

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI *TOP UP*  
*UNKNOWN CASH* PADA *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S*  
*BATTLEGROUNDS***

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Program Strata 1 (S.1) dalam Ilmu Hukum  
Ekonomi Syariah**



**Oleh :**

**ADITYA RAMADHANIAR EL ISLAMY NIM. 132311107**

**FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

**SEMARANG**

**2020**

## HALAMAN DEKLARASI

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

Semarang, 13 Maret 2020

Hormat Saya,



Aditya Ramadhaniar El Islamy

132311107

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
Jalan Prof. Dr. H. Hamka Semarang 50185  
Telepon (024)7601291, Faksimili (024)7624691, Website : <http://fsh.walisongo.ac.id/>

### BERITA ACARA (PENGESAHAN DAN YUDISIUM SKRIPSI)

Pada hari ini, **Kamis** tanggal **Dua April** tahun **Dua Ribu Dua Puluh** telah dilaksanakan sidang munaqasah skripsi mahasiswa:

Nama : **Aditya Ramadhanier El Islamy**  
NIM : 132311107  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syari'ah (HES)  
Judul Skripsi : *Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli Top Up Unknown Cash pada Game Online Player Unknown's Battlegrounds.*

Dengan susunan Dewan Penguji sebagai berikut

Ketua/Penguji 1 : Amir Tajrid, M. Ag.  
Sekretaris/Penguji 2 : Supangat, M. Ag.  
Anggota/Penguji 3 : M. Hakim Junaidi, M. Ag.  
Anggota/Penguji 4 : Dr. Junaidi Abdillah, M. Ag.

Yang bersangkutan dinyatakan LULUS dengan nilai : **3,52 (tiga koma lima puluh dua) / B+**

Berita acara ini digunakan sebagai pengganti sementara dokumen PENGESAHAN SKRIPSI dan YUSIDIUM SKRIPSI dan dapat diterima sebagai kelengkapan persyaratan pendaftaran wisuda.

Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Kelembagaan  
  
ALI IMRON

Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah  
  
SUPANGAT

## HALAMAN MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya dimana ada kesulitan ada kemudahan, karena itu bila engkau telah selesai, maka kerjakanlah dengan tekun dan hanya kepada Allahlah hendaknya kamu berharap”

(QS. Al Insyirah : 5-6)

Jangan membenci siapapun, tak peduli seberapa banyak kesalahan yang mereka lakukan terhadapmu. Hiduplah dengan rendah hati, tak peduli seberapa banyak kekayaanmu. Berpikirlah secara positif, tak peduli seberapa keras hidup yang kamu jalani. Berikanlah banyak, meskipun menerima sedikit. Tetaplah menjalin hubungan dengan orang yang sudah melupakanmu, maafkan orang yang telah berbuat salah padamu, dan jangan berhenti mendoakan yang terbaik untuk orang yang kau sayangi.

(Ali bin Abi Thalib)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Penulis persembahkan skripsi ini untuk :

Papah dan Mamah (Papah Ir. Didit L.P dan Mamah dr. Endang M)

*“Dalam sujudnya selalu mendoakan penulis, sehingga kemudahan-kemudahan yang penulis alami tak lain karena dikabulkannya doa mereka, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan keberkahan”.*

**Saudara Kandung ( Dek Alma)**

*“Terimakasih untuk segalanya”*

## PEDOMAN TRANSLITERASI LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Departemen Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, pada tanggal 22 Januari 1988 Nomor: 157/1987 dan 0593b/1987.

### I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Ṡ	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	H	Ḥ	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Ze
ر	Ra'	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	Ṣ	Es (dengan titik dibawah)

ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	Ta'	Ṭ	Te (dengan titik dibawah)

ظ	Za'	Z	Zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	'	koma terbalik diatas
غ	Ghain'	G	Ge
فا	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Oi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'El
م	Mim	M	'Em
ن	Nun	N	'En
و	Waw	W	W
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

## II. Konsonan Rangkap Karena *Syaddah* ditulis Rangkap

مُعَدِّدٍ ه	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

## III. Ta' *Marbutah* di Akhir Kata

### a. Bila dimatikan tulis *h*

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak tampak terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti

zakat, shalat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafat aslinya).

- b. Bila diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>karomah al-auliya</i>
----------------	---------	--------------------------

- c. Bila *ta' marbûtah* hidup maupun dengan harakat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis *t*

زكاة الفط	Ditulis	<i>zakat al-fitr</i>
-----------	---------	----------------------

#### IV. Vokal Pendek

	Fathah	Ditulis	A
	Kasrah	Ditulis	I
	Dammah	Ditulis	U

#### V. Vokal Panjang

Fathah + alif	Ditulis	Ā
جاهلية	Ditulis	<i>Jāhiliyah</i>
Fathah + ya'mati	Ditulis	Ā

تانسى	Ditulis	<i>Tansā</i>
Kasrah + ya'mati	Ditulis	Ī
كريم	Ditulis	<i>Karīm</i>
Dammah + wawu mati	Ditulis	Ū
فروض	Ditulis	<i>Furūd</i>



## VI. Vokal Rangkap

Fathah + ya'mati بينكم	Ditulis Ditulis	Ai <i>Bainakum</i>
Fathah + wawu mati قول	Ditulis Ditulis	Au <i>Qaul</i>

## VII. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan aposrof

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شركرتهم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

## VIII. Kata Sandang Alif + Lam

### a. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

الذران	Ditulis	<i>al-Qur'an</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyas</i>

### b. Bila diikuti huruf *syamsiyah* ditulis dengan menyebabkan *syamsiyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el)nya

السماء	Ditulis	<i>As-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

## IX. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut penulisannya.

ذوالفروض	Ditulis	<i>Zawi al-furūd</i>
اهاللسنة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

## ABSTRAK

Dalam jual beli *top up Unknown Cash (UC)* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* yang dilakukan oleh para gamer banyak yang belum mengetahui dan memahami tentang jual beli yang aman dan sah .salah satu realita yaitu banyaknya gamer yang mengaku bahwa *UC* tidak dikirim padahal dia sudah membayarnya.

Dari masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk menjadikannya sebagai tugas akhir dengan rumusan masalah antara lain : 1. Bagaimanakah praktek jual beli *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* ? 2. Bagaimanakah Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli *top up unknown cash* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* ? 3. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap penyelesaian sengketa gagal transaksi dalam jual beli *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* ?

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan *kualitatif*. Sumber data penelitian ini adalah Pemain *game online PUBG* dan data dikumpulkan dengan menggunakan wawancara dan dokumen.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa akad yang dilakukan *top up* pada *game online PUBG* menurut hukum Islam untuk kebolehan dan sahnya masih belum memenuhi rukun akad dan rukun jual beli yaitu ketidakjelasan dari pihak penyedia *Unknown Cash* sehingga menyebabkan taksaksi tersebut tidak sah. Objek yang diperjualbelikan dalam jual beli *top up Unknown Cash* pada *game online PUBG* dianggap tidak sah karena tidak sesuai dengan hukum Islam. Hal ini disebabkan adanya ketidakpastian waktu objek diterima sehingga objek tidak bisa diserahkan secara langsung bahkan objek tidak terkirim akibatnya salah satu pihak menderita kerugian. Penyelesaian sengketa dalam jual beli *top up UC* pada *game online PUBG* belum sesuai dengan hukum Islam karena pihak pembeli atau *gamers* belum mengetahui identitas atau kejelasan pihak penjual atau penyedia *Unknown Cash* yang menjadi objek jual beli.

**Kata Kunci :** Jual Beli, *Top Up Uc*, Penyelesaian Sengketa

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah swt yang telah memberikan nikmat, inayah serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menuangkan ide gagasan dalam sebuah karya tulis untuk memenuhi tugas akhir. Shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada Baginda Muhammad SAW, semoga kita tergolong umat yang mendapat syafaat beliau.

Perkembangan teknologi di era modern ini sangatlah pesat, terbukti dengan adanya alat-alat teknologi yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, seperti *handphone*, mesin cuci, laptop dan lain sebagainya. Manusiapun sangat tergantung dengan adanya alat bantu dari teknologi ini, dari kebutuhan yang kecil sampai kebutuhan yang besar dan dalam segala bidang kebutuhan, seperti halnya dalam bidang pertanian, bidang pekerjaan, bidang hiburan dan lain sebagainya.

Salah satu kebutuhan teknologi yang paling disukai manusia di zaman sekarang adalah kebutuhan dalam bidang hiburan. Seperti adanya game yang sekarang merajalela di seluruh kalangan masyarakat, entah kalangan tua atau muda dan kalangan perempuan atau laki-laki semua sama tanpa terkecuali.

Game dibagi menjadi *game online* dan *offline*. *Game online* adalah game yang permainannya harus disambungkan dengan internet, sedangkan *game offline* adalah game yang permainannya tidak memerlukan sambungan *internet*. Kedua *game* tersebut sama-sama meracuni masyarakat. Untuk saat ini banyak *Game Online* yang sangat digemari oleh masyarakat yaitu *mobile legend*, *COC*, *arena of*

*valor, PlayerUnknown's Battlegrounds*. Saya ambil contoh satu saja yaitu *game online PlayerUnknown's Battlegrounds*.

Maraknya *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* ini di kalangan kita membuat para pelakunya rela melakukan apa saja, karena kecintaan dan kegemaran terhadap game ini. sehingga di dalamnya pun terdapat kegiatan muamalah yang dilakukan oleh para gamer yaitu transaksi jual beli *Unknown Cash* atau yang sering disebut dengan *top up unknown cash*, menurut saya pada transaksi *top up Unknown Cash* ini dilakukan untuk menambah jumlah *Unknown Cash* yang dimiliki oleh para gamer di dalam akun gamenya masing-masing setelah memiliki banyak *Unknown Cash* maka bisa digunakan untuk membeli berbagai perlengkapan peralatan dan kebutuhan yang berada dalam game tersebut. Maka penulis mengangkat skripsi yang berjudul :

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI TOP UPUNKNOWN CASH PADA GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUND**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana strata (S1) dalam program studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Walisongo Semarang. Penulis sadar bahwa tanpa dukungan pihak-pihak terkait, usaha penulis tidak akan tercapai dan berarti. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

Bapak Supangat, M.Ag selaku pembimbing penulis yang telah berkenan meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing penulis. Bapak H. Tolkah,

MA selaku wali studi penulis yang selalu membina dalam proses akademik.

Kepala Jurusan dan Sekretaris Jurusan Hukum Ekonomi Syariah. Serta segenap pegawai Fakultas Syariah yang telah banyak membantu penulis. Dosen Fakultas Syariah UIN Walisongo Semarang yang telah banyak membekali ilmu kepada penulis. Riski Juni Andrian, Umar Khosasih, Dwi Hendra Prabowo, Zakwan Yumna Dhuha Pahlavi, dan Tuty Nurkhasanah yang telah bersedia menjadi narasumber utama dalam penelitian, Sahabat-sahabat seperjuangan (Wulan Nur Latifah, Nur Rochma Isti Utami, Erlita Puspitasari, Dyah Putri P, Sholikul Ridwan, Ichsan Maruf, Maulana Sultan Aolia) yang selalu memberi dukungan dalam setiap aktifitas penulis. Teman-teman MUC 2013 (Wulan Nur Latifah, Nur Rochma Isti Utami, Erlita Puspitasari, Dyah Putri P, Maulana Sultan Aolia dll) yang telah menjadi teman diskusi di kelas selama masa perkuliahan. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu selama penulisan skripsi ini.

Kepada mereka semua, penulis ucapkan terima kasih, semoga menjadi amal *shaleh* dan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari sempurna karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Karena itu penulis berharap saran dan kritik yang bersifat membangun.

Semarang, 13 Maret 2020

Hormat Saya,



Aditya Ramadhaniar El Islamy

132311107

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN DEKLARASI .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI LATIN .....	vi
ABSTRAK.....	xi
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Telaah Pustaka .....	9
F. Metode Penelitian .....	13
G. Sistematika Penelitian .....	18
BAB II LANDASAN TEORI.....	20
A. Pengetian Jual Beli.....	20
B. Dasar Hukum Jual Beli .....	22
C. Syarat dan Rukun Jual Beli.....	27
D. Macam-macam Jual Beli.....	33
E. Hikmah Jual Beli.....	34
F. Kegagalan Transaksi Jual Beli.....	40
BAB III PRAKTIK JUAL BELI TOP UP UNKNOWN CASH PADA GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS .....	42
A. Gambaran Umum Tentang Game <i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i> .....	42
B. Akad dan Mekanisme Praktik Jual Beli <i>Top Up Unknown Cash</i> Pada Game <i>Online PlayerUnknown's Battlegrounds</i> .....	49
C. Objek Yang Diperjual Belikan Dalam <i>Top Up Unknown Cash</i> Pada Game Online <i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i> .....	53

D. Sengketa Gagal Transaksi Dalam Jual Beli Top Up Unknown Cash Pada Game Online <i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i> .....	56
<b>BAB IV ANALISA HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI <i>TOP UP UNKNOWN CASH</i> PADA <i>GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS</i></b> .....	58
A. Analisa Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli <i>Top UP Unknown Cash</i> Pada Game Online <i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i> .....	58
B. Analisa Hukum Islam Terhadap Sengketa Gagal Transaksi Pada <i>Top Up Unknown Cash</i> Pada Game Online <i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i> .....	67
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	70
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	72

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Islam adalah sebuah sistem yang menyeluruh dan mencakup semua sendi kehidupan manusia. Ia memberikan bimbingan dalam sendi kehidupan. Hal ini tidak hanya dari hukum-hukum Islam saja, tetapi sumber-sumber Islam itu sendiri menekankannya.<sup>1</sup>

Islam merumuskan suatu sistem yang sama sekali berbeda dengan sistem-sistem lainnya. Hal ini diantaranya nampak pada sistem ekonomi Islam yang memiliki akar dari syariah yang menjadi sumber dan pengaduan bagi setiap muslim dalam melaksanakan kegiatan ekonomi. Islam juga memiliki tujuan-tujuan syariah (*Maqasyidu Syari'ah*) serta petunjuk operasional untuk mencapai tujuan tersebut. Syari'ah itu sendiri mengacu pada kepentingan manusia untuk mencapai kesejahteraan dan kehidupan yang lebih baik, juga memiliki nilai yang sangat penting bagi persaudaraan dan keadilan sosio-ekonomi, serta menurut kepuasan yang seimbang antara kepuasan materi dan kepuasan rohani.<sup>2</sup> Allah telah menjadikan harta sebagai salah satu sebab tegaknya kemaslahatan manusia di dunia. Allah SWT juga telah menyebutkan bahwa perdagangan merupakan salah satu cara untuk

---

<sup>1</sup> Syahid Muhammad Baqir Ash-Shadr, *Keunggulan Ekonomi Islam*, (Jakarta :Pustaka Zahra, 2002), Hlm. 163

<sup>2</sup> Tim Pengembangan Perbankan Syari'ah Institut Bankir Indonesia, *Konsep, Praktek, dan Implementasi Operasional Bank Syari'ah*, (Jakarta : Djembatan, 2001), Hlm. 10

mewujudkan kemaslahatan tersebut.<sup>3</sup>

Salah satu praktik dalam bermuamalah yaitu dengan jual beli. Jual beli merupakan akad yang umum digunakan oleh masyarakat. Ini sebagai salah satu interaksi yang dilakukan manusia agar apa yang menjadi kebutuhannya dapat terpenuhi. Islam sebagai agama sempurna yang mengatur segala bentuk kehidupan, juga mengatur jual beli yaitu salah satu kegiatan muamalah. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah swt. Q.S al-Baqarah ayat: 275

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

“Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba, orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), Maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. orang yang kembali (mengambil riba), Maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya (QS. Al-Baqarah: 275)<sup>4</sup>

Jual beli merupakan suatu upaya manusia dalam mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan hidup yang dalam hukum Islam dihalalkan oleh Allah

<sup>3</sup> Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, (Yogyakarta : Magista Insania Press, 2004), Hlm. 4

<sup>4</sup>Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta, Jamunu, 1965), Hlm 69.

