturan-aturan dalam memainkan suatu *game online*.<sup>105</sup>

*Term of Service* umumnya dibuat oleh penyedia jasa *game online*, sedangkan *EULA* pada umumnya adalah suatu klausula baku, dimana klausula perjanjian di dalamnya dibuat dan ditentukan secara sepihak oleh para pengembang *game online*. Hal ini lantas kerap menimbulkan perdebatan, karena *EULA* kerap menguntungkan dan juga bersifat membatasi tanggung jawab bagi pengembang *game online* tersebut. Hal ini lah yang kemudian banyak di protes oleh para pemain.<sup>106</sup>

Undang-undang memberikan hak kepada setiap orang untuk secara bebas membuat dan melaksanakan perjanjian, selama keempat unsur di dalam Pasal 1320 KUHPerdara. Pihak-pihak dalam perjanjian adalah bebas menentukan aturan main yang mereka kehendaki dalam perjanjian tersebut, dan selanjutnya untuk melaksanakannya sesuai dengan kesepakatan yang telah tercapai di antara mereka, selama dan sepanjang para pihak tidak melanggar

---

<sup>105</sup> Mahendra Adhi Purwanta, “Analisa Hukum Terhadap Trasnaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan *Game online*”, Universitas Indonesia, Thesis, Hal. 140. *Tidak dipublikasikan*.

<sup>106</sup> *Ibid.*

ketentuan mengenai klausa yang halal. Artinya, ketentuan yang diatur dalam perjanjian tersebut tidak bertentangan. dengan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku, ketertiban umum, kesusilaan, kepatutan, dan kebiasaan yang berlaku umum di dalam masyarakat.<sup>107</sup>

Namun, ada kalanya “kedudukan” dari kedua belah pihak dalam suatu negosiasi tidak seimbang, yang pada akhirnya melahirkan suatu perjanjian yang “tidak terlalu menguntungkan” bagi salah satu pihak. Dalam praktek dunia usaha juga menunjukkan bahwa “keuntungan” kedudukan tersebut sering diterjemahkan dengan pembuatan perjanjian baku dan/atau klausula baku dalam setiap dokumen atau perjanjian yang dibuat oleh salah satu pihak yang “lebih dominan” dari pihak lainnya. Dikatakan bersifat “baku” karena, baik perjanjian maupun klausula tersebut, tidak dapat dan tidak mungkin dinegosiasikan atau ditawar-tawar oleh pihak lainnya. *Take it or leave it.*<sup>108</sup>

*EULA* maupun *Term of Service* pada *game online*, pada dasarnya juga merupakan suatu perjanjian lisensi antara pengembang/penyedia jasa *game online* dengan para pemainnya. Dengan demikian, keberadaan *EULA* atau *Term of Service* ini dapat ditinjau dari Pasal 1320 KUHPerduta. Syarat pertama pada pasal

---

<sup>107</sup> Gunawan Widjaja dan Ahmad Yani, *Hukum tentang Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000), hal. 52.

<sup>108</sup> *Take it or leave it* adalah sebuah kalimat sederhana yang mempunyai letak arti dan dampak yang luas. Kalimat “*take it or leave it*” mengartikan suatu pilihan “ya” atau “tidak” yang mewajibkan seseorang menentukan pilihan

1320 KUHPerdata menyatakan adanya kesepakatan untuk mengikatkan dirinya.

*EULA* atau *Term of Service* adalah suatu kesepakatan antara kedua belah pihak untuk mengikatkan dirinya. Sepanjang klausula baku itu tidak melanggar ketentuan di dalam Pasal 18 Undang-undang Perlindungan Konsumen, maka klausula baku tersebut dapat diterapkan. Dengan adanya kesepakatan antara para calon pemain dengan pengembang/penyedia jasa *game online*, maka *EULA* atau *Term of Service* akan mengikat kedua belah pihak.<sup>109</sup>

#### **D. Mekanisme Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends: Bang Bang***

Transaksi jual beli elektronik secara garis besar hampir sama dengan jual beli di dunia nyata. Adanya penjual, pembeli, objek yang diperjualbelikan, kesepakatan penjual dan pembeli serta harga barang yang menjadi pokok serta tak dapat dipisahkan. Hal mendasar yang membedakan jual beli *online* dengan jual beli di dunia nyata adalah penjual dan pembeli seringkali tidak dapat bertemu secara langsung dikarenakan lokasi tempat tinggal yang jauh sehingga menggunakan media komunikasi elektronik untuk menghubungkan keduanya. Media sosial di anggap lebih efisien untuk berkomunikasi, namun cara seperti ini juga lebih rentan terhadap unsur penipuan. Maka tak jarang dalam beberapa kasus transaksi elektronik baik penjual maupun pembeli lebih memilih untuk bertemu secara langsung.

---

<sup>109</sup> *Ibid*, hal. 116

Jual beli dalam hukum Islam diartikan sebagai akad antara penjual (*al-Ba'i*) dan pembeli (*al-Musyitari*) yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan obyek yang dipertukarkan barang (*mabi'/mutsman*) dan harga (*tsaman*).<sup>110</sup> Sedangkan dalam hukum Positif jual beli di jelaskan pada Pasal 1457 KUHPerdara yang berarti jual beli adalah suatu perjanjian dengan mana satu pihak mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah di janjikan.<sup>111</sup>

Media pemasaran yang sering digunakan untuk melakukan kegiatan jual beli *online* menggunakan jejaring media sosial yang terabung internet seperti Facebook, Instagram, *Website* tertentu, dan *Online Shop*. Penggunaan internet sebagai lapak atau media pemasaran dalam transaksi jual beli elektronik akun *game online* memang memudahkan bagi penjual, selain penggunaannya yang gratis media sosial juga dapat diakses seluruh di dunia selama memiliki jaringan internet. Adapun peranan internet sebagai media pemasaran transaksi jual beli elektronik sebagai berikut :

1. Internet sebagai media utama pemasaran jual beli elektronik;
2. Memungkinkan web dapat diketahui oleh seluruh penjuru dunia;
3. Memungkinkan *merchant*/perusahaan/instansi yang menjual produk atau jasa secara online;

---

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

<sup>111</sup> Kitab Undang-undang Hukum Perdata Buku III Bab V tentang Jual Beli Pasal 1457.

4. Memungkinkan *merchant*/perusahaan/instansi yang menjual produk atau jasa mempunyai pasar global;
5. Memungkinkan *merchant*/perusahaan/instansi yang menjual produk atau jasa dapat berkomunikasi secara cepat.<sup>112</sup>

*Game online* kini seperti salah satu kegiatan yang hampir dilakukan setiap orang untuk menghabiskan waktunya dan bersosialisasi dengan orang lain melalui *game online*. Selain untuk kesenangan semata ada beberapa pemain yang memandang *game online* tidak hanya sebagai sebuah permainan, namun bisa dijadikan sebagai peluang yang menghasilkan bahkan sebuah profesi pekerjaan. Salah satunya yaitu atlet *game* profesional yang bisa menjadi seorang atlet olahraga elektronik atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan *E-Sport (Electronic Sport)*.

Berkembangnya *game online* juga memicu transaksi jual beli *item-item dalam game* antar pemain. Seperti pada *Mobile Legends: Bang Bang* jual beli *Skin, Hero, Diamonds* bahkan akun itu sendiri.

Penetapan harga dalam jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* antar penjual dan pembeli biasanya melalui *Chatting*. *Chatting* adalah sebuah bentuk pecakapan menggunakan media sosial yang terhubung pada internet dengan menghubungkan dua orang atau lebih dengan tanpa bertemu secara langsung. Sering kali penjual dan pembeli menetapkan harga terlebih dahulu sebelum ada kesepakatan

---

<sup>112</sup> Jonathan dan Tutty Mardadiredja, *Teori E-Commerce : Kunci Sukses Perdagangan di Internet*, (Yogyakarta, Gava Media: 2008), hal. 17.

diantara keduanya. Adapun faktor yang mempengaruhi besaran harga akun *Mobile Legends: Bang Bang* sebagai berikut:

1. Tingginya *Ranked* sebuah akun

Telah di jelaskan bahwa dalam MLBB terdapat 7 *Tier* atau *Ranked*, semakin tinggi *ranked* yang di miliki sebuah maka semakin tinggi juga harga dari sebuah akun tersebut.