SWT. Nabi Muhammad saw menjelaskan tentang agama atau keberagamaan dalam satu kalimat yang sangat singkat, namun padat dan sarat dengan makna, yaitu *المعاملة الدين* (ad-diin al-mu'aamalah / agama adalah interaksi).

Interaksi yang dimaksud di sini adalah hubungan timbal balik antara manusia dengan Tuhan, dengan sesama manusia dan juga dengan lingkungan baik lingkungan hidup maupun mati. Semakin baik interaksi itu, semakin baik pula keberagamaan pelakunya, demikian pula sebaliknya. Hal itu karena Islam datang membawa ajaran yang mengarahkan manusia memperbaiki hubungan antara semua pihak.<sup>5</sup>

Pada umumnya, orang memerlukan benda yang ada pada orang lain (pemilikinya) dapat dimiliki dengan mudah, tetapi pemiliknya kadang-kadang tidak mau memberikannya. Adanya syariat jual beli menjadi *wasilah* (jalan) untuk mendapatkan keinginan tersebut, tanpa berbuat salah. Jual beli menurut Bahasa artinya menukar kepemilikan barang dengan barang atau saling tukar menukar.<sup>6</sup>

Hukum Islam menyatakan, transaksi jual beli terjadi karena adanya kehendak antara dua belah pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu menyerahkan barang yang diperjualbelikan dan menerima harga sebagai imbalan dari penyerahan barang tersebut dengan syarat dan rukun yang ditentukan oleh hukum

---

<sup>5</sup>Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur'an - Memfungsikan Wahyu dalam Kehidupan*, (Jakarta :Lentera Hati,2010), Hlm 15.

<sup>6</sup> Sohari Sahri, *Fiqh Muamalah*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 20122), Hlm. 66

Islam.<sup>7</sup>

Transaksi jual beli termasuk hal yang penting untuk diungkap keunikan sekaligus kearifannya dalam tradisi Islam. Jual beli adalah akad yang telah ada semenjak nabi Muhamad SAW mendapatkan tempat penting dalam muamalah. Al-Qur'an memberikan kepastian bahwa jual beli berbeda dengan riba. Al-Qur'an juga memberi sentuhan moral saling rela dalam transaksi yang diharamkan olehnya. Tuntunan Al-Qur'an tersebut memiliki latar belakang situasi masyarakat Arab abad VII M seiring dengan perjuangan Nabi.<sup>8</sup>

Jual beli merupakan salah satu bentuk kegiatan ekonomi yang berhakikat saling tolong menolong antara sesama manusia dan ketentuan hukumnya telah diatur dalam syari'at Islam yakni Al-Qur'an dan Al-Hadist.

Allah telah menghalalkan jual beli yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik antara sesama manusia dalam memenuhi keberlangsungan hidupnya secara benar. Dan Allah melarang segala bentuk praktek perdagangan yang diperoleh dengan melanggar aturan syari'at Islam. Orang yang terjun dalam dunia perdagangan harus mengetahui hal-hal yang mengakibatkan jual beli itu sah dan atau tidak sah. Ini dimaksudkan agar muamalah berjalan sah dan segala sikap beserta tindakannya jauh dari sifat kerusakan yang tidak dibenarkan oleh aturan

---

<sup>7</sup> Husein Shaharah Siddiq dan Muhamad adh-Dharir, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, (Jakarta : Visi Insani Publisng, 2005), Hlm. 14

<sup>8</sup>Nur Fathoni, *Analisis Normatif-Filosofis Fatwa Dewan Syari'ah Nasional Majelis Ulama Indonesia(DSN-MUI) Tentang Transaksi Jual Beli Pada Bank Syari'ah*, Al-Ahkam,(Vol.25, Nomor 2, Oktober/2015), Hlm140.

syari'at Islam.<sup>9</sup>

Praktik jual beli harus terbuka dan tidak ada unsur tipuan, maka dalam perjanjiannya pun juga harus jelas. Untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan baik dari pihak penjual maupun pembeli, maka seharusnya memenuhi syarat-syarat sahnya perjanjian. Hukum jual beli pada dasarnya dibolehkan oleh ajaran agama Islam selama tidak bertentangan dengan Syara'. Nabi Muhammad SAW sendiri saat hidupnya juga tidak lepas dari perniagaan atau jual-beli. Hukum jual beli mengalami perkembangan dan perubahan sesuai kemajuan dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu aturan Allah yang terdapat dalam Al-Qur'an tidak menjangkau seluruh segi perkembangan yang berubah itu.<sup>10</sup>

Perkembangan teknologi di era modern ini sangatlah pesat, terbukti dengan adanya alat-alat teknologi yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, seperti *handphone*, mesin cuci, laptop dan lain sebagainya. Manusiapun sangat tergantung dengan adanya alat bantu dari teknologi ini, dari kebutuhan yang kecil sampai kebutuhan yang besar dan dalam segala bidang kebutuhan, seperti halnya dalam bidang pertanian, bidang pekerjaan, bidang hiburan dan lain sebagainya.

Salah satu kebutuhan teknologi yang paling disukai manusia di zaman sekarang adalah kebutuhan dalam bidang hiburan. Seperti adanya game yang sekarang merajalela di seluruh kalangan masyarakat, entah kalangan tua atau muda dan kalangan perempuan atau laki-laki semua sama tanpa

---

<sup>9</sup>Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah Jilid 3*, (Cairo : Al-Fath li I'lami A'robi), Hlm 146.

<sup>10</sup>Muhammad Nasiruddin Al Albani, *Mukhtasar Shahih Muslim*, (Jakarta : Pustaka Azam2007), Hlm. 649.

terkecuali.

Game dibagi menjadi *game online* dan *offline*. *Game online* adalah game yang permainannya harus disambungkan dengan internet, sedangkan *game offline* adalah game yang permainannya tidak memerlukan sambungan *internet*. Kedua *game* tersebut sama-sama meracuni masyarakat. Untuk saat ini banyak *Game Online* yang sangat digemari oleh masyarakat yaitu *mobile legend*, *COC*, *arena of valor*, *PlayerUnknown's Battlegrounds*. Saya ambil contoh satusaja yaitu *game online PlayerUnknown's Battlegrounds*. Game ini adalah salah satu game online yang berada pada *gadget android* permainan dalam game ini adalah adu tembak dengan musuh siapa yang mampu bertahan hidup sampai akhir maka dialah pemenangnya, jika mereka sering memainkan dan sering juga mendapatkan kemenangan dalam permainan tersebut maka akan menambah poin atau peringkat dan semakin tinggi tingkatan atau pangkat yang ia miliki, untuk tingkatan atau pangkat yang berada dalam game ini yaitu ada *bronze*, *silver*, *gold*, *platinum*, *diamond*, *ace*, dan *conqueror*. Dan untuk mendapatkan berbagai macam perlengkapan dalam game tersebut kita harus membelinya dengan menggunakan *Unknown Cash* atau yang sering disebut oleh para *gamer* yaitu *UC*. Dengan *Unknown Cash* ini kita bisa membeli berbagai peralatan *game* yang kita butuhkan dalam *game PlayerUnknown's Battlegrounds* ini.<sup>11</sup>

Maraknya *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* ini di

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan Riski Juni Andrian, pada tanggal 22 Oktober 2019

kalangan kita membuat para pelakunya rela melakukan apa saja, karena kecintaan dan kegemaran terhadap game ini. sehingga di dalamnya pun terdapat kegiatan muamalah yang dilakukan oleh para gamer yaitu transaksi jual beli *Unknown Cash* atau yang sering disebut dengan *top up Unknown Cash*, menurut saya pada transaksi *top up Unknown Cash* ini dilakukan untuk menambah jumlah *Unknown Cash* yang dimiliki oleh para gamer di dalam akun gamenya masing-masing setelah memiliki banyak *Unknown Cash* maka bisa digunakan untuk membeli berbagai perlengkapan peralatan dan kebutuhan yang berada dalam game tersebut. Cara transaksi tersebut yaitu, pertama mencari *link top up Unknown Cash* pada internet kemudian memilih berapa jumlah yang akan dibeli, dalam tampilan link tersebut sudah ada jumlah *Unknown Cash* yang akan dibeli dengan ketentuan harga yang sudah disediakan.

Transaksi tersebut pembeli tidak mengetahui dengan siapa mereka bertransaksi dan tidak dapat menerima secara langsung barang yang dibeli, juga pernah terjadi dalam transaksi tersebut *Unknown Cash* yang dibeli tidak terkirim ke dalam game tersebut sehingga pihak pembeli atau gamer merasa rugi dan sejak itu dia lebih berhati-hati dalam melakukan transaksi lagi.<sup>12</sup>

Berdasarkan dari latar belakang di atas, ada yang menarik untuk diteliti yaitu jika dikorelasikan dengan hukum Islam, jual beli *top up Unknown Cash* yang terjadi dan obyek yang di jadikan transaksi apakah sudah sesuai dengan hukum Islam atau tidak sesuai dengan hukum Islam

---

<sup>12</sup> Wawancara dengan Umar Khosasih, pada tanggal 22 Oktober 2019

serta penyelesaian sengketa yang terjadi ketika tidak terkirimnya *Unknown Cash* kepada pihak pembeli. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian untuk meneliti permasalahan ini dengan judul **“TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI TOP UP UNKNOWN CASH PADA GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah praktek jual beli *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown’s Battlegrounds* ?
2. Bagaimanakah Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown’s Battlegrounds*?
3. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap penyelesaian sengketa gagal transaksi dalam jual beli *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown’s Battlegrounds* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin penulis capai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan akad jual beli *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown’s Battlegrounds*.
2. Untuk mengetahui terhadap penyelesaian sengketa gagal transaksi yang terjadi dalam akad jual beli *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown’s Battlegrounds*.



#### D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Kepentingan teoritis: sebagai sarana untuk mengetahui dan memahami secara mendalam mengenai akad, mekanisme, dan obyek dalam jual beli *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds*.
2. Kepentingan praktis: mampu memberikan sumbangan pengetahuan kepada para pihak yang terkait diantaranya :
  - a. Bagi pihak penjual atau penyedia *Unknown Cash* yang membaca skripsi ini agar mengetahui terhadap kerugian pembeli karena masih adanya *link* yang tidak resmi dan setelah itu mereka mampu menerbitkan *link* yang resmi dan tidak merugikan pembeli.
  - b. Bagi pihak pembeli atau para *gamer game online PlayerUnknown's Battlegrounds*, setelah membaca ini bisa lebih berhati-hati dalam melakukan pembelian *top up Unknown Cash* pada *game online* tersebut dan mampu memilih tempat yang lebih aman dan sesuai hukum Islam untuk melakukan pembelian *top up Unknown Cash*.

#### E. Telaah Pustaka

Dalam telaah pustaka ini, penulis melakukan penelaahan terhadap hasil-hasil karya ilmiah yang berkaitan dengan tema ini guna menghindari terjadinya penulisan ulang dan duplikat penelitian.

Pembahasan atau kajian tentang jual beli secara umum banyak terdapat pada kitab klasik, kitab fiqh dan literatur keIslaman lainnya. Dari

sebagian literatur yang penulis jumpai dan baca, sejauh pengamatan dan pengetahuan penulis belum ada suatu karya yang ilmiah yang membahas tentang *Game Online*.

*Pertama*, Skripsi karya Muhammad Irkham Firdaus<sup>13</sup> (2016) dengan judul skripsi "***Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans (Studi Kasus di Forum "Jual Beli Akun COC Magetan. Madiun. Ngawi. Ponorogo" Melalui Fitur Facebook)***". Dengan kesimpulan Akad dan mekanisme jual beli akun game online Clash Of Clans menurut hukum Islam telah sesuai dengan hukum Islam dan diperbolehkan, karena akad yang dilakukan secara tertulis tanpa bertatap muka tidak bertentangan dengan syarat dan rukun jual beli dalam Islam dan telah terpenuhinya unsur rela sama rela. Sedangkan mekanisme jual beli yang dilakukan dengan cara tawar menawar dan jual beli lelang secara online telah memenuhi ketentuan dalam tawar menawar dan jual beli lelang dalam Islam. Dan Penentuan harga dalam praktek jual beli akun *game online clash of clans* telah sesuai dengan syariat Islam, karena penentuan harga *akun game online clash of clans* berdasarkan kualitas dan kuantitas, serta tidak ditentukan oleh seorang penguasa yang berlandaskan harga adil yang tercipta secara alami melalui penawaran dan permintaan. Jadi penentuan harga jual beli di sini telah terpenuhi syarat dan aturan dalam penentuan harga dalam Islam.

---

<sup>13</sup>Muhammad Irkham Firdaus, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans", *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2016).

Kedua, Skripsi karya Muhammad Reza Ilqani<sup>14</sup> (2019) dengan judul skripsi ***“Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Mobile Legend”***. Dengan pembahasan yaitu yang pertama tentang mekanisme terhadap transaksi jual beli akun game online dan yang kedua yaitu membahas tentang penetapan harga pada jual beli akun tersebut.

Ketiga, Skripsi karya Mela Melani<sup>15</sup> (2017) dengan judul skripsi ***“Analisis jual beli akun game online clash of clans dalam prespektif hukum Islam dan hukum positif” (study pada mahasiswa jurusan Muamalah angkatan tahun 2013 fakultas syariah IAIN Raden Intan Lampung)***. Skripsi tersebut membahas tentang Bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun game online clash of clans yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan muamalah angkatan tahun 2013 fakultas syariah, dan bagaimana transaksi jual beli akun game online clash of clans dalam perspektif hukum Islam dan hukum positif.

Keempat, Skripsi Karya Ainur Rohman<sup>16</sup> (2101283) mahasiswa IAIN Walisongo Semarang dengan judul skripsinya ***“Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli melalui internet (studi kasus di gramedia toko buku online. Website www.gramedia online.com)”***. yang membahas bagaimana hukum jual beli melalui internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya jual beli melalui internet ini sah hukumnya karena telah memenuhi rukun

---

<sup>14</sup> Muhammad Reza Ilqani, “Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Mobile Legend”, *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2019).

<sup>15</sup> Mela Melani, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Clans Of Clans dalam Prespektif Hukum Islam Dan Hukum Positif”, *Skripsi* (Lampung: IAIN Raden Intan, 2017).

<sup>16</sup> Ainur Rohman, “Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli melalui internet (studi kasus di gramedia toko buku online. Website www.gramedia online.com)”, *Skripsi* (Semarang, IAIN Walisongo, 2011)

dan syaratnya sedangkan sighth akad yang digunakan ialah dengan isyarat dan tulisan bukan secara lisan.

Kelima, Skripsi Karya Muhammad Aniq<sup>17</sup> (2103208) mahasiswa IAIN Walisongo Semarang dengan judul skripsinya “**Analisis pendapat Imam al Syafii tentang jual beli barang yang tidak ada di tempat**”, membahas tentang bagaimana pendapat Imam Syafii tentang jual beli barang yang tidak ada di tempat, serta bagaimana istinbat hukum Imam al Syafii tentang larangan jual beli barang yang tidak ada di tempat dan aktualisasinya dengan konteks kekinian. Hasil dari pembahasan menunjukkan bahwa Imam al Syafii melarang semua bentuk jual beli barang yang tidak ada di tempat. Dalam hubungannya dengan jual beli barang yang tidak ada di tempat, Imam Syafii menggunakan dasar istinbat hukum yaitu: HR. Muslim dari Yahya bin Yahya ath-Tamimy yang artinya: telah mengabarkan kepada kami dari Husyaim dari Abu Bisrin dari Yusuf bin Mahak dari Hakim bin Khizam berkata bahwa: datang seorang laki-laki yang menanyakan tentang jual beli yang tidak ada padanya pada waktu menjual, kemudian Rasulullah menjawab; janganlah engkau menjual sesuatu yang tidak ada padamu.

Dari ke lima penelitian sebelumnya belum ada yang membahas tentang jual beli *top upUnknown Cash* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds*. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara, observasi dan dokumentasi agar mampu mendapatkan

---

<sup>17</sup>Muhammad Aniq, “Analisis pendapat Imam al Syafii tentang jual beli barang yang tidak ada di tempat”, *Skripsi* (Semarang, IAIN Walisongo, 2011)

informasi yang tepat antara teori yang didapat dengan praktek yang ada di lapangan, sehingga penelitian ini benar-benar berbeda dari beberapa penelitian yang sudah dipaparkan di atas, dan penelitian ini jauh dari upaya plagiasi.

#### F. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Maman, penelitian deskriptif kualitatif berusaha menggambarkan suatu gejala sosial. Dengan kata lain penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan sifat suatu yang tengah berlangsung pada saat studi.<sup>18</sup> Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah salah satu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu.<sup>19</sup> Pertimbangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah narasumber sudah dikenal, berada di wilayah Jawa Tengah, menjadi *Gamers game* ini mulai awal tahun 2019. Sampel penelitian terdiri dari 5 orang. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi sumber data, metode pengumpulan data, analisis dan lokasi penelitian. Di bawah ini akan diuraikan beberapa hal yang harus diketahui yaitu:

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field reseach*) yaitu dalam hal ini realitas hidup yang ada dalam masyarakat menjadi

---

<sup>18</sup> Maman, *Dasar-dasar Metode Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : CV. Pustaka Setia, 2002), Hlm 56

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung : Alfabeta, 2015), Hlm. 156

unsur terpenting dalam kajian yang dilakukan. Penelitian dimaksudkan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan dan posisi saat ini, serta interaksi lingkungan unit sosial tertentu yang bersifat apa adanya. Subyek penelitian dapat berupa individu, kelompok, institusi atau masyarakat.<sup>20</sup> Pada hakikatnya merupakan metode untuk menemukan secara khusus dan realitas tentang apa yang terjadi di masyarakat jadi mengadakan penelitian mengenai beberapa masalah aktual yang kini telah berkecamuk dan mengekspresikan dalam bentuk gejala atau proses sosial.

## 2. Sifat Penelitian

Adapun sifat penelitian ini adalah *deskriptif analisis*, yang hanya memaparkan situasi dan peristiwa, tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau prediksi. Penelitian *deskriptif* menitikberatkan pada observasi dan setting alamiah. Peneliti bertindak sebagai pengamat yang hanya membuat kategori perilaku, mengamati gejala dan mencatatnya dengan tidak memanipulasi.

## 3. Sumber Data

Sumber data yang dimaksudkan adalah semua informasi baik yang merupakan benda nyata, sesuatu yang abstrak, ataupun peristiwa/gejala.<sup>21</sup> Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder.<sup>22</sup> Dalam penelitian

---

<sup>20</sup>Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2002), Hlm 54-55

<sup>21</sup>Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta:Gadjah Mada University Press,2012), Hlm 44.

<sup>22</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, cet. ke-22,

ini peneliti menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang memberikan informasi langsung dalam pengumpulan data.<sup>23</sup>Data ini diperoleh langsung dari responden atau objek yang diteliti. Data primer dalam studi lapangan didapatkan dari hasil wawancara kepada responden dan informan terkait penelitian. Sumber utama yang dijadikan bahan penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk mengetahui praktik jual beli *top up Unknown Cash padagame online PlayerUnknown's Battlegrounds*.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang keberadaannya sebagai pendukung dalam sebuah penelitian.<sup>24</sup> Data telah lebih dulu dikumpulkan dan dilaporkan oleh orang diluar dari penelitian sendiri, walaupun yang dikumpulkan itu sesungguhnya data asli. Dalam skripsi ini, yang dijadikan sumber sekunder adalah buku-buku referensi yang ada kaitannya dengan tema skripsi yaitu tentang Jual Beli

---

2015), Hlm 225.

<sup>23</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), Hlm 14.

<sup>24</sup>Burhan Bugin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), Hlm 89.

#### 4. Metode Pengumpulan Data

##### a. Interview (Wawancara)

Wawancara adalah suatu proses tanya jawab secara lisan dalam mana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik, yang dapat melihat muka yang lain dan mendengar dengan telinganya sendiri.<sup>25</sup> Dengan kata lain, wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal, yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan berkaitan dengan penelitian. Wawancara merupakan metode pengumpulan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan, untuk dijawab secara lisan pula antara pencari informasi dan sumber informasi. Wawancara langsung diadakan dengan orang yang menjadi sumber data dan dilakukan tanpa perantara, baik tentang dirinya maupun tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan dirinya untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Adapun wawancara tidak langsung dilakukan terhadap seseorang yang dimintai keterangan tentang orang lain.

##### b. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan metode yang paling dasar dan paling tua, karena dengan cara-cara tertentu kita selalu terlibat dalam proses mengamati. Semua bentuk penelitian, baik itu kualitatif maupun kuantitatif mengandung aspek observasi di dalamnya. Observasi selalu

---

<sup>25</sup>Sukandarumidi, *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti pemula*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University pres, 2012), Hlm 88.



menjadi bagian dari penelitian, dapat berlangsung dalam konteks laboratorium (*eksperimental*) maupun dalam konteks alamiah. Observasi juga merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara rinci.<sup>26</sup>

#### c. Dokumentasi

Tidak kalah penting dari metode-metode lain, adalah metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar foto dan prasasti. Dibandingkan dengan metode lain, maka metode ini tidak sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan maka sumber datanya masih tetap belum berubah.<sup>27</sup> Dalam penelitian ini penulis menggunakan dokumen yang berbentuk tulisan serta foto yang menyangkut tentang Jual Beli *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds*.

#### 5. Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya data tersebut akan dianalisa. Metode analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Analisis kualitatif ini dipergunakan dengan cara menguraikan dan merinci kalimat-kalimat sehingga dapat ditarik kesimpulan yang jelas. Dalam menganalisa data digunakan kerangka berfikir yaitu deduktif dan induktif.

---

<sup>26</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), Hlm 143.

<sup>27</sup> Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelian Suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), Hlm 274.

*Metode berfikir deduktif*<sup>28</sup>, yaitu berangkat dari pengetahuan yang bersifat umum, bertitik tolak pada pengetahuan umum ini kita hendak menilai kejadian yang khusus, metode ini digunakan dalam gambaran umum proses pelaksanaan tradisi manipulasi dalam praktek jual beli *top up Unknown Cash* melalui penelaahan beberapa literatur dari gambaran umum tersebut berusaha ditarik kesimpulan yang bersifat khusus.

*Metode berfikir induktif*<sup>29</sup>, yaitu dari fakta-fakta yang bersifat khusus atau peristiwa-peristiwa yang konkrit, kemudian dari peristiwa tersebut ditarik generalisasi yang bersifat umum. Metode ini digunakan dalam mengolah data hasil penelitian lapangan yaitu berangkat dari pendapat perorangan kemudian dijadikan pendapat pengetahuannya bersifat umum.

#### G. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini, peneliti uraikan secara umum pada setiap bab yang meliputi beberapa sub bab, yaitu sebagai berikut :

#### BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

---

<sup>28</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Jilid I, (Yogyakarta : ANDI, 2004), Hlm 41

<sup>29</sup>Sutrisno Hadi, *Ibid*, Hlm 47

## BAB II : LANDASAN TEORI JUAL-BELI

Bab ini meliputi Pengertian Jual-Beli, Dasar Hukum Jual-Beli, Syarat dan Rukun Jual-Beli, Macam-macam Jual-Beli, Hikmah Jual Beli, Kegagalan Transaksi Jual Beli

## BAB III :PRAKTIK JUAL BELI *TOP UP UNKNOWN CASH*PADA *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*

Bab ini berisi, sejarah dan gambaran umum tentang *game online PlayerUnknown's Battlegrounds*, akad dan mekanisme pada praktik *top up Unknown Cashgame online PlayerUnknown's Battlegrounds*, Objek yang diperjual belikan, Sengketa Gagal Transaksi Dalam Jual Beli Top Up Unknown Cash Pada Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds

## BAB IV :ANALISAHUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI *TOP UPUNKNOWN CASH*PADA *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*

Bab ini memaparkan tentang analisa hukum Islam terhadap akad dan objek jual beli *top up Unknown Cashgame online PlayerUnknown's Battlegrounds*, dan analisa hukum Islam terhadap sengketa gagal transaksi pada jual beli *top up Unknown Cashgame online PlayerUnknown's Battlegrounds*.

## BAB V : PENUTUP

Berisi tentang penutup yang meliputi Kesimpulan dan Saran.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengetian Jual Beli

Secara etimologi, *bai'* berarti tukar-menukar sesuatu. Sedangkan secara terminologi, *bai'* atau jual beli adalah transaksi tukar-menukar materi yang memberikan konsekuensi kepemilikan barang atau jasa secara permanen.<sup>1</sup>

Wahbah al-Zuhaily mengartikannya secara bahasa dengan “proses tukar-menukar barang dengan barang”.<sup>2</sup> Sedangkan dalam buku “Fiqh Muamalat” sebagaimana dikutip oleh Abdul Rahman Ghazaly, Sayyid Sabiq mendefinisikannya Jual beli adalah pertukaran harta dengan harta atas dasar saling merelakan”. atau, “memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan”.

Dalam definisi di atas terdapat kata “harta”, “milik”, “dengan”, “ganti” dan “dapat dibenarkan” (*al-ma'dzun fih*). Yang dimaksud harta dalam definisi di atas yaitu segala yang dimiliki dan bermanfaat, maka dikecualikan yang bukan milik dan tidak bermanfaat; yang dimaksud milik agar dapat dibedakan dengan yang bukan milik; yang dimaksud dengan ganti agar dapat dibedakan dengan hibah (pemberian); sedangkan yang dimaksud dapat dibenarkan (*al-ma'dzun fih*) agar dapat dibedakan dengan

---

<sup>1</sup> Tim Laskar Pelangi, *Metodologi Fiqh Muamalah: Diskursus Metodologis Konsep Interaksi Sosial-Ekonomi* (Kediri: Lirboyo Press, 2013), hlm. 2.

<sup>2</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam wa adillatuhu Jilid. V*, diterjemahkan oleh Abdul Hayyie al-Kattani, dkk, (Jakarta: Gema Insani, 2011), hlm. 25.

jual beli yang terlarang.<sup>3</sup>

Secara terminologi *fiqh* jual beli disebut dengan *al-bai'* yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain, Lafal *al-bai'* dalam terminologi *fiqh* terkadang dipakai untuk pengertian lawannya, yaitu lafal *al-Syira* yang berarti membeli. Dengan demikian, *al-bai'* mengandung arti menjual sekaligus membeli atau jual beli, Menurut Hanafiah pengertian jual beli (*al-bai'*) secara definitif yaitu tukar-menukar harta benda atau sesuatu yang diinginkan dengan sesuatu yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat. Adapun menurut Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah, bahwa jual beli (*al-bai'*) yaitu tukar-menukar harta dengan hartapula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan. Dan menurut Pasal 20 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *bai''* adalah jual beli antara benda dan benda, atau pertukaran antara benda dengan uang. Berdasarkan definisi diatas, maka pada intinya jual beli itu adalah tukar menukar barang.<sup>4</sup>

Adapun jual beli menurut istilah, para ulama' berbeda pendapat dalam mendefinisikan jual beli antara lain:

1. Menurut ulama' Hanafiyah jual beli adalah pertukaran harta dengan hartaberdasarkan cara khusus (yang diperbolehkan).
2. Menurut Imam Nawawi dalam kitab Al-Majmu' jual beli adalahpertukaran harta dengan harta dengan maksud untuk kepemilikan.
3. Menurut Ibn Qudamah dalam kitab Al-Mughni jual beli adalahpertukaran harta dengan harta, untuk saling menjadikan miliknya.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Abdul Rahman Ghazaly, dkk, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 67-68.

<sup>4</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah* (Jakarta: Kencana pramedia grub, 2013) hlm. 101.

<sup>5</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), hlm. 73-74.

Dari beberapa definisi diatas maka dapat dipahami bahwasannya yang dimaksud dengan jual beli adalah suatu perjanjian tukar-menukar barang atau harta yang mempunyai nilai secara suka sama suka antara kedua belah pihak yang melakukan jual tersebut, dimana salah satu pihak menerima barang atau harta dan pihak lain menerima sesuatu dengan ketentuan yang dibenarkan syara'.

## B. Dasar Hukum Jual Beli

Al-Bai' atau jual beli merupakan akad yang diperbolehkan, hal ini berlandaskan atas dalil-dalil yang terdapat di dalam Al-Qur'an, Al-Hadits, ataupun Ijma' Ulama. Diantara dalil-dalil (landasan syariah) yang memperbolehkan praktek jual beli adalah sebagai berikut :<sup>6</sup>

### 1. Al Qur'an

Allah telah menghalalkan jual-beli dan mengharamkan riba. Karena dalam jual beli ada pertukaran dan pergantian, ada barang yang mungkin harganya bertambah pada masa mendatang, tambahan harga itu adalah imbalan (jasa) dari kemanfaatan yang diperoleh dari harga barang tersebut.<sup>7</sup>

#### a. 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 مِنْ رَبِّهِ  
فَأَنْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ ۗ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۖ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

<sup>6</sup> Dimyauddin Djauwaini, Pengantar Fiqh Muamalah, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 70

<sup>7</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Tafsir Al-Qur'anul Majid AN-Nuur*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2000), hlm. 489.

“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 (QS. Al-Baqarah: 275)<sup>8</sup>

Hendaklah manusia mengetahui dan memikirkan dan memahami perbandingan itu. Pada jual-beli ada pertukaran dan penggantian yang seimbang yang dilakukan oleh pihak penjual dengan pihak pembeli, serta ada manfaat dan keuntungan yang diperoleh dari kedua belah pihak, dan ada pula kemungkinan mendapat keuntungan yang wajar sesuai dengan usaha yang telah dilakukan oleh mereka. Pada riba tidak ada pertukaran dan penggantian yang seimbang itu. Hanya ada semacam pemerasan yang tidak langsung.<sup>9</sup>

Dalam jual beli kepentingan pembeli dari barang pembeliannya selalu diperhatikan, seorang yang membeli segantang padi, misalnya dia membelinya untuk dimakan, atau untuk dijadikan bibit atau dijual kembali dengan harga yang lebih tinggi dari harga pembeliannya adalah imbang barang yang dijual dan disenangi kedua belah pihak.