2. Banyaknya *items* yang di miliki dalam sebuah akun, misalnya:

- a. *Hero* dan *Skin*

Semakin banyak *hero* dan *skin* yang dimiliki maka semakin mahal pula harganya. Dalam pembaruan versi 1.3.60 (2019/03/19) pada *original server* terdapat 78 karakter *hero* dan 242 *skin* yang terdiri dari jenis *skin Normal, Elite, Special, Epic, Legends, Season*, dan *skin* berlangganan *starlight*. semakin mahal dan sulit *skin* yang ada maka semakin tinggi pula harga sebuah akun *Mobile Legends: Bang Bang*.

- b. *Diamonds*

Tak sedikit yang menawarkan akun dengan sisa jumlah *diamonds* di akun yang dijualnya. Seperti telah di sebutkan sebelumnya, *diamonds* merupakan mata uang *virtual* dalam *Mobile Legends: Bang Bang* yang dapat digunakan untuk membeli item tertentu dalam permainan tersebut.

c. *Level Set Emblem*

Dalam *Mobile Legends: Bang Bang* ada 9 set *Emblem* yang dapat memberikan tambahan poin atributnya. Setiap level pada *emblem* akan menambah beberapa atributnya dan menambah efek tertentu. Level maksimal sebuah *Emblem* adalah 60 dan biaya total dari *Emblem* level 1 - 60 adalah 22.773 *Emblem Fragment* untuk masing-masing setnya.<sup>113</sup>

3. *Matchmaking Rating (MMR)*

MMR adalah rata-rata kemenangan dalam setiap pertandingan dalam *Mobile Legends: Bang Bang*, cara menghitung MMR pada MLBB adalah *Match Win* (jumlah pertandingan yang dimenangkan) dibagi dengan Total *Match* di kali 100.<sup>114</sup> Semakin tinggi MMR yang dimiliki oleh sebuah akun, maka akan semakin memikat minat pembeli karena *winrate* juga digunakan sebagai ajang gengsi oleh para pemain.

4. *Unbind Akun.*

Seperti telah di jelaskan sebelumnya *Bind* akun adalah mengaitkan akun utama kepada akun lainnya. Sedangkan *Unbind* akun merupakan istilah untuk melepaskan kaitan akun utama

---

<sup>113</sup> Mobilelegends.gcube.id, “Emblems”, <https://mobilelegends.gcube.id/emblems/> di akses pada 08/03/19.

<sup>114</sup> Sylphid91, “Menghitung Win Rate Hero Mobile Legends\*Warning, Math Inside!\*”, <https://m.kaskus.co.id/thread/5a8e34f354c07ade48b4567/cara-menghitung-win-rate-hero-mobile-legends--warning-math-inside> , di akses pada 08/03/19.

kepada akun lainnya. Sering kali pembeli lebih memilih membeli akun yang telah di *Unbind* atau sudah dilepas dari akun-akun lain agar akun yang diberikan oleh penjual bisa di gunakan dengan leluasa oleh pembeli kemudia dapat di amankan dengan *Bind* akun tersebut dengan akun lain yang dimiliki oleh pembeli sehingga tak dapat di curi kembali (*Hack Back*).

#### **E. Faktor Penyebab terjadinya Jual beli Akun**

*Game* yang pada awalnya digunakan hanya sebagai hiburan dan untuk melupakan kejenuhan sekarang ini sudah berkembang, mulai munculnya sebuah ajang kompetisi hingga menjadi peluang bisnis yang menggiurkan. Peluang bisnis yang muncul seperti menjual item tertentu, menjual *skin* dari *hero* tertentu, menjadi joki *game* untuk menaikkan *ranked/level* pemain lain, hingga menjual akun permainan daring itu sendiri.

*Dalam game* ini terdapat tujuh *ranked* yang mana tiap-tiap level memiliki kesulitan masing-masing karena setiap *ranked* di tempati oleh para *player* yang memiliki *skill* dan kemampuan sama sehingga harus melalui para pemain tersebut dan mencapai *ranked* tertinggi. Masing-masing *ranked/level* tersebut adalah Elite, Warrior, Master Grandmaster, Epic, Legends, dan Mythic.

Namun tak banyak juga para *players* yang tak ingin bersusah payah menaikkan *ranked* mereka, ada juga yang mencari jalan tengah yaitu dengan membeli akun *game* milik seseorang yang telah mencapai *ranked* sesuai dengan keinginannya, selain itu faktor lain

yang membuat seseorang membeli akun adalah mencari akun yang telah memiliki *skin hero* tertentu hingga *level emblem* tinggi.<sup>115</sup>

Dari sisi penjual, Pemain yang menjual akunnya dapat disebabkan karena memang menggunakan peluang ini sebab membutuhkan uang dan juga ada yang menjualnya disebabkan karena malas untuk memainkannya karena mempunyai banyak akun atau ingin berhenti alias pensiun dari *game Mobile legends: Bang Bang*.<sup>116</sup>

---

<sup>115</sup> Wawancara terhadap pembeli akun, Rachmade pada 10/01/2019

<sup>116</sup> Wawancara terhadap penjual akun, Akbar Padma, pada 16/06/2019

## BAB IV

### **Analisis Jual beli akun *Game Online***

#### ***Mobile Legends: Bang Bang***

##### **A. Analisis mekanisme jual beli akun *game Mobile legends: Bang Bang***

*Mobile Legends: Bang Bang* sebagai salah satu *game* yang saat ini digemari tidak hanya dimainkan sebagai hiburan namun dijadikan sebagai profesi seperti atlet *e-sport* dan sebagai peluang bisnis dengan menjual items hingga akun *game* itu sendiri.

Penggunaan media elektronik menempati kedudukan yang penting dalam memudahkan proses transaksi bisnis secara umum dan perdagangan bebas secara khusus. Melalui teknologi informasi, segala kegiatan komunikasi dapat lebih dimudahkan yang kemudian menyebabkan banyak perubahan kegiatan manusia dalam berbagai bidang termasuk dalam jual beli nyata menjadi jual beli secara elektronik.

Transaksi jual beli elektronik secara garis besar hampir sama dengan jual beli di dunia nyata. Sedikit perbedaan antara keduanya adalah dalam jual beli elektronik penjual dan pembeli yang seringkali tidak dapat bertemu. Berikut adalah mekanisme jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* yang umum terjadi:

1. Penjual telah masuk grup jual beli akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* yang terdapat dimedia sosial seperti grup

Facebook, media jual beli akun *game* itemku.com dan juga dapat menggunakan *instagram* sebagai media pemasarannya;

2. Penjual mem-*posting* akun yang akan dijual dengan mencantumkan foto *screenshot* akunnya dan mencantumkan keterangan akun yang akan dijual secara detail, memberikan kontak yang bisa di hubungi beserta harga yang ditawarkan;
3. Setelah penjual mengunggah akun yang akan dijual, maka tinggal menunggu komentar dari pembeli yang berminat untuk membeli akun tersebut;
4. Negosiasi harga antara penjual dan pembeli dilakukan melalui media sosial Facebook, Whatsapp, atau lainnya untuk menetapkan kesepakatan harga, cara penyerahan akun atau yang lainnya antara penjual dan pembeli;
5. Setelah terdapat kesepakatan antara pihak penjual dan pembeli, maka pembeli mentransfer sejumlah harga yang sudah disepakati;
6. Setelah itu, penjual menyerahkan *ID* dan *Password* akun *Mobile Legend: Bang Bang* yang sudah dibayar oleh pembeli;
7. Pembeli memeriksa akun tersebut apakah sesuai dengan keterangan yang dicantumkan dalam unggahan penjual dan mengamankan akun tersebut yang kemudian mengkonfirmasi kepada penjual bahwa akun telah diterima dengan baik dan telah diamankan.

Namun cara seperti ini lebih rentan terhadap unsur penipuan yang tidak jarang dalam beberapa kasus transaksi elektronik baik

penjual maupun pembeli lebih memilih untuk bertemu secara langsung untuk menghindari penipuan.