Adapun riba seseorang meminjamkan uang ataupun barang yang akan diambil kembali pada waktu yang ditentukan dengan jumlahnya

---

<sup>8</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta, Jamunu, 1965), Hlm 69.

<sup>9</sup> Djawad Fagih *Al-Qur'an Dan Tafsirnya*, Jilid 1 (Yogyakarta: PT Dana Bhakti Wakaf, 1990), hlm. 477.

yang berlipat ganda. Tambahan dari pinjaman pokok yang diambil dari orang yang berhutang tidak ada imbangannya, baik berupa benda ataupun usaha. Selain itu kerelaan pembayaran tidak ada kerelaan dari si pembayar.<sup>10</sup>

b. QS, An-Nisa ayat 29 :

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.”*  
(QS An-Nisa : 29)<sup>11</sup>

Allah menerangkan bahwa mencari harta diperbolehkan dengan cara berniaga atau berjual beli dengan dasar suka sama suka tanpa ada suatu paksaan, karena jual beli yang dilakukan secara paksa tidak sah walaupun ada bayaran atau penggantinya.<sup>12</sup>

Carilah harta-harta itu dengan jalan perniagaan (bisnis) yang ditegakkan atas dasar kerelaan (persetujuan) di antara kedua belah pihak atau lebih. Dengan tegas ayat ini memberikan pengertian bahwa:

1) Jual beli dilakukan atas dasar persetujuan bersama oleh kedua belah pihak atau lebih.

<sup>10</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Tafsir Al-Qur’anul Majid AN-Nuur*.hlm. 490.

<sup>11</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahnya* (Jakarta, Jamunu, 1965), Hlm 83.

<sup>12</sup>*Ibid, hlm. 159-160.*



- 2) Jual beli bukanlah hal yang abadi, karena itu jangan sampai melupakan urusan akhirat.
- 3) Mencari keuntungan jual beli diperbolehkan, dengan cara yang baik (benar) dan tidak merugikan pihak lain.<sup>13</sup>

## 2. Hadits

Sunah secara istilah berarti sabda, perbuatan dan *takrir* (persetujuan) yang berasal dari Rasulullah.<sup>14</sup> Kedudukan sunah sebagai sumber hukum kedua sesudah Al-Qur'an adalah disebabkan karena kedudukannya sebagai juru penerang Al-Qur'an dalam bentuk menjelaskan suatu ketentuan yang masih dalam garis besar, menguraikan kejanggalan-kejanggalannya, membatasi keumumannya atau menyusul apa yang belum disebut Al-Qur'an.<sup>15</sup> Berikut adalah hadits yang berkaitan dengan jual beli.

### 1. Shahih Bukhari, Hadits No.1918

حَدَّثَنَا آدَمُ حَدَّثَنَا ابْنُ أَبِي ذَنْبٍ حَدَّثَنَا سَعِيدُ الْمَقْبُرِيُّ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ  
عَنْ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَا أَيُّهَا النَّاسُ زَمَانٌ لَا يُبَالِي الْمَرْءُ مَا أَخَذَ مِنْهُ أَمِنْ  
الْحَلَالِ أَمْ مِنَ الْحَرَامِ

*"Telah menceritakan kepada kami Adam telah menceritakan kepada kami Ibnu Abu Dza'bi telah menceritakan kepada kami Sa'id Al Maqbariy dari Abu Hurairah radliallahu'anhu dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Akandatang suatu zaman pada manusia yang ketika itu seseorang tidakpeduli lagi tentang apa yang didapatnya apakah dari barang halalataukah haram". (Shahih Bukhari, Hadits No.1918)"*<sup>16</sup>

<sup>13</sup>Ibid, hlm. 836

<sup>14</sup>Aspek Hukum dalam Muamalat, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007), hlm. 28

<sup>15</sup>Ibid, hlm. 29

<sup>16</sup> Ensiklopedi Hadits, *Kutubu Tis'ah*, Developer Saltaner, Jakarta: Lidwa Pusaka, 2011, Hadits No.1918.

## 2. Sunan Abu Daud - Hadits No.2936

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ سُلَيْمَانَ الْمَصْبِغِيُّ حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ الزُّبَيْرِ عَنْ أَبِي حَيَّانَ النَّيْمِيِّ عَنْ أَبِيهِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَفَعَهُ قَالَ إِنَّ اللَّهَ يَقُولُ أَنَا ثَالِثُ الشَّرِيكِينَ مَا لَمْ يَخُنْ أَحَدُهُمَا صَاحِبَهُ فَإِذَا خَانَ خَرَجْتُ مِنْ بَيْنِهِمَا

*“Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Sulaiman Al Mishshishi, telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Az Zibriqan, dari Abu Hayyan At Taimi, dari ayahnya dari Abu Hurairah dan ia merafa'kannya. Ia berkata; sesungguhnya Allah berfirman: "Aku adalah pihak ketiga dari dua orang yang bersekutu, selama tidak ada salah seorang diantaramereka yang berkhianat kepada sahabatnya. Apabila ia telah mengkhianatinya, maka aku keluar dari keduanya.” (Sunan Abu Daud - Hadits No.2936)”*<sup>17</sup>

## 3. Rifa'ah ibn Rafi' ra.

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

*“Dari Rifa'ah ibn Rafi' ra. bahwa Rasulullah saw. Ditanya salah seorang sahabat mengenai pekerjaan (profesi) apa yang paling baik? Rasulullah ketika itu menjawab: usaha tangan manusia sendiri dan setiap jual-beli yang diberkati. (HR. Al-Bazzar dan al-Hakim)”*<sup>18</sup>

Dari hadits-hadits di atas mengandung makna pentingnya mencari keberkahan dalam jual beli, yakni dengan tidak mencampur-adukan dengan kecurangan atau jual beli dengan menutupi aib.

## 3. Ijma'

Ulama' telah sepakat bahwa jual beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tidak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya, tanpa bantuan orang lain. Namun demikian bantuan atau milik barang orang

<sup>17</sup>*Ibid*, Hadits No.2936.

<sup>18</sup> Al-hafizh Ibnu Hajar Al-Asqalani, *Terjemah Bulughul Maram*, (Semarang: Pustaka Nuun, 2011), hlm. 213

lain yang dibutuhkannya itu, harus diganti dengan barang lainnya yang sesuai.<sup>19</sup>

Para ulama' sepakat memperbolehkan jual beli karena sebagian besar kebutuhan seseorang itu ada kepemilikan orang lain, sementara orang itu tidak ingin memberikan kepadanya. Maka adanya syariat jual beli merupakan sarana untuk mencapai apa yang dimaksud tanpa ada unsur keterpaksaan.<sup>20</sup>

Semua ulama telah sepakat tentang masalah diperbolehkannya jualbeli dan telah dipraktekkan sejak zaman Rasulullah. Jual beli dibolehkan oleh para ulama terdahulu hingga ulama sekarang dengan pengecualian bebas dari hal-hal yang dilarang. Allah Swt. telah menjadikan manusia saling membutuhkan satu sama lain, supaya mereka tolong menolong, tukar menukar dalam segala urusan kepentingan hidup, salah satunya dengan jalan jual beli.

### C. Syarat dan Rukun Jual Beli

Pada ulama' terjadi berbeda pendapat dalam rukun jual beli, menurut madzhab Hanafiyah, rukun yang terdapat dalam jual beli hanyalah sighthat, yakni pernyataan ijab dan qabul yang merefleksikan keinginan masing-masing pihak untuk melakukan transaksi.<sup>21</sup> Menurut mereka, yang menjadi rukun dalam jual beli hanyalah kerelaan kedua belah pihak untuk melakukan transaksi jual beli. Sementara menurut Malikiyah, rukun jual beli

---

<sup>19</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, hlm. 75.

<sup>20</sup> Ibnu Hajar Al Asqalani, *Fathul Baari Syarah Shahih Bukhari* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2005), hlm. 3.

<sup>21</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, hlm. 73

itu ada tiga, yaitu :

1. *Aqidain* (dua orang yang berakad, yaitu penjual dan pembeli);
2. *Ma'qud 'alaih* (barang yang diperjualbelikan dan nilai tukar pengganti barang);
3. *Shighat* ijab dan qabul.

Ulama' Syafi'iyah juga berpendapat sama dengan Malikiyah di atas. Sementara ulama' Hanabilah berpendapat sama dengan pendapat Hanafiyah.<sup>22</sup>

Akad adalah kesepakatan (ikatan) antara pihak pembeli dengan pihak penjual. Akad ini dapat dikatakan sebagai inti dari proses berlangsungnya jual beli, karena tanpa adanya akad tersebut, jual beli belum dikatakan syah. Di samping itu akad ini dapat dikatakan sebagai bentuk kerelaan (keridhaan) antara dua belah pihak. Kerelaan memang tidak dapat dilihat, karena ia berhubungan dengan hati (batin) manusia, namun indikasi adanya kerelaan tersebut dapat dilihat dengan adanya ijab dan qabul antara dua belah pihak.<sup>23</sup>

Definisi *ijab* menurut para fuqaha' (ulama' ahli fiqh) adalah suatu katakata yang pertama kali keluar dari salah satu kedua belah pihak (dua orang yang berakad) yang menunjukkan keridhaannya baik dari pihak penjual atau pembeli. Sedangkan *Qabul* menurut fuqaha' adalah suatu ungkapan kedua yang keluar dari salah satu pihak yang menunjukkan keridhaannya dan menyetujuinya, baik yang keluar dari pihak penjual atau pembeli.

---

<sup>22</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 17.

<sup>23</sup> Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah*, hlm. 55.

Perkembangan zaman modern, mewujudkan ijab qabul tidak lagi diungkapkan melalui ucapan, tetapi dilakukan melalui pengambilan barang dan penyerahan uang kepada kasir sebagaimana yang lazim disaksikan di pasar swalayan. Dalam fiqh Islam praktik semacam ini disebut dengan *bai' al mu'athah* yaitu masing masing kedua belah pihak (penjual dan pembeli) memberikan sesuatu yang menunjukkan adanya saling tukar-menukar yang dilakukan tanpa ijab qabul melalui ucapan, tetapi melalui tindakan atau adanya ijab tanpa qabul atau sebaliknya.<sup>24</sup>

Berdasarkan dari sumber lain rukun dari jual beli diantaranya adalah:

1. Pelaku transaksi, yaitu penjual dan pembeli.
2. Objek transaksi, yaitu harga dan barang.
3. Akad (Transaksi), yaitu segala tindakan yang dilakukan kedua belah pihak yang menunjukkan mereka sedang melakukan transaksi, baik tindakan itu berbentuk kata-kata maupun perbuatan.<sup>25</sup>

Di bawah ini merupakan beberapa hal yang berkaitan dengan syarat menurut para ulama.

1. Syarat yang berhubungan dengan dua orang yang berakad (*'aqidain* penjual dan pembeli)
  - a. *Mumayiz*, balig dan berakal. Maka tidak sah akadnya orang gila, yang mabuk, begitu juga akadnya anak kecil, kecuali terdapat izin dari walinya sebagaimana pendapat jumhur ulama'. Hanafiyah hanya mensyaratkan berakal dan *mumayiz*, tidak mensyaratkan balig.
  - b. Tidak terlarang membelanjakan harta, baik terlarang itu hak dirinya atau yang lainnya. Jika terlarang ketika melakukan akad, maka akadnya tidak sah menurut Syafi'iyah. Sedangkan menurut jumhur ulama', akadnya tetap sah jika terdapat izin dari yang melarangnya, jika tidak ada izin, mak tidak sah akadnya.

---

<sup>24</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*. M. 21-23

<sup>25</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, hlm. 102.

c. Tidak dalam keadaan terpaksa ketika melakukan akad. Karena adanya kerelaan dari kedua belah pihak merupakan salah satu rukun jual beli. Jika terdapat paksaan, maka akadnya dipandang tidak sah atau batal menurut jumhur ulama'. Sedangkan menurut Hanafiyah, sah akadnya ketika dalam keadaan terpaksa jika dizinkan, tetapi bila tidak dizinkan, maka tidak sah akadnya.<sup>26</sup>

2. Syarat yang harus ada terkait dengan akad itu sendiri adalah adanya kesesuaian antara ijab dan qabul.<sup>27</sup>

#### A. Pembentukan Akad

##### 1. Rukun Akad

Ulama' Hanafiyah berpendapat bahwa rukun akad adalah *ijab* dan *qabul*. Adapun orang yang mengadakan akad atau hal-hal lainnya yang menunjang terjadinya akad tidak dikategorikan rukun sebab keberadaannya sudah pasti. Ulama' selain Hanafiyah berpendapat bahwa akad memiliki tiga rukun yaitu:

- a. Orang yang akad (*'aqid*), contoh: penjual dan pembeli.
- b. Sesuatu yang diakadkan (*ma'qud 'alaih*), contoh: harga atau yang dihargakan.
- c. *Shighat*, yaitu ijab dan qabul.<sup>28</sup>

#### B. Unsur Akad

Unsur-unsur akad adalah sesuatu yang merupakan pembentukan adanya akad, yaitu berikut ini:

##### 1. *Shighat* Akad

*Shighat* Akad adalah sesuatu yang disandarkan dari dua pihak yang berakad yang menunjukkan atas apa yang ada di hati keduanya tentang terjadinya suatu akad. Hal itu dapat diketahui

<sup>26</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, hlm. 18.

<sup>27</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, hlm. 75.

<sup>28</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, hlm. 75.

dengan ucapan perbuatan, isyarat, dan tulisan. Shighat tersebut biasa juga disebut ijab dan qabul.

Uslub-uslub shighat dalam akad dapat diungkapkan dengan beberapa cara, yaitu berikut ini :

a. Akad dengan Lafadz (Ucapan)

Shighat dengan ucapan adalah shighat akad yang paling banyak digunakan orang sebab paling mudah digunakan dan cepat dipahami. Tentu saja kedua pihak harus mengerti ucapan masing-masing serta menunjukkan keridhaannya.

b. Akad dengan Perbuatan

Dalam akad terkadang tidak digunakan ucapan, tetapi cukup dengan perbuatan yang menunjukkan saling meridai, misalnya penjual memberikan barangnya dan pembeli memberikan uangnya. Hal ini sangat umum pada zaman sekarang.

c. Akad dengan Syarat

Bagi orang yang mampu tidak dibenarkan akad dengan isyarat, melainkan harus menggunakan lisan atau tulisan.

d. Akad dengan Tulisan

Dibolehkan akad dengan tulisan baik bagi yang mampu berbicara atau yang tidak, dengan syarat tulisan tersebut harus jelas, nampak, dan dapat dipahami oleh keduanya.<sup>29</sup>

C. Syarat-syarat Ijab Qabul

Syarat terjadinya ijab qabul menurut para ulama' menetapkan

tiga syarat dalam ijab dan qabul, yaitu :

1. Ijab dan qabul harus jelas maksudnya sehingga dapat dipahami oleh pihak yang melangsungkan akad.
2. Antara ijab dan qabul harus sesuai.
3. Antara ijab dan qabul harus bersambung dan berada di tempat yang sama jika kedua pihak hadir, atau berada di tempat yang sudah diketahui oleh keduanya<sup>30</sup>

3. Syarat yang harus dipenuhi berhubungan dengan tempat dilakukannya akad adalah adanya Ijtihad *majlis al-'aqd*(berada dalam satu majelis).

---

<sup>29</sup> *Ibid, hlm 46-51*

<sup>30</sup> *Ibid, hlm 51-52*

Penjual dan pembeli harus dalam satu majelis akad, namun hal ini tidak berarti keduanya harus bertemu secara fisik.<sup>31</sup>

4. Mahal Aqd (al-Ma'qud 'alaih) adalah objek atau benda-benda yang dijadikan akad yang bentuknya tampak dan membekas. Barang tersebut dapat berbentuk harta benda, seperti barang dagangan.<sup>32</sup>

Objek transaksi (Ma'qud 'alaih) harus memenuhi 4 kriteria sebagai berikut :

- a. Objek transaksi harus ada ketika akad dilakukan, tidak sah melakukan transaksi atas barang yang tidak wujud (*ma'dum*), seperti menjual susu yang masih berada dalam perahan, dan lainnya. Berbeda dengan jual beli salam dan atau *istishna'*.
- b. Objek transaksi merupakan harta yang diperbolehkan oleh syara', yakni harta yang memiliki nilai manfaat bagi manusia dan memungkinkan untuk disimpan serta diperbolehkan oleh syara'. Tidak boleh melakukan perdagangan atas manusia merdeka, bangkai, darah, miras, narkoba, babi dan lainnya.
- c. Objek transaksi berada dalam kepemilikan penjual, tidak boleh menjual barang yang berada kepemilikan orang lain atau berada bebas. Seperti menjual air sungai disimpan (*packing*), cahaya matahari, oksigen bebas, hewan di hutan, ikan di lautan dan lainnya.
- d. Objek transaksi bisa diserahkan ketika atau setelah akad berlangsung. Tidak boleh barang yang berada dalam kepemilikan penjual tapi tidak bisa diserahkan, seperti menjual hewan yang lepas, burung di udara dan lainnya.<sup>33</sup>

Menurut sumber lain syarat syarat benda yang menjadi objek akad ialah sebagai berikut:

- a. Suci atau mungkin untuk disucikan sehingga tidak sah penjualan benda-benda najis seperti anjing babi, dan yang lainnya.
- b. Memberi manfaat menurut *Syara'*, maka dilarang jual beli bendabenda yang tidak boleh diambil manfaatnya menurut *Syara'*, seperti menjual babi, kala, cicak, dan yang lainnya.
- c. Jangan ditaklukan, yaitu dikaitkan atau digantungkan kepada hal-hal lain, seperti jika ayahku pergi, kujual motor ini kepadamu.
- d. Tidak dibatasi waktunya, seperti perkataan kujual motor kepada Tuan selama satu tahun, maka penjualan tersebut tidak sah sebab jual beli

<sup>31</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, hlm. 76.

<sup>32</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, hlm. 58.

<sup>33</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, hlm. 76-77.



merupakan salah satu sebab pemilikan secara penuh yang tidak dibatasi apa pun kecuali ketentuan Syara.

- e. Dapat diserahkan dengan cepat maupun lambat tidaklah sah menjual binatang yang sudah lari dan tidak dapat ditangkap lagi.
- f. Milik sendiri, tidaklah sah menjual barang orang lain dengan tidak seizin pemiliknya atau barang-barang yang baru akan menjadi miliknya.
- g. Diketahui (dilihat), barang yang diperjualbelikan harus dapat diketahui banyaknya, beratnya, takarannya, atau ukuran-ukuran yang lainnya, maka tidaklah sah jual beli yang menimbulkan keraguan salah satu pihak.<sup>34</sup>

#### D. Macam-macam Jual Beli

Ditinjau dari segi hukumnya maka jual beli dapat dibedakan kedalam dua macam, yaitu:

##### 1. Jual Beli yang sah menurut Hukum Islam

Ditinjau dari segi benda yang dijadikan objek menurut Imam Taqiyuddin jual beli dapat dibedakan menjadi tiga yaitu :

- a. Jual beli benda yang kelihatan, ialah jual beli benda atau barang yang ada didepan penjual dan pembeli
- b. Jual beli yang disebutkan sifat-sifatnya, ialah jual beli dengan sistem salam (pesanan).
- c. Jual beli yang tidak ada, ialah jual beli yang barang atau bendanya belum jelas/kelihatan. Sehingga jual beli ini dilarang oleh agama Islam dikhawatirkan barang tersebut didapat dari hasil pencurian, perampokan, penjarahan dan lain-lain.

Ditinjau dari segi pelaku akad (subjek), jual beli terbagi menjadi tiga yaitu:

1. Jual beli dengan lisan.
2. Jual beli dengan perantara/utusan.
3. Jual beli dengan perbuatan.<sup>35</sup>

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya jual beli yang tersebut diatas adalah jual beli yang diperbolehkan oleh Islam.

---

<sup>34</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, hlm. 72-73.

<sup>35</sup> *Ibid*, hlm. 75-77

## 2. Jual Beli yang dilarang oleh Islam

Menurut jumhur ulama' ada beberapa jual beli yang dilarang dalam Islam antara lain :

- a. Bai' al-ma'dum adalah jual beli atas objek transaksi yang tidak ada ketika kontrak jual beli dilakukan.
- b. Bai' Ma'juz al-taslim adalah jual beli dimana objek transaksi tidak bisa diserahkan.
- c. Bai' Dayn (jual beli hutang).
- d. Bai' al gharar adalah jual beli yang mengandung unsur risiko dan akan menjadi beban salah satu pihak dan mendatangkan kerugian finansial.
- e. Jual beli barang najis
- f. Bai' 'Arbun adalah jual beli yang dilakukan dengan syarat sipembeli harus memberikan uang muka terlebih dahulu kepada penjual.
- g. Bai' Hazir lil Bad adalah jual beli dimana seorang pembeli dari kota datang ke pedesaan untuk membeli barang dengan harga yang murah kemudian akan menjualnya kembali dengan harga yang mahal.
- h. Tallaqi Rukban adalah jual beli dimana seorang pembeli menjemput penjual yang sedang dalam perjalanan menuju pasar.
- i. Bai' Najys adalah jual beli dengan menciptakan permintaan palsu, penjual melakukan kolusi dengan pihak lain untuk melakukan penawaran yang hanya pura-pura.<sup>36</sup>

### E. Hikmah Jual Beli

Siapa yang tidak pernah melakukan jual beli? Tentunya semua orang di dunia ini pernah melakukan jual beli, bahkan jual beli sudah menjadi aktivitas keseharian yang pasti akan dilakukan. Dalam masalah jual beli sering kali ada banyak hal yang dilakukan oleh manusia yang bersifat kecurangan atau berlaku tidak adil dalam aktivitas tersebut. Tentu saja hal ini pasti akan lumrah terjadi karena manusia memiliki hawa nafsu yang mendorong dirinya berbuat semena-mena.

Untuk itu, Islam sebagai agama yang rahmatan lil alamin, mengatur hal ini semuanya untuk diterapkan dan diberlakukan dalam kehidupan

---

<sup>36</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, hlm. 82-95.

manusia. Tujuannya serta merta untuk membuat keadilan dan tidak ada kedzaliman yang berlaku dalam aktivitas manusia tersebut. Termasuk dalam hal jual beli Islam pun tidak melarang atau mengharamkan, hanya mengatur dan membuatnya menjadi proses yang berkah.

Tidak jarang kita pun melihat bahwa sahabat-sahabat Nabi bahkan Nabi sendiri dulunya adalah saudagar. Tentunya seorang saudagar melakukan aktivitas jual beli dalam kesehariannya. Ada banyak sekali hikmah dan pelajaran dari proses jual beli. Berikut adalah penjelasan yang bisa kita ambil mengenai hikmah jual beli dalam Islam.

Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa melaksanakan jual beli tentunya adalah hal yang tidak dilarang oleh agama Islam. Untuk itu ada hikmah yang dapat diambil dan dirasakan jika dilakukan dari aktivitas jual beli. Islam pun memberikan penjelasannya dalam Al-Quran. Tentu saja hikmah ini akan didapatkan jika jual beli dilakukan sesuai dengan syariat Islam yang berdasar kepada nilai nilai dasar dalam Rukun Islam, Rukun Iman, Fungsi Agama, Fungsi Al-quran Bagi Umat Manusia, dan sesuai dengan Fiqih Muamalah Jual Beli. Berikut adalah hikmah jual beli<sup>37</sup> :

#### 1. Mencari dan Mendapatkan Karunia Allah

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا نُودِيَ لِلصَّلَاةِ مِنْ يَوْمِ الْجُمُعَةِ فَاسْعَوْا إِلَىٰ ذِكْرِ اللَّهِ وَذَرُوا الْبَيْعَ ذَلِكُمْ خَيْرٌ لَكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ (٩) فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا مِنْ فَضْلِ اللَّهِ وَاذْكُرُوا اللَّهَ كَثِيرًا لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (١٠)

*“Hai orang-orang beriman, apabila diseru untuk menunaikan shalat Jum’at, Maka bersegeralah kamu kepada mengingat Allah dan*

---

<sup>37</sup><http://dalamIslam.com/hukum-Islam/ekonomi/hikmah-jual-beli>, (diakses pada tanggal 15 Februari 2020, pukul 12.06)

*tinggalkanlah jual beli yang demikian itu lebih baik bagimu jika kamu mengetahui. Apabila telah ditunaikan shalat, Maka bertebaranlah kamu di muka bumi dan carilah karunia Allah dan ingatlah Allah banyak-banyak supaya kamu beruntung.” (QS Al Jumua : 9-10)<sup>38</sup>.*

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia harus mencari karunia Allah di muka bumi. Hal ini tentu saja bagian dari kebutuhan hidup manusia dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Untuk itu, jual beli adalah salah satu alat atau proses agar manusia.

## 2. Menjauhi Riba

إن الله إذا حرم على قوم أكل شيء حرم عليهم ثمن

*“Sesungguhnya Allah jika mengharamkan atas suatu kaum memakan sesuatu, maka diharamkan pula hasil penjualannya” (HR Abu Daud dan Ahmad)<sup>39</sup>*

Riba jelas dilarang oleh Allah SWT. Untuk itu, melakukan jual beli dapat menjauhkan diri dari riba. Tentu saja jika berjualan dan membeli tidak disandingkan dengan sistem riba juga. Dengan jual beli, tentunya ada akad dan kesepakatan. Untuk itu, tidak akan dikenai riba atau hal yang bisa mencekik hutang berlebih bagi pembeli.

لَعَنَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ- أَكَلَ الرَّبَا وَمُوكَلَّهُ وَكَاتِبَهُ وَشَاهِدِيَهُ وَقَالَ هُمْ سَوَاءٌ  
 Sebagaimana disampaikan dalam hadist, *Rasulullah SAW melaknat orang yang makan riba, yang memberi makannya, penulisnya dan dua saksinya, dan beliau bersabda : “Mereka itu sama”.* (HR. Muslim)<sup>40</sup>

Maka riba harus dijauhi dan jual beli tidak masalah dilakukan. Asal dengan syarat dan ketentuan yang berlaku sesuai syariah Islam.

<sup>38</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta, Jamunu, 1965), Hlm 552.

<sup>39</sup>*Ibid*, Hadits No.293

<sup>40</sup>*Ibid*, Hadits No.1598

### 3. Menegakkan Keadilan dan Keseimbangan dalam Ekonomi

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

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu.” (QS An-Nisa : 29)<sup>41</sup>

Perniagaan atau jual beli tentunya harus dilaksanakan dengan suka sama suka. Jika ada proses jual beli yang membuat salah satu terdzalimi atau merasa tidak adil, maka perniagaan itu tidak akan terjadi, atau jikalau terjadi maka yang rugi juga akan kembali pada pihak tersebut.

Misalnya orang yang menipu pembeli, maka pembeli yang merasa tidak adil akan tidak kembali kepada penjual tersebut. Hal ini juga sebagaimana dijelaskan dalam hadist bahwa proses jual beli akan meningkatkan keadilan dan keseimbangan ekonomi karena ada aturan bahwa barang dan harga yang dijual harus sama dan menguntungkan satu sama lain.

الدَّهَبُ بِالذَّهَبِ وَالْفِضَّةُ بِالْفِضَّةِ وَالْبُرُّ بِالْبُرِّ وَالشَّعِيرُ بِالشَّعِيرِ وَالتَّمْرُ بِالتَّمْرِ وَالْمِلْحُ بِالْمِلْحِ مِثْلًا  
بِمِثْلِ سَوَاءٍ بِسَوَاءٍ يَدًا بِيَدٍ فَإِذَا اِخْتَلَفَتْ هَذِهِ الْأَصْنَافُ فَبِيعُوا كَيْفَ شِئْتُمْ إِذَا كَانَ يَدًا بِيَدٍ  
“Emas ditukar dengan emas, perak dengan perak, gandum dengan gandum, kurma dengan kurma, garam dengan garam, sama beratnya dan langsung diserahterimakan. Apabila berlainan jenis, maka juallah sesuka kalian namun harus langsung diserahterimakan/secara kontan”  
(HR. Muslim)<sup>42</sup>

<sup>41</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta, Jamunu, 1965), Hlm 83.

<sup>42</sup>*Ibid*, Hadits No.1584

#### 4. Menjaga Kehalalan Rezeki

Dengan melakukan jual beli maka kita bisa menjaga kehalalan rezeki. Tentu saja bagi yang melakukan penipuan atau pelanggaran jual beli akan membuat rugi diri sendiri. Hal ini sebagaimana disampaikan dalam sebuah hadist,

المُسْلِمُ أَخُو الْمُسْلِمِ لَا يَحِلُّ لِمُسْلِمٍ بَاعَ مِنْ أَخِيهِ بَيْعًا فِيهِ عَيْبٌ إِلَّا بَيَّنَّهُ لَهُ

*“Seorang muslim adalah saudara bagi muslim yang lain. Tidak halal bagi seorang muslim menjual barang dagangan yang memiliki cacat kepada saudaranya sesama muslim, melainkan ia harus menjelaskan cacat itu kepadanya”* (HR. Ibnu Majah)<sup>43</sup>

Dan bagi penjual atau pembeli yang tidak bisa menjaga kehalalan rezekinya maka sebagaimana hadist,

مَنْ عَشَّنَا فَلَيْسَ مِنَّا ، وَالْمَكْرُ وَالْخِدَاعُ فِي النَّارِ

*“Barang siapa yang berlaku curang terhadap kami, maka ia bukan dari golongan kami. Perbuatan makar dan tipu daya tempatnya di neraka”* (HR. Ibnu Hibban)<sup>44</sup>

#### 5. Produktifitas dan Perputaran Ekonomi

Dengan adanya jual beli, hikmah yang didapat lagi adalah akan terjadinya produktifitas dan perputaran roda ekonomi di masyarakat. Ekonomi akan berjalan secara dinamis dan tidak dikuasai oleh satu orang saha yang mengkonsumsi barang atau jasa. Untuk itu proses jual beli yang dilakukan dengan adil dan seimbang akan membuat keberkahan

---

<sup>43</sup>*Ibid*, Hadits No. 754

<sup>44</sup>*Ibid*, Hadits No.326

rezeki bagi masyarakat.