Rentannya penipuan terhadap metode jual beli secara privat, tidak jarang para pihak menggunakan jasa pihak penengah untuk jaminan keamanan yang disebut rekber / pulber dan biasanya rekber / pulber yang digunakan jasanya adalah admin media sosial itu sendiri. Hak untuk memilih metode transaksi jual beli juga telah dilindungi oleh pemerintah dengan dibentuknya perundang-undangan. Dalam Bab II telah dikatakan dalam Pasal 21 Undang-undang Informasi dan Teknologi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 yang menyatakan “*Penjual atau pembeli dapat melakukan Transaksi Elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik*”. Dalam *Ba’i as Salam* juga membolehkan adanya pihak ketiga seperti saksi atau wakil yang bahkan sangat dianjurkan dalam setiap transaksi yang tidak dilakukan secara tunai untuk menghindari hal yang tidak diinginkan.

Adapun mekanisme jual beli menggunakan metode rekber / pulber sebagai berikut :

1. Kesepakatan menggunakan jasa pihak ketiga

Antara penjual dan pembeli ada kesepakatan untuk menggunakan Jasa rekber/pulber yang sering diperankan oleh admin grup facebook serta pemilik lapak media elektroniknya yang bertugas sebagai pihak agen elektronik.

2. Kesepakatan harga

Setelah pihak penjual dan pembeli melakukan

kesepakatan harga, harga harus ditetapkan oleh kedua belah pihak, tetapi juga bisa diserahkan terhadap pihak ketiga untuk dapat memebrikan ketetapan harga.

3. Transfer oleh pembeli

Pembeli transfer dana sesuai harga kesepakatan beserta uang sewa jasa ke rekening admin sebagai penyedia jasa layanan atau Rekber. Pembayaran uang sewa juga merupakan kesepakatan antara penjual dan pembeli mengenai siapa yang akan menanggung biaya sewa jasa rekber atau pulber sebagai pihak ketiga penyedia jaminan keamanan.

4. Pengiriman akun oleh penjual

Kemudian pihak penjual mengirimkan atau memberikan akun *game*-nya untuk di periksa dan diamankan oleh pihak ketiga sebelum diberikan kepada pihak penjual.

5. Konfirmasi pembeli

Pembeli melakukan konfirmasi penerimaan serta pengamanan akun *game* dengan mengganti *password* atau lainnya kepada pihak ketiga.

6. Pencairan dana

Setelah konfirmasi barang diterima dengan baik, proses pencairan dana segera dilakukan ke penjual.

Untuk menggunakan jasa pihak rekber atau pulber biasanya dikenakan *fee* atau biaya jasa. Dalam transaksi ini memberikan sejumlah biaya kepada Rekber sebagai balas jasanya pada umumnya

di bebankan kepada pihak pembeli. Berikut adalah kisaran *fee pulber*:<sup>117</sup>

1. Transaksi akun harga dibawah Rp. 5.000 sampai Rp. 99.000,- membayar jasa Rp. 10.000;
2. Transaksi akun Rp. 100.000 – Rp. 299.000 membayar jasa Rp. 20.000;
3. Transaksi Rp. 300.000 – Rp. 500.000 membayar jasa Rp. 30.000;
4. Transaksi Rp. 500.000 – Rp. 1.000.000 membayar jasa Rp. 50.000 atau sesuai kesepakatan antara Rekber dengan pihak yang bersangkutan.

Dalam Bab III telah diterangkan bahwa *game online* tidak hanya dijadikan ajang mencari hiburan namun dapat pula menghasilkan rupiah bagi pemainnya. Para pemain menjual akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* biasanya dikarenakan bosan dan malas lagi memainkannya atau karena terlalu banyak akun yang dimiliki sehingga pemain menjual akun yang dimilikinya untuk mendapatkan uang.<sup>118</sup> Dari sudut pandang pembeli, banyak pemain yang membeli sebuah akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* dikarenakan pembeli malas memainkan *Mobile Legends* dari level bawah atau juga ditemukan dengan alasan keberadaan item seperti *skin hero*, *Level max Fragment* dan lainnya pada akun yang ditawarkan oleh penjual.

---

<sup>117</sup> Wawancara Jeslyn Gaming, admin grup Facebook “Jual Beli akun All Game Online”. Pada 16/02/2019

<sup>118</sup> Wawancara Terhadap Penjual Muhammad Akbar Padma, Pada 16/06/19

## B. Analisis Jual Beli Akun *game Mobile Legend: Bang Bang* Menurut Hukum Islam

Adapun pengertian jual beli secara hukum islam adalah akad antara penjual (*al-Ba'i*) dan pembeli (*al-Musyitari*) yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan objek yang dipertukarkan barang (*mabi'/mutsman*) dan harga (*tsaman*).<sup>119</sup> Dengan kata lain secara bahasa jual beli (*al-Ba'i*) secara bahasa artinya memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti.<sup>120</sup>

Dalam Hukum Islam segala bentuk jual beli diperbolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya, seperti yang telah dibahas dalam Bab II dan tertuang dalam Firman Allah SWT.

...ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا....

“...Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba...” (Qs. *al Baqarah* : 275).<sup>121</sup>

Berdasarkan mekanisme jual beli akun *game online Mobile legends: Bang Bang* yang telah di paparkan pada sub bab sebelumnya, dimana pembayaran dilakukan terlebih dahulu yang

<sup>119</sup> Fatwa Dewan Syari'ah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017. Hal. 3.

<sup>120</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat : Sistem Transaksi dalam Islam*, terj., dari, *Nizham al-Muamalah fi al-Fiqh al-Islamiyah*, oleh, Nadirsyah Hawari, (Jakarta : Amzah, 2014), Cet. IV, Hal., 23.

<sup>121</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan terjemah*, Qs. *Al Baqarah* Ayat 275.

kemudian diikuti dengan penyerahan akun *Mobile Legends: Bang Bang* yang sebelumnya ditangguhkan, maka jual beli akun akun *Mobile Legends: Bang Bang* dapat dikategorikan sebagai *Ba'i as Salam*. *Ba'i as Salam* adalah penjualan suatu barang yang disebutkan sifat-sifatnya sebagai persyaratan jual beli dan barang tersebut masih dalam tanggungan penjual, dimana syarat-syarat di antaranya adalah mendahulukan pembayaran pada waktu akad *majlis* (ketika akad disepakati kedua belah pihak).<sup>122</sup>

Dalam Hukum Islam setiap jual beli harus memenuhi rukun dan syarat, apabila dalam pelaksanaan jual beli tidak ada salah satu atau sebagian rukun serta syarat sah yang tidak terpenuhi jual beli tersebut bisa dikatakan sebagai jual beli *fasad* (rusak) atau *Bathil*. Rukun yang telah di sebutkan menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah Buku ke II Pasal 22 menyatakan rukun jual beli terdiri atas :

1. Pihak-pihak yang berakad

Dalam analisis peneliti pihak yang berakad adalah penjual yang mem-*posting* atau memasarkan akaun jual beli beserta dengan kriteria serta informasi yang diperlukan, kemudian pembeli yang berminat akan melakukan negosiasi pada kolom komentar atau cara komunikasi yang disarankan oleh pihak penjual itu sendiri.

---

<sup>122</sup> Masjupri, *Fiqh Mualamah*, (Sleman: Asnalitera, 2013), hal. 131.

## 2. Objek akad

Dalam jual beli akun *game online* objek akad adalah akun *game online Mobile Legend: Bang Bang*. Akun ini bisa dikatakan sebagai sebuah *virtual property* yang ada di *virtual world* seperti yang di terangkan pada Bab II. *Virtual property* dalam hukum positif dapat di kategorikan sebagai sebuah benda tidak bewujud jika di lihat dari bentuk, karakteristik dan sifatnya menurut KUHPerdara tentang hukum benda dan di lindungi oleh Perundang-undangan sebagai hak kekayaan intelektual.

## 3. Tujuan pokok akad.

Tujuan akad jual beli pada praktek jual beli ini adalah memindahkan hak kepemilikan atas akun *Game Online Mobile Legend: Bang Bang* dengan dijanjikan penukaran harga dengan alat pembayaran yang telah di sepakati.