## 6. Silaturahmi dan Memperbanyak Jejaring

Selain dari hal yang disebutkan di atas, dapat diketahui pula bahwa proses jual beli dapat menambah silaturahmi dan memperbanyak jejaring kita di masyarakat. Berbagai kebutuhan akan kita beli di orang yang berbeda, untuk itu setiap transaksi jual beli kita akan mendapatkan orang-orang yang berbeda di setiap harinya. Untuk itu jejaring pun akan semakin banyak. Dengan silaturahmi dan jejaring tentunya hal tersebut dapat menambahkan keberkahan harta dan rezeki kita.

Untuk itu, umat Islam harus dapat melakukan jual beli yang halal agar hikmah dan keberkahan jual beli tersebut dapat dirasakan dengan baik oleh kita. Tentu saja dengan menjauhi jual beli yang juga mengandung riba.

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

*“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” (QS. Al-Baqarah: 275)<sup>45</sup>*

---

<sup>45</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta, Jamunu, 1965), Hlm 69.

#### F. Kegagalan Transaksi Jual Beli

Secara bahasa *iqalah* berarti mengangkat atau menghilangkan. Oleh karena itu, disebutkan dalam ungkapan, Allah akan meng'*iqolah*' kemalangan mereka, berarti Allah SWT akan mengangkat atau menghilangkan kemalangan mereka. Sedangkan dalam transaksi atau perjanjian berarti membatalkannya dan Allah mengampuni kesalahannya.

Sedangkan menurut istilah sebagaimana diungkapkan oleh Dr. Wahbah Az-Zuhaili, *iqalah* adalah membatalkan transaksi meskipun tidak seluruhnya atau sebagian saja.

Maka diperbolehkan bagi penjual untuk membatalkan transaksi, dan meminta kembali barang yang telah dibeli atas persetujuan pembeli, bukan semata berdasarkan keinginan dan pendapat dia. Sebab objek telah berpindah kepemilikan kepada pembeli atas dasar kerelaan.

Oleh sebab itu dapat kita pahami bahwa *iqalah* ialah terjadi berdasarkan persetujuan dari kedua belah pihak mengikuti konsep khiyar (pilihan). Hanya saja dalam khiyar, status transaksi yang dilakukan belum mengikat, sehingga pembatalan transaksi bisa dilakukan secara sepihak.

Pembatalan transaksi atau *iqalah* sesuai dengan ketentuan syar'i. Secara umum Allah SWT memerintahkan kepada hambanya untuk berbuat baik,

يَتَّيِّبُهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَرْكَعُوا وَاسْجُدُوا وَاعْبُدُوا رَبَّكُمْ وَأَفْعَلُوا الْخَيْرَ  
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٧٧﴾

“Hai orang-orang yang beriman, ruku'lah kamu, sujudlah kamu, sembahlah Tuhanmu dan perbuatlah kebajikan, supaya kamu mendapatkan



kemenangan” (QS. Al-Hajj : 77)<sup>46</sup>

Dan Rasulullah SAW sendiri bersabda :

رَجِمَ اللَّهُ رَجُلًا سَمًّا إِذَا بَاعَ، وَإِذَا اشْتَرَى، وَإِذَا اقْتَضَى

“Allah mengasihi orang yang bermurah hati disaat menjual dan membeli serta memutuskan suatu perkara” (HR. Bukhari, No : 2076)<sup>47</sup>

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penjual diperbolehkan untuk membatalkan transaksi atas persetujuan pembeli. Namun apabila status transaksi yang dilakukan belum mengikat pembatalan transaksi dapat dilakukan secara sepihak.

---

<sup>46</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta, Jamunu, 1965), Hlm 341.

<sup>47</sup> Ensiklopedi Hadits, *Kutubu Tis'ah*, Developer Saltaner, Jakarta: Lidwa Pusaka, 2011, Hadits No. 2076

### BAB III

#### PRAKTIK JUAL BELI TOP UP UNKNOWN CASH PADA GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

##### A. Gambaran Umum Tentang Game *PlayerUnknown's Battlegrounds*

Secara umum game online dapat didefinisikan sebuah jenis video game permainan yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Maka dari itu dapat diartikan bahwa game online ini hanya dapat dimainkan jika komputer atau smartphone yang kamu gunakan terhubung ke internet.<sup>1</sup>

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, game online adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>2</sup>

*Game online* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. Menurut *Eddy Liem* (Direktur Indonesia *Gamer*) sebuah pencinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online via internet*, bisa menggunakan *PC (personal computer)* atau konsol game biasa seperti PS2, *Xbox* dan sejenisnya. Adapun dalam kamus

---

<sup>1</sup> <https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online/> Diakses pada tanggal 02 Maret 2020, Jam 23.30

<sup>2</sup> <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/> Diakses pada tanggal 03 Maret 2020, jam 01.00

*Wikipedia*, *game online* disebutkan mengacu pada sejenis *games* yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Internet *games* pada umumnya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan di mana satu sama lain bisa tidak mengenal.<sup>3</sup>

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pengertian *game online* ini dipisah menjadi dua kata yaitu “Game” dan “Online”. Dalam bahasa Indonesia *Game* dapat diartikan sebagai permainan, sedangkan *Online* diartikan sebagai daring. Dalam KBBI arti dari permainan yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengertian *game online* atau permainan daring menurut KBBI yaitu sesuatu (dalam video game) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.

Selain bersumber dari internet berikut ini merupakan penjelasan *game online* menurut para narasumber :

Yang pertama pendapat dari saudara Dwi Hendra Prabowo yang merupakan seorang *gamer game online*, berikut isi penjelasannya:

“*Game Online* itu dibagi menjadi dua, yaitu *game online PC (Personal Computer) game* yang dilakukan di Komputer dan *game online Mobile (HP) game* yang dilakukan di HP. *Game online* dilakukan menggunakan jaringan internet yang biasanya permainannya bersama *player* atau disebut permainan *Daring*, *game online* menggunakan unsur utama yaitu *server* sebagai jaringan dan *CLAIN* merupakan metode permainan.”<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Gerry Fernando R., *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar, Skripsi*, (Lampung: Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018), hlm. 7.

<sup>4</sup> Wawancara dengan Dwi Hendra Prabowo, pada tanggal 24 Februari 2020

Begitu juga menurut saudari Tuty Nurkhasanah, dia menjelaskan bahwa :

“*Game online* menurut saya adalah permainan yang memerlukan bantuan sinyal internet supaya bisa memainkannya.”<sup>5</sup>

Pendapat dari saudari Tuty Nurkhasanah, tidak jauh berbeda dengan penjelasan menurut saudara Riski Juni Andrian :

“*Game online* merupakan *game* yang hanya bisa dimainkan ketika tersambung internet entah itu di komputer atau di HP.”<sup>6</sup>

Berdasarkan pemaparan beberapa narasumber diatas maka pengertian *game online* dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang membutuhkan jaringan internet, baik itu digunakan di *HP* atau di *PC* dan hanya digunakan sebagai hiburan.

*Game PlayerUnknown's Battlegrounds* atau sering disebut dengan nama *PUBG* ini merupakan *game* yang dikembangkan oleh *PUBG Corporation*, yang diterbitkan oleh *PUBG Corporation* pada *Windows* yang dirilis pada 20 Desember 2017, *Microsof Studios* pada *Xbox One* Dirilis pada 04 September 2018, dan *Tencent Games* pada *mobile* dirilis pada 19 Maret 2019. *Game* ini bergenre *Battle Royale* dengan *mode* multipemain.<sup>7</sup>

Asal mula *game Battle Royale* dipercaya kalau konsepnya terinspirasi dari novel Jepang berjudul *Battle Royale* yang ditulis pada tahun 1996 dan rilis di tahun 1999. Novel ini juga sempat dijadikan komik dan film yang rilis di tahun 2000 dan meraih kesuksesan luar biasa. Bercerita tentang 40

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan Tuty Nurkhasanah, pada tanggal 25 Februari 2020

<sup>6</sup> Wawancara dengan Riski Juni Andrian, pada tanggal 26 Februari 2020

<sup>7</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds) Di Akses pada tanggal 27 Februari 2020, Jam 19.00

siswa yang dikirim ke sebuah pulau selama tiga hari untuk saling bunuh dengan tujuan bertahan hidup. Hanya boleh satu orang yang bertahan hidup. Setiap siswa dibekali oleh air, obat, peta, kompas dan senjata acak. Selain novel *Battle Royale* ini, novel *The Hunger Games* yang terbit tahun 2008 juga menggunakan konsep yang sama. *The Hunger Games* juga menjadi film Hollywood terkenal yang dibintangi oleh *Jennifer Lawrence*.

*Game Battle Royale* pertama sebenarnya hanya *mod* dari *game DayZ* yang berjudul *Survivor Game Z* yang rilis di tahun 2013. Konsepnya mengikuti *The Hunger Games* di mana sekelompok pemain muncul membuat lingkaran dan di tengah-tengahnya ada tas, makanan, dan senjata dan pemain saling berebut.

Brendan Greene dengan *nickname Player Unknown* yang berasal dari Irlandia melihat *mod* ini dan tertarik dengan idenya. Kemudian dia membuat *mod* di *game Arma 2* dengan nama *DayZ Chernobyl* dan kemudian setelah *game Arma 3* keluar Greene membuat *mod* bernama *Player unknown Battle Royale*. Greene juga sempat membuat *mod* lain berjudul *Iron Front Battle Royale* dengan *settingan* seperti perang dunia ke 2.

Setelah *mod Arma 3*, Greene alias *PlayerUnknown* melisensikan *Player Unknown Battle Royale* ke perusahaan *game Daybreak* dan membuat *stand alone games* alias *game* yang berdiri sendiri berjudul *H1Z1: King of The Kill* yang rilis Januari tahun 2015. Inilah *game Battle Royale* pertama dan mencapai kesuksesan. Setelah itu Greene menerima *email* dari Chang Han Kim produser dari *Blue Hole Studio* perusahaan *game* dari Korea

Selatan yang mengajaknya bekerjasama untuk membuat *PlayerUnknown's Battleground* alias *PUBG*, Greeneberambisi untuk menciptakan *game Battle Royale* yang sesungguhnya di *game PUBG* dan akhirnya *game* ini memasuki tahap *early access*, beta version mulai dari bulan Maret tahun 2017 dan mencapai *full version* di bulan Desember 2017.<sup>8</sup>

Selanjutnya *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* yang sering disebut dengan sebutan *PUBG* adalah sebuah *game battle royale mobile* yang dipublikasikan oleh *Tencent* dan telah mencapai 100 juta lebih *download* di *google playstore*, di mana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang. *PUBG MOBILE* diadaptasi dari *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*, *game Battle Royale Original* di *PC* dan *Xbox One* dan merupakan fenomena yang memukau dunia *entertainment interaktif* di tahun 2017. Seratus (100) pemain itu akan berparasut ke pulau seluas 8x8 Km untuk bertempur pada pertempuran dimana pemenang akan mengambil semuanya.

Pemain harus menemukan dan mengambil senjata, kendaraan, dan persediaan mereka sendiri, serta mengalahkan semua pemain lainnya yang terlihat dan juga medan pertempuran yang membuat pemain masuk ke dalam zona bermain yang mengecil. Ketika para pemain memulai *gamenya*, mereka akan berada di dalam pesawat. Lalu pemain akan terjun ke sebuah lokasi menggunakan parasut untuk mencari perlengkapan bertahan hidup, seperti Senjata, Armor, dan *Healing Item*. Setelah beberapa menit, sebuah

---

<sup>8</sup> <https://www.kaskus.co.id/thread/5a7ff39c507410b5058b4567/sejarah-game-battle-royalepubg-fortnite-free-fire-rules-of-survival-dll/> Diakses Pada Tanggal 26 Februari 2020, Jam 19.00

lingkaran putih yang menandakan zona bermain akan muncul dan para pemain harus segera masuk ke dalam lingkaran zona bermain tersebut. Zona bermain *PlayerUnknown's Battlegrounds* itu akan diperbarui dan mengecil ketika waktu lingkaran telah mencapai 0:00. Hal tersebut membuat beberapa area menjadi tidak aman. Pemain yang berada di luar lingkaran putih (zona bermain) akan kehabisan darah dan mati, lalu lingkaran putih tersebut akan mengecil secara terus-menerus.

Akibat dari mengecilnya zona bermain ini, maka semua pemain akan bertemu satu sama lain pada lingkaran terakhir. Setelah itu mereka akan bertempur habis - habisan untuk bertahan hidup dan menjadi pemain terakhir yang memenangkan *Chicken Dinner*. Bisa dimainkan dengan *mode Duo* atau *Squad* yang ada pada *game* ini.<sup>9</sup>

Berdasarkan pendapat dari beberapa narasumber berikut jawaban tentang pengertian dari *game PlayerUnknown's Battlegrounds* yang saat ini sangat viral dan digemari berbagai kalangan manusia.

Yang pertama, menurut Dwi Hendra Prabowo, dia menjelaskan bahwa:

“*Game PUBG* merupakan singkatan dari *PlayerUnknown's Battlegrounds* adalah suatu permainan yang mengusung *game survival* yang dimana pemain atau *player* yang memainkan harus bertahan hidup dengan menggunakan senjata dan alat yang tersedia. *Game PUBG* dimainkan 100 orang dalam satu *server* dan pemenangnya hanya 1 orang, yaitu yang mampu bertahan hidup sampai akhir.

---

<sup>9</sup> <https://pubgmobile.gcube.id/apa-itu-pubg-mobile/>, Diakses Pada Tanggal 26 Februari 2020, Jam 19.00

*Game PUBG* dibagi menjadi 3 :

- a. *PUBG PC sistem*
- b. *PUBG PC Lite*
- c. *PUBG Mobile*

Satu pengolahan tetapi beda perusahaan.”<sup>10</sup>

Sedikit berbeda dengan penjelasan sebelumnya berikut penjelasan dari Umar Khosasih :

“*Game PlayerUnknown’s Battlegrounds (game PUBG)* adalah *game* pertempuran bergenre *Battle Royale* (berburu, survival, eksplorasi), yang terdiri dari 100 pemain, dalam permainannya bisa bermain secara solo, *team* 2 pemain dan *team* 4 pemain, dan dapat mengundang teman sendiri untuk masuk dan bergabung kedalam permainan sebagai *team* atau *squad* serta siapa yang mampu bertahan hidup sampai akhir maka dialah pemenangnya. Dan jika mereka sering memainkan dan sering juga mendapatkan kemenangan dalam permainan tersebut maka akan menambah poin atau peringkat dan semakin tinggi tingkatan atau pangkat yang ia miliki, untuk tingkatan atau pangkat yang berada dalam game ini yaitu ada *bronze, silver, gold, platinum, diamond, ace, dan conqueror*.”<sup>11</sup>

Selanjutnya pendapat dari narasumber ini hampir sama dengan penjelasan dari Dwi Hendra Prabowo, berikut penjelasan dari Tuty Nurkhasanah :

“*Game PUBG* merupakan *game* yang bergenre *survival* dan *game* pertempuran di situ kita akan diterjunkan pada suatu pulau dan dalam pulau tersebut terdapat 100 Player dan dengan misi kita harus bertahan hidup supaya dapat memenangkan *game* tersebut.”<sup>12</sup>

Jadi dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *Game online PUBG* adalah suatu *game* yang bergenre *survival* dimana semua *player* yang berjumlah 100 orang diterjunkan

---

<sup>10</sup> Wawancara dengan Dwi Hendra Prabowo, pada tanggal 24 Februari 2020

<sup>11</sup> Wawancara dengan Umar Khosasih, pada tanggal 26 Februari 2020

<sup>12</sup> Wawancara dengan Tuty Nurkhasanah, pada tanggal 25 Februari 2020



menggunakan parasut dari pesawat menuju suatu pulau dan mereka harus segera mencari segala peralatan dan senjata untuk bertahan hidup dan beertempur habis-habisan untuk membunuh seluruh musuh-musuhnya sampai dia memenangkan pertempuran tersebut, *game* ini bisa dimainkan solo atau sendiri maupun berkelompok yang disebut dengan *squad* yaitu 2 orang 3 orang atau 4 orang.