## 4. Kesepakatan

Negoisasi dimulai saat pembeli memberikan komentar terhadap barang yang di unggah oleh penjual di lapak Grup *Facebook* atau media elektronik lainnya. Pembeli biasanya akan menanyakan berapakah harga yang diperlukan untuk memindahkan hak kepemilikan dari penjual dan pembeli. Negoisasi juga bisa disebut sebagai *Shigat (Ijab dan Qabul)* dalam rukun Islam *shigat* di maknasi sebagai bentuk representatif dari bentuk keridhaan atas jual beli. Negoisasi ini bisa dilakukan melalui *chatting* atau pesan pribadi, semisal menggunakan

*Messenger, Whatsapp, Line, SMS* atau bisa bertemu secara langsung.

Syarat adalah sesuatu yang bukan merupakan unsur pokok tetapi merupakan unsur yang harus ada di dalamnya jika tidak ada maka perbuatan tersebut dipandang tidak sah. Berikut adalah analisis penulis tentang kesesuaian Syarat sah Jual beli pada jual beli akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* :

1. Syarat yang berhubungan dengan *Aqidain*, yaitu dua orang yang berakad
  - a. *Aqidain* tidak dalam keadaan terpaksa

Penjual menjual akun yang dimilikinya sendiri tanpa paksaan dengan mengungahnya ke media sosial yang dikehendaki, kemudian pembeli yang tertarik akan menghubungi penjual atas keinginannya sendiri untuk membeli akun tersebut, negoisasi mengenai kesepakatan berlanjut melalui *chatting* pada kolom komentar atau menghubungi pihak penjual dengan kontak whatsapp yang biasanya dicantumkan oleh penjual, jika penjual dan pembeli telah memiliki kesepakatan atas harga dan lainnya maka jual beli pun terjadi, namun jika dalam negoisasi ada beberapa hal yang dirasa tidak memiliki kesepakatan seperti dalam hal penentuan harga oleh kedua belah pihak maka jual beli tidak diteruskan. Dalam hal ini bisa dikatakan bahwa para pihak yang berakad tidak dalam keadaan terpaksa dan sama-sama rela terjadinya praktek jual beli. Dalam hal ini para pihak

yang berakad haruslah melakukan akad jual beli tidak berada dalam paksaan atau rela dan ridha dalam melaksanakan jual beli sesuai dengan perintah Allah SWT.

يَأْيُهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ  
تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ...

“...Wahai orang-orang yang beriman janganlah kalian saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang timbul dari kerelaan di antara kalian...”.(QS. an Nisa: 29).<sup>123</sup>

b. *Baligh* dan berakal.

Tidak sah akadnya orang gila, orang yang mabuk, begitu juga akadnya anak kecil, kecuali terdapat izin dari walinya sebagaimana pendapat jumhur ulama'. Tujuannya adalah agar penjual maupun pembeli tahu dan cakap untuk melakukan apa yang dikerjakkan. Dalam jual beli *online* dimana penjual dan pembeli tidak bertemu sulit untuk memastikan apakah para pihak sudah bisa dikatakan telah *Baligh* dan berakal, kemungkinan bahwa yang melakukan transaksi tersebut adalah anak yang belum *baligh*, sehingga dibutuhkan informasi lebih lanjut secara lebih detail mengenai kecakapan *aqidain* namun jika akun yang di jual tidak begitu bernilai maka anak yang belum *baligh* maka diperbolehkan.

---

<sup>123</sup> Departemen Agama RI, *Al Qur'an Dan Terjemah*, Qs. An Nisa Ayat 29.

2. Syarat yang terkait dengan *ijab* dan *qabul*

Ulama fikih sepakat menyatakan bahwa urusan utama jual beli adalah kerelaan kedua belah pihak. Kerelaan ini dapat terlihat pada saat akad berlangsung. Ulama fikih menyatakan bahwa syarat *ijab* dan *qabul* adalah sebagai berikut :

a. Orang yang mengucapkannya telah *aqil baligh* dan berakal

Jual beli dapat dikatakan sah apabila pelaku jual beli telah diketahui *baligh* ataukah belum. An-Nawawi asy Syafi'i dalam *Al- Majmu'*, 9:185, menjelaskan pendapat para ulama mengenai keabsahan jual beli yang dilakukan oleh anak-anak. Pendapat pertama adalah jual beli yang dilakukan oleh anak yang sudah *tamyiz* (menginjak usia tujuh tahun) adalah tidak sah meskipun mendapatkan izin walinya, pendapat ini di kemukakan menurut ulama' madzhab Syafi'i karena dianggap belum dapat mengelola harta. Kedua, menurut Syufyan Ats- Tsauri, Abu hanifah, Ahmad bin Hanbal, dan Ishaq bin Rahuyah jual beli yang dilakukan oleh anak yang *tamyiz* namun belum *mukalaf* adalah sah jika mendapatkan ijin atau sepengetahuan walinya. Dan ketiga, Ibnul munzir mengatakan bahwa Ahmad bin Hanbal dan Ishaq bin Rahuyah memperbolehkan transaksi jual beli anak yang sudah *tamyiz* meski tanpa seijin walinya dengan syarat

nilai barang yang di beli itu remeh.<sup>124</sup> Transaksi jual beli secara hukum sah jika melibatkan pelaku yang memiliki kriteria ahli *al tasharruf*.<sup>125</sup> Dalil dasarnya dari ahli *al tasharruf* adalah *An Nisa* ayat 6 :

وَأَبْتَلُوا الْيَتَامَىٰ حَتَّىٰ إِذَا بَلَغُوا النِّكَاحَ فَإِنْ آنَسْتُمْ مِنْهُمْ رُشْدًا  
فَادْفَعُوا إِلَيْهِمْ أَمْوَالَهُمْ....

“Dan ujilah anak yatim itu sampai mereka cukup umur untuk kawin. Kemudian jika menurut pendapatmu mereka telah cerdas (pandai memelihara harta), maka serahkanlah kepada mereka harta-hartanya....”(Qs. *an Nisa*: ayat 6).<sup>126</sup>

b. *Qabul* sesuai dengan *Ijab*

Penjual memberikan penawaran dengan mengunggah *screenshot* akun pada *Mobile Legends: Bang Bang* sedangkan pembeli yang ingin membelinya akan memulai bernegosiasi dengan memberikan penawaran pada kolom komentar atau kontidak yang di camtukan. *Qabul* dari penjual dinyatakan ketika penjual mengunggah akun yang dijualnya di media *online* melalui negosiasi pembeli akan membayar akun yang dijual, dan penjual akan menyerahkan akunnya kepada pembeli sesuai kesepakatan.

<sup>124</sup>Pengusahamuslim.Com-Komunitas Pengusaha Muslim Indonesia, “Jualan Di Tk Atau SD”, <https://Pengusahamuslim.Com/1844-Jualan-Di-Tk-Atau-Sd.Html> Diakses Pada 15/1/19

<sup>125</sup> H. Fathurrahman Azhari, Adi Hatim, “Pendapat KH. Salim Ma’ruf Tentang Jual Beli Risalah Muamalah”, *Al-Banjari : Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 15, No 2 Juli-Desember 2016, Hal. 169.

<sup>126</sup> Departemen Agama RI, *Al Qur’an Dan Terjemah*, Qs. *An Nisa* Ayat 6.

- c. *Ijab dan Qabul* dilakukan pada suatu *majlis*.

Dalam jual beli akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* kesepakatan dilakukan menggunakan teknologi informasi berupa media sosial yang dapat menghubungkan kedua belah pihak secara interaktif meskipun tanpa bertemu secara langsung. Sebagaimana diputuskan oleh Majma' Al Fiqh Al Islami (Divisi Fiqih OKI) keputusan no. 52 (3/6) tahun 1990, yang berbunyi “*Apabila akad terjadi antara dua orang yang berjauhan tidak berada dalam satu majlis dan pelaku transaksi, satu dengan lainnya tidak saling melihat, tidak saling mendengar rekan transaksinya, dan media antara mereka adalah tulisan atau surat atau orang suruhan, hal ini dapat diterapkan pada faksimili, teleks, dan layar komputer (internet). Maka akad berlangsung dengan sampainya ijab dan qabul kepada masing-masing pihak yang bertransaksi. Bila transaksi berlangsung dalam satu waktu sedangkan kedua belah pihak berada di tempat yang berjauhan, hal ini dapat diterapkan pada transaksi melalui telepon ataupun telepon seluler, maka ijab dan qabul yang terjadi adalah langsung seolah-olah keduanya berada dalam satu tempat.*”<sup>127</sup>

---

<sup>127</sup> Munir Salim “Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam”, *Jurnal Al Daulah*, Vol. 6, No. 2, Desember 2017, Hal. 378

3. Syarat yang berhubungan dengan *Ma'qud Alaih* atau objek yang diperjualbelikan
  - a. Harta atau benda tersebut tidak samar (*gharar*) sama-sama diketahui oleh kedua belah pihak.

Penjual memberikan informasi lengkap berkenaan dengan akun yang akan dijualnya, memberikan informasi berapakah harga yang digunakan oleh penjual dan pembeli, informasi tentang item apa saja yang ada dalam akun tersebut seperti *skin*, jumlah sisa *diamonds*, *BP*, jumlah *hero*, level permainan serta informasi mengenai apakah akun tersebut aman dari kemungkinan *Banned* akibat pemilik sebelumnya. Penipuan dalam transaksi elektronik sering terjadi karena penjual dan pembeli tak dapat bertemu menjadi sebuah kelemahan dalam metode ini. Dalam Hadist, Rasulullah SAW bersabda :

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحِصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ

“Rasulallah SAW melarang jual beli dengan lemparan batu dan jual beli *gharar*” (HR. Muslim).

Metode privat yang lebih rentan terhadap penipuan saat penyerahan akun *Mobile Legends: Bang Bang* oleh penjual dapat diminimalisir dengan metode kedua, keberadaan rekber atau pulber dapat menjadikan amannya pelaksanaan transaksi jual beli elektronik

- b. Harta atau benda yang diperjualbelikan sah atau tidak terlarang menurut agama Islam.

Akun *game Mobile Legend: Bang Bang* digunakan untuk melakukan *Log in* pada *game* untuk memulai permainan yang digunakan untuk hiburan dan kesenangan. Namun *game* ini bisa menjadi haram apabila kita lalai jika bermain sampai berlebihan dan melampaui batas. Seperti yang telah tercantum dalam Surat *al Maidah* Ayat 87 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تُحَرِّمُوا طَيِّبَاتِ مَا أَحَلَّ اللَّهُ لَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا  
إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu haramkan apa-apa yang baik yang telah Allah halalkan bagi kamu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.” (Qs. *al Maidah* : 87).<sup>128</sup>

- c. Objek jual beli merupakan hak milik penuh, namun seseorang bisa menjual barang yang bukan miliknya apabila mendapat izin dari pemilik barang.

Seperti telah dijelaskan pada Bab II, akun *game online* merupakan sebuah *virtual property* yang merupakan layanan dari Moonton di buat oleh pengguna untuk bisa menikmati permainan dengan mematuhi *Term of Service (ToS)*.

---

<sup>128</sup>Departemen Agama RI, *Al Qur'an Dan Terjemah*, Qs. *Al Maidah* Ayat 87.

Akun dikategorikan sebagai salah satu dari *virtual property* yang mana kepemilikannya masih diperdebatkan dan juga belum ada kepastian hukum secara yuridis tentang *virtual property* ini di Indonesia. Akun yang merupakan *virtual property* dapat di asumsikan menjadi milik pembuat akun tersebut sedangkan *Moonton* hanya penyedia layanan jasa pembuatannya sama halnya seperti kepemilikan akun *e-mail* atau akun rekening pada bank yang menjadi hak milik pembuatnya.

- d. Harta yang diperjualbelikan dapat diambil manfaatnya.

Jual beli barang yang tidak memiliki manfaat dianggap tidak sah atau batal karena transaksi tersebut hanya akan menjadi sia-sia dan *mubadzir*, sedangkan Allah SWT melarang segala sesuatu yang bersifat *mubadzir*. Manfaat Akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* hanya di dapat dirasakan oleh pembeli bukan untuk masyarakat. Selama manfaat tersebut tidak bertentangan dengan Agama, Perundangan-undangan dan Norma yang berlaku maka sah sah saja.

Berdasarkan hukumnya jual beli dapat dibagi menjadi dua yakni *ba'i Shahih* dan *ba'i al Fasad*.<sup>129</sup> Berdasarkan uraian pada bagian sebelumnya, jual beli akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* tersebut menurut

---

<sup>129</sup>Enang Hidayat, *opcit.*, Hal. 50, Muhammad abd al-Rauf Hamzah, *Ibid*; Kamil Musa, *Opcit* Hal. 246.

telah memenuhi rukun dan syarat jual beli sehingga dikategorikan sebagai jual beli yang sah (*ba'i shahih*).

### **C. Analisis Jual Beli akun *game Mobile Legend: Bang Bang* menurut Hukum Positif**

Dalam Hukum Positif jual beli Pasal 1457 KUHPerdata, menyatakan “*Jual Beli merupakan suatu perjanjian dengan mana satu pihak mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan*”.<sup>130</sup>

Transaksi elektronik bisa menimbulkan beberapa potensi pelanggaran menurut Hukum Positif, maka diperlukan ketelitian masing-masing pihak ketika melakukan transaksi jual beli akun *game online Mobile Legend: Bang Bang*. Seperti yang di jabarkan pada Bab II, Hukum Positif memberikan asas mengenai jual beli yang tertuang dalam Undang-undang No. 8 Tahun 1999 Pasal 2 tentang Perlindungan Konsumen menjelaskan bahwa “*Perlindungan konsumen berdasarkan asas manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen serta kepastian hukum*”.

Dalam hal ini Undang-undang memberikan sebuah kepastian hukum kepada konsumen terhadap kerugian yang kemudian memunculkan kewajiban bagi penjual untuk memberikan informasi akun yang dijualnya berkenaan kepemilikan akun, kejujuran dan keselamatan akun agar bisa digunakan oleh pembeli secara aman.

---

<sup>130</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Bab V Bagian I Pasal 1457 Tentang Jual Beli

Dalam transaksi elektronik Undang-undang juga memberikan sebuah ketentuan untuk dilaksanakan kedua pihak, pada Bab II telah dijabarkan mengenai Pasal 17 ayat 2 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bahwa para pihak wajib beritikad baik sesuai dengan prinsip kemanfaatan, sukarela, tidak memberikan kerugian, unsur penipuan dan pemalsuan. Dalam hal ini para pihak harus mengikuti aturan sesuai dengan Undang-undang yang berlaku.

Sebuah Transaksi jual beli dikatakan sah jika telah memenuhi unsur-unsurnya sebagaimana yang telah dijabarkan pada Bab II. Analisa peneliti mengenai unsur tersebut adalah sebagai berikut :

1. Unsur *Essensialia*

Unsur ini mutlak dalam setiap perjanjian agar perjanjian itu sah. Unsur tersebut merupakan setiap syarat-syarat sahnya perjanjian seperti yang telah dijabarkan dalam pasal 1320 KUHPerdara adalah:

a. Persetujuan antar pihak-pihak

Kedua pihak menyetujui untuk melakukan jual beli, dalam hal ini adanya penjual yang mengunggah akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* untuk dijual yang kemudian di ikuti penerimaan penawaran oleh pembeli untuk membuat kesepakatan mengenai ketentuan jual beli.

b. Adanya kecakapan pihak yang sepakat membuat kesepakatan

Dalam transaksi elektronik jual beli akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* para pihak harus di teliti

kembali mengenai kecakupannya di mata hukum seperti yang telah di jelaskan dalam Bab II pada pasal 330, Pasal 108 dan Pasal 446 KUHPerdara dan tidak termasuk pada mereka yang disebut dalam pasal 1467-1470 KUH Perdata tentang mereka yang dilarang melakukan transaksi elektronik.