B. Akad dan Mekanisme Praktik Jual Beli *Top Up Unknown Cash* Pada *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds*

Dengan sangat *viralnya game online PlayerUnknown's Battlegrounds* saat ini di kalangan masyarakat tak sedikit orang yang rela untuk mengeluarkan uangnya untuk memenuhi kebutuhan *gamanya* tersebut. Dapat dikatakan bahwa *game* sudah hampir menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan sehari-harinya karena banyak orang yang menggunakan waktunya hanya untuk bermain *game PlayerUnknown's Battlegrounds* ini, banyak yang melakukan *top up Unknown Cash* untuk membeli berbagai perlengkapan dan peralatan pendukung pertempuran yang ada dalam permainan. Pemain yang memiliki *skin* dan peralatan tempur yang indah dan lebih lengkap maka permainan akan bertambah semangat dan juga dapat menjatuhkan mental lawan jika melihatnya dalam pertempuran sehingga pemain dapat dengan mudah untuk memenangkan pertempuran tersebut.

Seperti halnya penjelasan dari Zakwan Yumna Dhuha Pahlavi sebagai berikut

“bagi para pemain *Pro Player*<sup>13</sup> atau *Youtuber Gaming* melakukan *Top Up Unknown Cash (Uc)* merupakan hal yang biasa mereka sangat sering lakukan, mereka melakukan *top up* berkali-kali demi memiliki *game* dengan tampilan yang menawan.”<sup>14</sup>

Setelah peneliti melakukan penelitian, maka diperoleh informasi terkait cara atau proses untuk melakukan *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* dari beberapa narasumber.

Yang pertama, berikut ini adalah penjelasan oleh Umar Khosasih, yang merupakan *gamer* dari *game online PlayerUnknown's Battlegrounds*:

“Pernah melakukan *top up* tetapi tidak sangat sering, tergantung hadiah *Royale Pass*, jika menurut saya hadiah-hadiah dari *Royale Pass* bagus saya langsung *top uc* untuk mendapatkan hadiah-hadiah dari *Royale Pass* tersebut. Untuk tempatnya biasanya lewat akun-akun Instagram yang direkomendasikan oleh para *Youtuber Gaming* atau Para *Pro Player* disini tinggal memilih berapa banyak *Unknown Cash (UC)* yang ingin kita beli dan juga sudah tertera harganya, dan untuk pembayaran bisa lewat Transfer Bank atau melalui Aplikasi Ovo. Kalau saya biasanya melakukan *top up UC* melalui akun Instagram @weezy.store, kita hubungi admin akun tersebut atau menghubungi nomer WhatsApp yang tertera di biodata akun tersebut, dan kita chat nomer tersebut jika kita ingin melakukan *top up uc* dan meminta list *top up UC* beserta harganya, setelah itu admin membalas dengan mengirimkan list *top up UC* beserta harganya dan format pembelian kepada kita, kita mengisi format pembelian tersebut, dan setelah itu saya bayar lewat transfer bank. Setelah itu kita tunggu dengan waktu estimasi 10-60 menit, setelah itu kita buka *game PlayerUnknown's Battlegrounds* untuk mengecek apakah *UC* yang kita beli sudah masuk apa belum.”<sup>15</sup>

Berbeda cara dengan yang sudah pernah dilakukan oleh Umar Khosasih, berikut merupakan penjelasan dari Dwi Hendra Prabowo :

---

<sup>13</sup>Pro Player adalah Istilah bagi pemain *PlayerUnknown's Battlegrounds* yang mempunyai kemampuan diatas rata-rata. Biasanya dibuktikan dengan Tier yang dicapai saat ini.

<sup>14</sup> Wawancara dengan Zakwan Yumna D.P, pada tanggal 25 Februari 2020

<sup>15</sup> Wawancara dengan Riski Juni Andrian, pada tanggal 26 Februari 2020

“Bisa dibbilang untuk melakukan *top up* bisa lewat mana saja, bisa lewat Aplikasi *Gojek*, Aplikasi *Bukalapak*, Aplikasi *Shopee*, Akun *Instagram*, *codashop.com* dan lewat *game* itu sendiri. Itu yang saya ketahui. Untuk *top up UC PUBG* yang sudah pernah saya lakukan, yang pertama lewat *Bukalapak* setelah itu memilih jumlah *UC* yang kita ingin *top up* pilih metode pembayaran menggunakan *Dana*. Yang kedua lewat *Pulsa* pra bayar, untuk melakukan *top up UC* lewat *pulsa* pra bayar maka kita harus memiliki *pulsa* terlebih dahulu dengan jumlah *pulsa* sesuai dengan harga *UC* yang ingin kita beli jika kita ingin membeli 600 *UC* dengan harga 149.000 maka kita harus menyediakan jumlah *pulsa* sekitar 150.000, kemudian kita masuk dalam *game* tersebut untuk melakukan transaksi *Top Up UC* dengan cara memasukkan nomor *HP* yang terdapat *pulsanya* tadi, untuk transaksi *top up UC* jumlah minimal *UC* yang di beli yaitu 60 *UC* dengan harga Rp 15.000 *pulsa*, kita kan sudah ingin membeli yang 600 *UC* jadi kita pilih yang 600 *UC* , setelah itu tunggu pengiriman *UC* ke dalam *Game PUBG* anda.”<sup>16</sup>

Penjelasan dari *Tuty Nurkhasanah* ini hampir sama dengan penjelasan yang sudah dijelaskan oleh *Riski Juni Andrian*, berikut merupakan penjelasan dari *Tuty Nurkhasanah* :

“Kalau yang sudah pernah saya lakukan yaitu lewat *browser internet*. Jadi kita harus menyediakan *pulsa* terlebih dahulu lalu membuka *browser* langsung ketik di pencarian yaitu *top up UC PUBG*, kemudian cari *websitetop up UC* sesudah itu kita klik websitenya, setelah meng-kliknya akan menampilkan berbagai pilihan *UC* dari 60 *UC* sampe 8100 *UC* dengan harga yang berbeda-beda setiap pilihan *UC* nya. Setelah kita klik jumlah *UC* yang diinginkan disitu nanti kita disuruh untuk *verifikasi nomor HP*, nomor *ID game* setelah itu kita tunggu *UC* untuk dikirim ke *game* kita. Atau jika ingin mudah dan praktis bisa lewat *Alfamart* atau *Indomart* tinggal ngomong langsung ke kasirnya maka sudah beres.”<sup>17</sup>

Selanjutnya cara atau proses yang berbeda juga dilakukan *Riski Juni Andrian*, berikut ini merupakan penjelasan dari *Riski Juni Andrian* :

“Berdasarkan *top up uc* yang sudah pernah saya lakukan yaitu lewat *Codashop.com*, langsung saja masuk ke *browser* dan masukkan *link codashop.com* disitu terdapat pilihan beberapa *game online* pilih *game PUBG* untuk melakukan *top up* setelah itu masukkan *ID game* kemudian masukkan jumlah *UC* yang dibutuhkan lalu masukkan nomor *HP* jika ingin

---

<sup>16</sup>Wawancara dengan *Dwi Hendra Prabowo*, pada tanggal 24 Februari 2020

<sup>17</sup> Wawancara dengan *Tuty Nurkhasanah*, pada tanggal 25 Februari 2020

menggunakan pulsa atau pilih menggunakan cara pembayaran yang lainnya sesuai keinginan, dengan menggunakan ATM juga bisa. Dalam melakukan *top up* diharuskan untuk teliti dan selalu berhati-hati karena bisa jadi ketika kita melakukan *verifikasi akun*, *ID* dan nomor HP terdapat kesalahan dalam memasukkannya sehingga hal tersebut bisa menyebabkan *top up* yang kita lakukan bisa gagal akibatnya hanya kerugian yang kita dapatkan.”<sup>18</sup>

Dari penjelasan beberapa narasumber di atas sangatlah jelas terkait tempat dan proses atau cara untuk melakukan *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* diantaranya yaitu pemain dapat melakukan *top up Unknown Cash* pada *Alfamart*, *Indomart*, Aplikasi *Gopay*, *Codashop.com*, serta lewat *link internet* yang berada di *browser* atau juga lewat pada *game PlayerUnknown's Battlegrounds* itu sendiri. Untuk langkah *top up Unknown Cash* melalui aplikasi *Go-Pay* yang pertama pemain harus masuk pada *web resmi PUBG MOBILE* yaitu bisa lewat *browser* yang berada dalam *android* yang digunakan untuk bermain, setelah itu pemain memasukkan *ID karakter* yang berada di dalam *game-nya* sebagai alamat pengiriman *Unknown Cash* nanti dan tinggal memilih berapa *Unknown Cash* yang akan dibeli, setelah itu pemain akan diarahkan ke aplikasi *Go-jek* dan melakukan pembayaran dengan memasukkan *PIN* atau kode yang sudah diberikan.

Sehingga berdasarkan pemaparan mekanisme transaksi di atas maka dalam akad yang dilakukan merupakan akad dengan tulisan dan tanpa melakukan tatapan wajah antara penjual dan pembeli.

---

<sup>18</sup> Wawancara dengan Umar Khosasih, pada tanggal 26 Februari 2020

C. Objek Yang Diperjual Belikan Dalam *Top Up Unknown Cash* Pada Game *Online PlayerUnknown's Battlegrounds*

Majunya teknologi di zaman modern ini untuk melakukan transaksi ekonomi sangatlah mudah berbeda dengan jaman dahulu yang harus bertemu dengan seseorang untuk membeli barang yang diinginkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, sedangkan pada saat ini individu bisa dengan mudah mendapatkan apa yang kita inginkan tanpa harus pergi kemana-mana cukup melalui HP kita bisa memenuhi kebutuhan sehari-hari mulai kebutuhan primer, sekunder maupun kebutuhan tersier seperti halnya yaitu *top up Unknown Cash* pada game *PlayerUnknown's Battlegrounds* ini juga dapat kita lakukan lewat *HP*.

Jual beli yang terjadi disini adalah *top up Unknown Cash* untuk mendapatkan suatu item yang berada didalam game *PlayerUnknown's Battlegrounds*, seperti yang sudah dijelaskan diatas untuk melakukan *top up Unknown Cash* yaitu melalui media *online* juga diantaranya *go pay*, *codashop.com*, aplikasi dana, pulsa Prabayar, sehingga dalam transaksi *top up Unknown Cash* tersebut seorang *gamer* menyetorkan uang lewat aplikasi atau *link* yang tersedia tersebut untuk mendapatkan *Unknown Cash*.

*Unknown Cash* atau yang sering disebut dengan *UC* bisa dikatakan sebagai mata uang digital dalam game *PlayerUnknown's Battlegrounds mobile* yang di mainkan. Nantinya *Unknown Cash* *PlayerUnknown's Battlegrounds mobile* yang telah sudah dimiliki, bisa digunakan untuk

membeli item premium, mulai dari *inventory* hingga *skin* senjata.<sup>19</sup>

Selain pencarian data dari internet, peneliti juga menggali informasi dari para *gamer* dari *game online PlayerUnknown's Battlegrounds*, berikut ini merupakan penjelasan dari beberapa narasumber tentang *Unknown Cash* yang berada dalam *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* :

Berikut merupakan penjelasan *Unknown Cash*, menurut Riski Juni Andrian :

“bahwa *Unknown Cash* juga bisa diartikan merupakan suatu alat untuk membeli barang atau *skin* bahkan juga untuk membeli karakter dalam *game* tersebut.”<sup>20</sup>

Sedikit memiliki perbedaan penjelasan dengan Riski Juni Andrian, berikut merupakan penjabaran *Unknown Cash*, menurut Tuty Nurkhasanah :

“Kalau menurut saya ya, *UC* itu kepanjangan dari *Unknown Cash* yang mana *UC* itu kalau di dunia nyata adalah uang yang bisa digunakan untuk membeli berbagai perlengkapan dan peralatan.”<sup>21</sup>

Begitu juga penjelasan menurut Dwi Hendra Prabowo memiliki sedikit perbedaan dengan yang sudah dijelaskan oleh Riski Juni Andrian dan Tuty Nurkhasanah, berikut penjelasan dari Dwi Hendra Prabowo :

“*UC* sendiri kalau menurut saya itu semacam sebutan mata uang yang digunakan pada *game PUBG*, seperti kalau di *game ML* kan namanya *Diamond*, menurut saya itu kan fungsinya sama yaitu untuk membeli hero, *skin*, atau senjata yang lainnya, dan untuk melakukan *top up* nya ya menurut saya sama saja nggak ada bedanya.”<sup>22</sup>

Sedangkan berikut penjelasan menurut Zakwan Yumna Dhuha Pahlavi tentang *Uknwon Cash* :

---

<sup>19</sup><https://jalantikus.com/tips/cara-beli-uc-pubg-mobile/>, Diakses pada Tanggal 26 Februari 2020, Jam 17:40.

<sup>20</sup> Wawancara dengan Riski Juni Andrian, pada tanggal 26 Februari 2020

<sup>21</sup> Wawancara dengan Tuty Nurkhasanah, pada tanggal 25 Februari 2020

<sup>22</sup> Wawancara dengan Dwi Hendra Prabowo, pada tanggal 24 Februari 2020

“*UC* adalah jenis alat tukar uang yang dipakai dalam permainan *PUBG* yang bisa digunakan untuk pembelian kebutuhan dalam *game*. Semakin lengkap peralatan yang dimiliki maka ketika bosan dan ingin dijual juga bisa meningkatkan harga jual *game* tersebut.”<sup>23</sup>

Berikut penjelasan dari Umar Khosasih :

“Menurut saya transaksi *top up uc* ini dilakukan untuk menambah jumlah *uc* yang dimiliki oleh para *gamer*, setelah memiliki banyak *uc* maka bisa digunakan untuk membeli berbagai perlengkapan peralatan dan kebutuhan yang berada dalam *game* tersebut. Cara transaksi sesuai yang saya ketahui yaitu, pertama mencari *link top up uc* pada internet kemudian memilih berapa jumlah yang akan dibeli, dalam tampilan link tersebut sudah ada jumlah *uc* yang akan dibeli dengan ketentuan harga yang sudah disediakan. Tetapi yang saya sayangkan dalam transaksi tersebut kita tidak dapat mengetahui siapa dibalik penyedia *uc* itu selain itu juga kita itu tidak dapat menerima secara langsung barang yang dibeli maksudnya tidak ada ketentuan kapan *uc* itu akan dikirim, juga pernah terjadi dalam transaksi tersebut *uc* yang dibeli tidak terkirim ke dalam *game* tersebut sehingga pemain seperti kita atau orang lain merasa rugi, jadi besok lagi berhati-hati sajalah.”<sup>24</sup>

Setelah mendengarkan penjelasan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *UC* merupakan singkatan dari *Unknown Cash* yaitu merupakan mata uang dalam *game PlayerUnknown's Battlegrounds* yang berguna untuk membeli segala kebutuhan peralatan dan perlengkapan pada *game* tersebut dan untuk cara mendapatkannya adalah dengan melakukan *top up Unknown Cash*.