Pada hakikatnya sering ditemui anak di bawah umur yang melakukan transaksi jual beli akun *game online Mobile Legend: Bang Bang*, maka dari itu diperlukan ketelitian dalam pelaksanaannya tentang transparansi identitas pelaku jual beli.

c. Ada sesuatu hal tertentu atau objek jual beli

Objek yang dijadikan jual beli haruslah memenuhi syarat-syarat tersendiri yang telah di kemukakan dalam Bab II bahwa barang tersebut dapat menjadi prestasi yang di serahkan dan jelas.

Dalam Transaksi jual beli ini akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* merupakan objek jual beli dalam transaksi jual beli. Hak milik atas akun dapat dilakukan melalui penciptaan atau penyerahan melalui jual beli. Akun sendiri memiliki karakteristik *Rivalousness* seperti yang telah di terangkan pada Bab II. Akun memiliki sifat eksklusif yang mana hanya dapat di buka dan digunakan oleh pemilik akun tersebut. Menurut Jhon A. T. Fairfield akun merupakan *virtual property* dengan karakteristik *Rivalrousness* yang

menjadikannya hak milik pembuatnya seperti halnya akun pada rekening bank.

d. Sebab yang halal atau tidak dilarang

Pasal 1337 KUHPerdota menyebutkan sebab yang halal adalah terlarang apabila bertentangan dengan Undang-undang, kesusilaan dan ketertiban.

Adapun menjual akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* bisa dikatakan sebagai jual beli yang diperbolehkan mengingat bahwa akun merupakan milik pembuatnya berdasarkan salah satu cara perolehan hak milik menurut Abdulkadir yang telah dijelaskan pada Bab II.

2. Unsur *Naturalia*

Telah dijabarkan dalam Bab II unsur ini diatur dalam Undang-undang namun boleh diganti sesuai dengan kesepakatan para pihak yang terikat.

Dalam Bab II pada pasal 21 ayat 1 tidak jarang para pihak memakai jasa pihak ketiga atau rekber untuk menjamin keamanan akun dan terhindar dari unsur penipuan. Tentang penyerahan pembayaran akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* adalah diserahkan terlebih dahulu, namun ditentukan lain ketika menggunakan jasa pihak ketiga. pembayaran akan diserahkan oleh pihak ketiga kepada penjual ketika akun sudah dikonfirmasi penerimaannya dan telah di ganti *password*-nya oleh pembeli.

### 3. Unsur *Accidentalialia*

Telah dijelaskan pada Bab II, unsur ini tidak diatur dalam Undang-undang namun harus dimuat secara tegas oleh para pihak yang bertransaksi.

Dalam transaksi jual beli para pihak dapat bertransaksi secara langsung tanpa adanya pihak ketiga atau menggunakan jasa rekber sebagai penjamin keamanan bertransaksi yang biasanya disediakan oleh admin media komunikasi elektronik.

Ketentuan lain dalam penyelenggaraan jual beli akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* menurut Perundang-undangan Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat digambarkan sebagai berikut :

#### 1. Transaksi elektronik yang dituangkan ke dalam kontrak Elektronik mengikat para pihak (Pasal 18 ayat (1) UU ITE).

Berdasarkan ketentuan pasal tersebut maka dapat dilihat akan timbul mengenai hak dan kewajiban para pihak sebagaimana yang telah dipaparkan pada Bab II.

##### a. Kewajiban Penjual

#### 1) Menyerahkan Barang/benda dan Hak milik kepada pembeli.

Telah dijelaskan pada Bab II mengenai penyerahan benda serta hak milik. Pada Pasal 1457 KUHPerdara secara jelas menyatidakan “*Jual beli adalah suatu perjanjian dengan mana satu pihak*

*mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan.....”.*

Maka dari itu penjual akun wajib menyerahkan akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* kepada pembeli setelah dilakukan pembayaran kepada penjual. Dalam beberapa kasus transaksi elektronik banyak terjadi penipuan dimana akun yang dijanjikan tidak di serahkan kepada pembeli.

## 2) Menjamin aman atas hukum

Kewajiban ini timbul atas konsekuensi jaminan keamanan atas kepemilikan benda yang diserahkan oleh penjual kepada pembeli. Akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* yang selanjutnya dikatakan benda tidak berwujud sesuai dengan yang di jabarkan pada Bab II adalah objek jual beli.

Moonton sebagai pihak pengembang memberikan banyak layanan pada pengguna *game Mobile Legend: Bang Bang* yang diberikan sebagai sebuah konten pengguna. Pengguna dibatasi *Term of Use* oleh Moonton untuk tidak ada layanan yang di modifikasi, di salin, didistribusikan, di unggah, dikirim dan dijual dalam bentuk apapun atau dengan cara apapun secara sebagian atau keseluruhan.

Meski demikian dari pernyataan ketentuan tersebut dapat di katidakan bahwa akun adalah hak

milik pengguna *game Mobile Legend: Bang Bang* dengan cara perolehan hak milik melalui penciptaan yang menjadi objek yang dapat diperjualbelikan oleh pengguna.

3) Memberikan jaminan atas cacat yang tersembunyi

Segala bentuk kecacatan tersembunyi yang tidak diketahui oleh pembeli saat transaksi berlangsung menjadi tanggung jawab penjual, penjual wajib mengganti rugi atas barang serta mengembalikan harga pembayaran jika terbukti ada cacat tersembunyi. UU ITE memberikan asas yang tertuang pada Pasal 17 ayat (2) bahwa para pihak yang melakukan Transaksi elektronik sebagaimana yang dimaksud ayat (1) wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik selama transaksi berlangsung.

Dalam kasus transaksi jual beli akun *game Mobile Legend: Bang Bang* sering ditemukan bahwa akun yang diperjualbelikan memiliki masalah, salah satu bentuk kecacatan yang sering terjadi adalah akun tersebut mendapatkan hukuman *banned* akibat *cheat* yang dilakukan oleh pemilik akun sebelumnya dengan modifikasi sedemikian rupa untuk berperilaku curang. Akun dapat di ketahui memiliki hukuman *banned* setelah diserahkan dan digunakan oleh pembeli,

sedangkan dalam banyak kasus penjual tidak bertanggung jawab atas kecacatan ini dan memilih untuk memblokir segala bentuk komunikasi yang ada kepada pembeli.

b. Kewajiban pembeli

Menyerahkan pembayaran harga sesuai dengan kesepakatan yang telah di sepakati, meskipun tidak disebutkan secara jelas bahwa harga harus berupa uang, namun dalam KUHPerduta menyatakan bahwa jika benda di tukar dengan benda maka hal tersebut di artikan sebagai tukar menukar bukan jual beli.

Dalam pelaksanaanya pembeli wajib untuk mengirimkan sejumlah uang sebagai bentuk pembayaran, ada dua jenis uang yang biasanya di pakai yakni mata uang nyata yang ditransfer melalui bank atau berupa uang *virtual* berbentuk pulsa kepada penjual.

2. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik harus menggunakan metode yang telah disepakati (Pasal 19 UU ITE)

Penjual akun dan pembeli saat melakukan negoisasi memberikan pilihan atas metode yang akan digunakan. Salah satu metode yang ditentukan adalah metode pembayaran, dengan pembayaran COD atau Transfer Uang atau bentuk Pulsa Elektrik seperti yang dijelaskan pada Bab II tentang metode pembayaran. Hal ini juga termasuk dalam persyaratan dalam KUHPerduta Pasal 1320 ayat (1) mengenai kesepakatan para pihak yang

mengikatkan dirinya, penjual dan pembeli harus mengikuti metode yang telah dilaksanakan dan ditaati berdasarkan kesepakatan.

3. Penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik. (Pasal 21 ayat (1) UU ITE).

Dalam kasus ini para pihak yang memilih melakukan transaksi sendiri melakukan kesepakatan dan transaksi tanpa adanya pihak ketiga. Kemudian metode lain adalah menggunakan jasa rekber atau pihak ketiga sebagai penjamin keamanan yang mana biasanya adalah admin grup yang mana biasanya adalah seorang admin media sosial lapak jual beli.

Dari uraian analisis menurut hukum positif dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, Suatu perikatan dapat di katidakan sah jika telah memenuhi syarat-syarat sahnya perikatan (Pasal 1320 KUH Perdata). Pada uraian bab ini dapat disimpulkan syarat sahnya perikatan telah memenuhi unsur *essensialia* bahwa, 1) Para pihak yakni penjual dan pembeli memiliki kesepakatan untuk melakukan transaksi elektronik berupa jual beli akun *game online Mobile Legend: Bang Bang*. 2) Diperlukan ketelitian mengenai kecakapan para pihak dalam melakukan Transaksi Elektronik. 3) Objek jual beli merupakan benda kepemilikan pribadi yang dapat diserahkan. Dalam hal ini menimbulkan spekulasi bahwa akun merupakan hak atas intelektual Moonton yang mana dalam hal ini melarang untuk menjualnya tanpa seizin pihak Moonton Namun

sebagai pengguna yang menciptakan atau pembuat akun tersebut memiliki hak atas kepemilikan atas akun yang dibuatnya. 4) Sebab yang halal atau tidak dilarang menjadi unsur terakhir dalam syarat sahnya perikatan. Pemilik akun *game online Mobile Legend: Bang Bang* selaku penjual hanyalah pengguna atas layanan konten pengguna dari Moonton yang memiliki hak atas kepemilikan sehingga berhak untuk melakukan jual beli atas benda milik yang di buatnya.

Dalam unsur yang kedua ialah unsur *Naturalia*, pembayaran akan diserahkan oleh pihak ketiga kepada penjual ketika akun sudah di konfirmasi penerimaannya dan telah diubah *password*-nya oleh pembeli. Unsur terakhir pada jual beli adalah unsur *accidentalia*, dimana penjual dan pembeli menentukan metode peyelenggaraan transaksi dilaksanakan sendiri secara online oleh penjual dan pembeli sesuai dengan Pasal 21 ayat (1) Undang-undang Informasi dan Teknologi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016, metode pertama melakukan transaksi sendiri, metode ini memiliki resiko penipuan yang diakibatkan tidak adanya penjamin keamanan atas transaksi elektronik yang dilaksanakan. Metode kedua yang disarankan yakni menggunakan jasa pihak ketiga yang disebut rekber dan/atau pulber untuk menjamin keamanan transaksi elektronik.

## BAB V SIMPULAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh uraian yang ada dalam skripsi ini penulis dapat beberapa kesimpulan mengenai analisis Jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* dalam perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif sebagai berikut :

1. Mekanisme transaksi jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* yang umum terjadi dikalangan penjual dan pembeli ada dua metode. Pertama, transaksi dilakukan secara privat atau oleh kedua belah pihak tanpa adanya pihak lain yang bersangkutan, namun transaksi ini memiliki resiko terhadap penipuan ketika akun yang menjadi objek jual beli memiliki kecacatan atau resiko tidak diteruskannya akun kepada pembeli setelah memberikan pembayaran; Kedua, mengikutsertakan pihak ketiga sebagai penjamin keamanan yang disebut dengan metode transaksi Rekber dan/atau Pulber yang mana lebih menjamin atas keamanan transaksi elektronik jual beli akun *Mobile Legends : Bang Bang*.
2. Menurut perspektif Hukum Islam Jual Beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* dikategorikan sebagai *ba'i as Salam* dimana pembeli menyerahkan pembayaran terlebih dahulu dengan barang tanggungan oleh penjual. Jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* berdasarkan analisis peneliti telah

memenuhi Rukun jual beli sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah Buku ke II pasal 22 serta Syarat sahnya. Dalam Hukum Islam terdapat beberapa rukun dan syarat yang wajib dipenuhi agar jual beli bisa dikatakan sebagai jual beli yang sah dan dikategorikan sebagai *Bai' as shahih* menurut hukumnya. Menurut perspektif Hukum Positif terhadap jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* dikategorikan sebagai jenis perikatan yang sah menurut unsurnya. Dalam transaksi jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* menurut analisis penyusun menyatakan bahwa telah memenuhi tiga unsur perikatan *essensialia*, *naturalia* dan *accidentalialia* dan telah memenuhi syarat sah berdasarkan pasal 1320 KUHPerdara. Transaksi elektronik yang dilakukan terhadap jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* juga telah memenuhi ketentuan ketentuan berdasarkan Perundang-undangan Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

## **B. Saran**

1. Kepada penjual agar melakukan transaksi elektronik berdasarkan ketentuan yang sesuai dengan Hukum Islam, memenuhi setiap syarat dan berlaku jujur. Diharapkan agar penjual dan pembeli lebih mengetahui bahwa islam telah menentukan cara-cara yang baik lagi di ridhoi oleh Allah SWT.
2. Setiap pelaksanaan transaksi elektronik penjual diharapkan memberikan informasi secara lebih detail, rinci dan transparan

mengenai keadaan dan karakteristik barang yang di perjualbelikan.

3. Diharapkan pemerintah bisa mengembangkan lagi peraturan perundang-undangan tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terkait dengan pelaksanaan serta pengawasan terhadap pelanggaran-pelangaran dalam transaksi elektronik.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Asnawi, Haris Faulidi. *Transaksi Bisnis E-Commerce dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: Magistra Insania, 2004.
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. *Fiqh Muamalat : Sistem Transaksi dalam Islam, terj., dari, Nizham al-Muamalah fi al-Fiqh al-Islamiyah*, oleh, Nadirsyah Hawari. Jakarta: Amzah, 2014. Cet. IV.
- Barkatullah, Abdul Halim. *Hukum Transaksi Elektronik Sebagai Panduan dalam Menghadapi Era Digitalisasi Bisnis E-Commerce di Indonesia*. Bandung: Nusa Media, 2017.
- Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemah*.
- Endang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015, Cet. I.
- Fauzi, Muchammad. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Semarang: Walisongo Press, 2009, Cet. I.
- Jonathan dan Tutty Mardadieredja. *Teori E-Commerce: Kunci Sukses Perdagangan di Internet*. Yogyakarta: Gava Media, 2008.
- Kansil, C.S.T., *Modul Hukum Perdata (Termasuk Asas-asas Hukum Perdata)*. Jakarta: Pradnya Paramita, 1995.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (*Burgerlijk Wetboek*). Diterjemahkan oleh R.Subekti dan R.Tjitrosudibio. Cek. 30. Jakarta: Pradnya Paramita, 1999.
- Mubarak, Jaih dan Hasanudin. *Fiqh Mu'amalah maliyyah : Akad Jual beli*. Bandung: Simbiosis Rekatama, 2017, Cet. II.

- Muhammad, Abdulkadir. *Hukum Perdata Indonesia*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Hukum Perikatan*. Bandung: Alumni, 1982.
- Mustofa, Imam. *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*. Jakarta: Rajawali, 2016. Cet. II.
- Qardhawi, Yusuf. *Halal dan haram*, Bandung: Jabil, 2007.
- R. Subekti, *Aneka Perjanjian*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1995. Cet. I
- Sabiq, Sayyid. *Fiqh Sunnah Juz 4*. Jakarta: Pena Pundi Aksara.
- Setiawan, I Ketut Oka. *Hukum Perikatan*. Jakarta: Sinar Grafika, 2018
- Subagyo, P. Joko. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991. Cet. I.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010. Cet. V
- Suryati. *Hukum Perdata*. Yogyakarta: Suluh Media, 2017.
- Syafe'i, Rahmat. *Fiqh Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia, 2006.
- Umar, Husein. *Research Methods in Finance and Banking*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Usman, Rachmadi. *Hukum Kebendaan*. Jakarta: Sinar Grafika, 2011.
- Waluyo, *Fiqh Muamalat*. Yogyakarta: Gerbang Media Aksara, 2014).
- Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prana Media Group, 2014.

### **Jurnal,**

Fairfield, Joshua A. T. "Virtual Property". *Boston University Law Review*, Vol. 85:1047.

Fathoni, Nur. "Konsep Jual beli dalam Fatwa DSN-MUI". *E-Conomica*, Vol. IV, 2001.

Meehan, Michael. "Virtual property: Protecting bitd in context". *13 Rich JL& Tech 1 at 7*, 2006.

Peter Brown et.al., "Property Right IN Cyberspace Gmaers and Oter and Novel Lgeal Issues In *Virtual Property*" *The Indian Journal of Law and Technology*, Vol 2, hal. 89

Richard A. Bartle, "Pitfalls of Virtual Property". *Themis Group*, 2004

Salim, Salim. "Jual Beli secara Online menurut Pandangan Hukum Islam". *Al-Daulah*. Vol. 6, No. 2, 2017

Susan H. Abramovitch dan David L Cummings. "Virtual, Real Law : The regulationlination of property in video Games", *Canadian Journal of Law and Technology*.

### **Tesis dan Skripsi,**

Al-Awwaly, Muh. Fauzan Arifuddien. *Jual Beli Account Game Online Clash Of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam*. Skripsi IAIN Surakarta: 2017.

Iqbal, Muhammad. "Analisis Hukum Jual Beli *Virtual Property* pada Permainan DOTA2 yang Diselenggarakan oleh Valve melalui *Steam Comunnity Market*". *Skripsi Universitas Indonesia*. Jakarta, 2015. Tidak dipublikasikan.

Melani, Mela. "Analisis Jual Beli Game Online Clash Of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif". *Skripsi IAIN Raden Intan*. Lampung, 2017. Tidak dipublikasikan.

Muh. Fauzun Arifudien, “Jual Beli *Account Game Online Clash of Clans* dalam Perpektif Hukum Islam”, *Skripsi* IAIN Surakarta. Surakarta, 2017. Tidak dipublikasikan.

Nughraha, Ardinila. “Kepemilikan atas Virtual Property dalam Hukum Benda di Indonesia”. *Skripsi* Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta, 2017. Tidak dipublikasikan

Purwanta, Mahendra Adhi. “Analisa Hukum Terhadap Trasnaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online”. *Tesis* Universitas Indonesia. Hal. 140. Tidak dipublikasikan.

Sudharto, Albima Rama “Feneomena *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa”, *Skripsi* Universitas Sumatera Utara. Medan, 2018. Tidak dipublikasikan.

Sulistiyowati. “Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online”. *Skripsi* IAIN Walisongo. Semarang 2011. Tidak dipublikasikan.

## **INTERNET,**

Dunia Games, “Cara Mudah Mendapatkan dan Beli *Diamonds* di *Mobile Legends*”

<https://duniagames.co.id/news/3234/-cara-mudah-mendapatkan-dan-beli-diamonds-di-mobile-legends>, diakses pada 15/03/18.

Dunia Games, “Mobile Legends Makin Meriah dengan Kedatangan Event Thanksgiving”

<https://duniagames.co.id/news/10222-sambut-november-mobile-legends-makin-meriah-dengan-kedatangan-event-thanksgiving> diakses pada 12/20/18

Dunia Games. “Yuk Kenalan Dengan Mode *Game Human Vs Ai* dan *Custom Mode Mobile Legends*”

<https://duniagames.co.id/news/3049-yuk-kenalan-dengan-mode-game-human-vs-ai-dan-custom-mode-mobile-legends> diakses pada 12/20/18.

Dunia Games, “Jangan Asal Main Yuk Pelajari Apa Saja Tugas Role di Mobile Legends”

<https://duniagames.co.id/news/3731/jangan-asal-main-yuk-pelajari-apa-saja-tugas-masing-masing-role-di-mobile-legends> diakses pada 12/9/2018.

GodxScsrlet, “[Mod Post] [Tutorial] Cara Bind/Kaitkan Moonton Account”

<https://Forum.mobilelegends.co.id/forum.php?mod=viewthread&tid=42343>, diakses pada 21/03/19.

Gosugamers, “History of DotA”

<https://wiki.gosugamers.net/dota2/History-of-DotA>, diakses pada 10/3/18.

Wikipedia, “Barang”

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/barang>, diakses pada 10/3/2018,

Wikipedia, “Mobile Legends: Bang Bang”

[http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang), diakses pada 10/3/18

Liputan6, “Tips mudah dapatkan diamonds di gim mobile legends”.

<https://m.liputan6.com/amp/3079848/tips-mudah-dapatkan-diamonds-di-gim-moblie-legends>, diakses pada 15/03/18.

Kaskus, “Menghitung Win Rate Hero Mobile Legends\*Warning, Math Inside!\*”,

<https://m.kaskus.co.id/thread/5a8e34f354c07ade48b4567/cara-menghitung-win-rate-hero-mobile-legends--warning-math-inside>, diakses pada 08/03/19.

Kompasiana, “Halal Haram Jual Beli Online, Sebuah tinjauan Fiqh Muamalah”

[https://www.kompasiana.com/yudhiani\\_rosman/5a3cc18ef1334461a562c332/halal-haram-jual-beli-online-sebuah-tinjauan-fiqh-muamalah?page=all](https://www.kompasiana.com/yudhiani_rosman/5a3cc18ef1334461a562c332/halal-haram-jual-beli-online-sebuah-tinjauan-fiqh-muamalah?page=all), diakses pada 13/9/2018

Kemendikbud. “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)”,  
<http://kbbi.web.id/>, diakses pada 31/10/2018

Khalid Umair. “Mobile Legends Jungle Guide”.  
<https://segmentnext.com/2017/06/19/mobile-legends-jungle-guide/>,  
diakses pada 12/09/2018.

Mobilelegends.gcube, “Komposisi tim Mobile Legends ini Bhineka  
Tunggal Ika Banget”,  
[http://mobilelegends.gcube.id/komposisi-tim-mobile-legends-  
inibhineka-tunggal-ika-banget](http://mobilelegends.gcube.id/komposisi-tim-mobile-legends-inibhineka-tunggal-ika-banget), diakses pada 15/03/19.

Mobilelegends.gcube.id, “Emblems”,  
<https://mobilelegends.gcube.id/emblems/>, diakses pada 08/03/19.

Mobilelegends.gcube.id, “Guide”,  
<https://Mobilelegends.gcube.id/pengantar/>, diakses pada 18/1/19.

Techno okezone, “tips dan trik bermain mobile legends bang bang”,  
[https://techno.okezone.com/read/2017/06/12/326/1713876/tips-dan-  
trik-bermain-mobile-legends-bang-bang](https://techno.okezone.com/read/2017/06/12/326/1713876/tips-dan-trik-bermain-mobile-legends-bang-bang), Diakses 21/06/18.

Gosugamers, “History of DotA  
[Wiki.gosugamers.net/dota2/History\\_of\\_DotA](http://Wiki.gosugamers.net/dota2/History_of_DotA), diakses pada 10/3/18

Wikipedia, “Permainan Daring”  
<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan-daring>, diakses pada  
15/03/19.

### **Wawancara**

Wawancara Jeslyn Gaming, admin grup Facebook “Jual Beli akun All  
Game Online”. Pada 16/02/2019

Wawancara terhadap pembeli akun, Rachmade pada 10/01/2019

Wawancara terhadap penjual akun, Akbar Padma, pada 16/06/2019

# LAMPIRAN WAWNCARA DENGAN ADMIN GRUP JUAL BELI ALL GAME



# LAMPIRAN WAWANCARA PEMBELI AKUN MOBILE

## LEGENDS : BANG BANG



# LAMPIRAN WAWANCARA DENGAN PENJUAL AKUN

## MOBILE LEGENDS : BANG BANG



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Hasan Teguh Ashomad  
Tempat Tanggal Lahir : Jepara 26 Mei 1996  
Agama : Islam  
NIM : 1402036039  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syari'ah  
Fakultas : Syari'ah dan Hukum  
Alamat : Rt 08 Rw 01 Desa Teluk Wetan Kecamatan  
Welahan Kabutaen Jepara

### **Pendidikan :**

1. SDN 03 Campus Teluk Wetan Tahun 2008
2. Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Ulum Purwogondo Tahun 2011
3. Madrasah Aliyah (MA) Nurul Islam Kriyan Tahun 2014
4. Universitas Islam Negri (UIN) Walisongo Semarang Tahun 2019

Semarang, 17 Juni 2019

Hasan Teguh Ashomad  
NIM. 1402036039