Berbeda dengan jual beli pada umumnya bahwa benda atau objek yang dijadikan jual beli adalah secara nyata dapat diraba dapat diketahui secara jelas ukuran dan dapat diketahui pihak yang menjual barang tersebut serta dapat diketahui berapa lama tenggang untuk penyerahan obyek tersebut, tetapi jual beli *top up Unknown Cash* pada *game PlayerUnknown's*

---

<sup>23</sup> Wawancara dengan Zakwan Yumna Dhuha Pahlavi, pada tanggal 25 Februari 2020

<sup>24</sup> Wawancara dengan Umar Khosasih, pada tanggal 26 Februari 2020

*Battlegrounds* ini sangat berbeda merupakan jual beli yang benda atau objeknya tidak dapat diraba dan diketahui ukurannya bahkan juga pihak pembeli tidak mengetahui secara jelas mereka jual beli dengan siapa karena pembayaran uang tersebut juga lewat media *online* serta tidak dapat diketahui berapa lama tenggang waktu untuk penyerahan obyek tersebut.

D. Sengketa Gagal Transaksi Dalam Jual Beli Top Up Unknown Cash Pada Game Online Player Unknown's *Battlegrounds*

Kegiatan bermuamalah dalam kehidupan sehari-hari sangat sering dilakukan oleh berbagai manusia terutama dalam kegiatan jual beli, karena dengan jual beli kita dapat memenuhi kebutuhan yang kita inginkan dan dengan jual beli kita juga dapat melakukan silaturahmi terhadap sesama muslim serta dengan jual beli tersebut kita dapat melakukan sikap saling membantu satu sama lain, tetapi akan berbeda jika jual beli tersebut bias mengakibatkan kerugian dari salah satu pihak.

Seperti berdasarkan penjelasan menurut Riski Juni Andrian terhadap kejadian yang sudah pernah dia alami

“Alah biarkan saja mas dari pada ribet ribet ngurusinya, ya lebih hati hati aja ketika akan melakukan top up lagi jangan hanya terpacut dengan berbagai tawaran promo yang ada mas, ya kalau saya belum seberapa ruginya mungkin yang top upnya banyak trus ketipu plonga plongo mas, kita kan gak tau mas siapa penjual dari UC itu sendiri, kan tidak ada entah itu nama identitas atau foto dari penjualnya kan tidak ada sama sekali, jadi kalau mau menelusuri ya bagaimana, terlalu sulit mas.”<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup>Wawancara dengan Riski Juni Andrian, pada tanggal 07 Maret 2020



Begitu juga penjelasan dari Umar Khosasih

“Ya untuk penyelesaiannya jalan satu-satunya kita harus ikhlas mas dan lebih berhati-hati jika ingin *top up* lagi jangan hanya tergiur promosi yang ditawarkan. Karena mau menuntut kesiapa ya tidak tau mas, lha wong transaksi dilakukan lewat internet, ya kalau semacam jual beli online seperti baju atau hp masih bisa dilacak orangnya karena kita juga bisa kenalan terlebih dahulu tetapi kalau *top up uc* seperti ini ndak belum bisa mas kalau untuk melacak siapa penjualnya, karena biasanya hal seperti ini hanya sebuah blog seseorang yang abal-abal mas.”<sup>26</sup>

Serta penjelasan dari Dwi Hendra Prabowo yang juga pernah mengalami hal yang sama di alami oleh Riski Juni Andrian, berikut penjelasan dari Dwi Hendra Prabowo

”Ikhlas nggak ikhlas sih mas karena akun ini sempat ada yang pernah menawar dengan harga 600 ribu, karena ketika itu mau ditelusuri pun tidak bisa karena ya tidak ada info apapun terkait penjual yang menawarkan promo tersebut dan iklan yang berada di Instagram pun juga tidak muncul lagi. Jadi ya terpaksa di ikhlaske wae dan membuat akun game yang baru lagi.”<sup>27</sup>

Sehingga dari hasil wawancara dengan beberapa narasumber maka dihasilkan masih terdapatnya *link* internet atau akun-akun yang tidak rekomended yang memberikan embel-embel harga *top up unkown cash* yang murah karena sedang melakukan promo, tetapi ternyata itu merupakan hanya sebuah tipuan untuk menggiurkan minat dari para *gamer game online* sehingga hal tersebut merupakan perbuatan yang tidak baik dan sangat melanggar dari agama.

---

<sup>26</sup>Wawancara dengan Umar Khosasi, pada tanggal 05 Maret 2020

<sup>27</sup>Wawancara dengan Dwi Hendra Prabowo, pada tanggal 08 Maret 2020

## BAB IV

### ANALISA HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI *TOP UP UNKNOWN CASH* PADA GAME ONLINE *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*

#### A. Analisa Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli *Top UP Unknown Cash* Pada Game Online *PlayerUnknown's Battlegrounds*

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidaklah bisa untuk melakukan segala kegiatannya secara sendirian mereka akan membutuhkan bantuan dari manusia lainnya, terutama dalam hal muamalah atau jual beli karena dalam kegiatan tersebut manusia dapat saling memenuhi kebutuhan kehidupan sehari-hari.

Jual beli merupakan kegiatan pertukaran harta dengan harta untuk kepemilikan. Jual beli merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bahkan semua orang pasti melakukannya, bahkan kegiatan ini juga pernah dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW dan istrinya yang bernama Khatijah.

Dan juga sesuai Sabda Beliau:

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

Dari Rifa'ah bin Rafi'ah: Bahwa Nabi SAW pernah ditanya, pekerjaan apa yang paling baik?' Rasulullah SAW menjawab, 'pekerjaan seseorang yang dilakukan dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang baik.' (HR. Al Bazzar) dan dinilai shahih oleh hakim.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Abdullah bin Abdurrahman Al Bassam, *Syarah Bulughul Maram 4* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006), hlm 223.

Terbukti bahwa pada saat ini banyaknya manusia yang pekerjaannya menjadi pedagang untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga munculah berbagai macam jual beli yang dapat kita temui disekitar kita saat ini, seperti halnya jual beli top up Unknown Cash pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* saat ini yang sangat ramai di lakukan oleh para gamer *PlayerUnknown's Battlegrounds* untuk memenuhi kepuasannya dalam bermain game *PlayerUnknown's Battlegrounds*.

Bisa dikatakan hampir semua yang memiliki game *PlayerUnknown's Battlegrounds* ini sudah pernah melakukan pembelian top up Unknown Cash baik hanya untuk coba-coba atau juga melakukannya karena sangat ingin untuk menjadikan gamenya lebih menarik dan lebih terlihat bagus jika dimainkan, juga ada gamer yang melakukan pembelian top up Unknown Cash karena benar benar ingin membuat gamenya menjadi lebih lengkap dan kuat sehingga ketika dijual akunya bisa menghasilkan harga yang tinggi dan mendapatkan keuntungan yang banyak.

Akad merupakan suatu rukun yang terdapat dalam jual beli dalam Islam, begitu juga dalam jual beli top up Unknown Cash dalam game online *PlayerUnknown's Battlegrounds* juga terdapat akad yang dilakukan yaitu akad secara tulisan, antara penjual dan pembeli tidak dapat bertatap muka secara langsung, akad yang dilakukan yaitu melalui postingan yang sudah ada dalam game tersebut atau juga lewat postingan yang ada di internet dan dalam postingan tersebut sudah tertera nominal harga dan juga jumlah Unknown Cash sesuai harga yang ditawarkan, sehingga para gamer yang

ingin membutuhkan Unknown Cash untuk memenuhi kebutuhan gamenya mereka tinggal memilih berapa jumlah yang akan dibeli, kemudian setelah cocok mereka tinggal melanjutkan pembelian tersebut dengan syarat-syarat yang ada dan membayar Unknown Cash yang dibeli menggunakan Pulsa. Sehingga akad yang terjadi dalam jual beli top up Unknown Cash pada game online PlayerUnknown's Battlegrounds ini merupakan akad yang dilakukan secara tertulis dengan via online tanpa adanya tatap muka dan lisan.

Dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Shadd ayat 24:

وَإِنَّ كَثِيرًا مِّنَ الْخَاطِئِينَ لَيَبَغِيْنَ بَعْضُهُمْ عَلَىٰ بَعْضٍ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَقَلِيلٌ مَّا هُمْ

“...Dan Sesungguhnya kebanyakan dari orang-orang yang berserikat itu sebahagian mereka berbuat zalim kepada sebahagian yang lain, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal yang saleh; dan amat sedikitlah mereka ini...”<sup>2</sup>

Akad dapat diungkapkan dengan beberapa cara, yaitu :

#### A. Akad dengan lafadz (Ucapan)

Akad dengan ucapan adalah akad yang paling banyak digunakan orang sebab paling mudah digunakan dan cepat dipahami. Tentu saja kedua pihak harus mengerti ucapan masing-masing serta menunjukkan keridhaannya.

#### B. Akad dengan perbuatan

Dalam akad terkadang tidak digunakan ucapan, tetapi cukup dengan perbuatan yang menunjukkan saling meridhai, misal penjual memberikan barang dan pembeli memberikan uang.

<sup>2</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta, Jamunu, 1965), Hlm 454

### C. Akad dengan isyarat

Bagi orang yang mampu berbicara tidak dibenarkan akad dengan isyarat, melainkan harus lisan atau tulisan. Adapun mereka yang tidak dapat berbicara boleh menggunakan isyarat, tetapi jika tulisannya bagus maka dianjurkan menggunakan tulisan. Hal ini diperbolehkan apabila sudah cacat sejak lahir, jika tidak sejak lahir ia harus berusaha untuk tidak menggunakan isyarat.

### D. Akad dengan tulisan

Dibolehkan akad dengan tulisan, baik bagi orang yang mampu berbicara ataupun tidak, dengan syarat tulisan tersebut jelas, nampak, dan dapat dipahami oleh keduanya.<sup>3</sup> Ijab qabul dengan tulisan jika kedua belah pihak berada ditempat yang saling berjauhan satu sama lain atau pihak yang berakad tidak dapat berbicara.<sup>4</sup>

Sesuai dengan pada zaman sekarang yaitu penjual dan pembeli tidak harus saling bertemu untuk melakukan jual beli dan juga tidak harus untuk melakukan ijab qabul secara lisan, namun bisa dilakukan secara tulisan dengan keridhaan oleh kedua pihak. Seperti halnya jual beli top up Unknown Cash pada game online PlayerUnknown's Battlegrounds dalam melakukan transaksinya melalui media internet.

Tetapi pada kasus top up yang melalui internet dan game itu sendiri jika dilihat dengan pendapat para ulama' selain Hanafiyah maka masih

---

<sup>3</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, Hlm 51.

<sup>4</sup> Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah*, Hlm 57.

terdapat kejanggalan, berikut pendapat para ulama' selain Hanafiyah terkait rukun dari akad<sup>5</sup>.

1. Orang yang akad ('aqid), contoh: penjual dan pembeli.

Secara umum *al-'aqid* (pelaku) jual beli disyaratkan harus ahli dan memiliki kemampuan untuk melakukan akad atau mampu menjadi pengganti orang lain jika ia menjadi wakil.

Pihak-pihak yang berakad harus sudah mencapai tingkatan *mumayyiz* dan menurut ulama Malikiyah dan Hanafiyah yang dikatakan *mumayyiz* mulai sejak usia minimal 7 tahun. Oleh karena itu, dipandang tidak sah suatu akad yang dilakukan oleh anak kecil yang belum *mumayyiz*, orang gila, dan lain-lain. Sedangkan menurut ulama Syafi'iyah dan Hanabilah mensyaratkan '*aqid* harus *baligh*, berakal, mampu memelihara agama dan hartanya.<sup>6</sup>

Untuk yang mencakup mengenai harta kekayaan, diperlukan usia yang lebih Qudama bahwa anak dapat melakukan tindakan yang murni menguntungkan pada usia 12 tahun, sedangkan anak yang berusia kurang dari 12 tahun dipandang masih anak-anak besar, yaitu usia 12 tahun hingga 18 tahun. Hal ini berdasarkan pada pendapat Ibnu Qudama bahwa anak dapat melakukan tindakan yang murni menguntungkan pada usia 12 tahun, sedangkan anak yang berusia kurang dari 12 tahun dipandang

---

<sup>5</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*, Hlm 45

<sup>6</sup> H. Suhartono, "*Transaksi E-Commerce Syariah (Suatu Kajian terhadap Perniagaan Online dalam Perspektif Hukum Perikatan Islam)*", *Mimbar Hukum dan Peradilan*, no. 72 (2010): Hlm 143.

masih anak-anak.<sup>7</sup>

Dalam transaksi jual beli *online*, masing-masing pihak yang terlibat transaksi telah memenuhi kriteria *tamyiz*, dan telah mampu mengoperasikan komputer dan tentunya telah memenuhi ketentuan memiliki kecakapan yang sempurna dan mempunyai wewenang untuk melakukan transaksi dan hal ini tidak mungkin dilakukan oleh orang yang tidak memiliki kecakapan yang sempurna, seperti dilakukan oleh anak kecil yang belum berakal atau orang gila.

Adapun keberadaan penjual dan pembeli, meskipun dalam transaksi jual beli *online* tidak bertemu langsung, akan tetapi melalui internet telah terjadi saling tawar-menawar atau interaksi jual beli antara penjual dan pembeli. Dengan demikian syarat orang yang berakad dalam jual beli telah terpenuhi.

2. Ma'qud 'alaih (barang yang diperjualbelikan dan nilai tukar pengganti barang)
3. Shighat, yaitu *Ijab dan Qabul*.

*Sighat* akad (ijab dan kabul) adalah sesuatu yang disandarkan dari dua pihak yang berakad yang menunjukkan atas apa yang ada dihati keduanya tentang terjadinya suatu akad. Wahbah al-Zuhaili memberi definisi akad dengan makna pertemuan ijab dan kabul yang dibenarkan oleh syara' yang menimbulkan akibat hukum terhadap objeknya.<sup>8</sup> Ijab dan kabul merupakan unsur terpenting dari suatu akad karena dengan

---

<sup>7</sup> Misbahuddin, *E-Commerce dan Hukum Islam*, Hlm 260.

<sup>8</sup> Wahbah al-Zuhaili, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu*, Jilid IV (Beirut: Dar al-Fikr, 1989), Hlm 81.

adanya ijab dan kabul, maka terbentuklah suatu akad (*contract*).<sup>9</sup>

Dalam hukum Islam, pernyataan ijab dan kabul dapat dilakukan dengan lisan, tulisan atau surat-menyurat, atau isyarat yang memberi pengertian dengan jelas tentang adanya ijab dan kabul dan dapat juga berupa perbuatan yang telah menjadi kebiasaan dalam ijab dan kabul.

Ijab dan kabul dalam jual beli perantara, baik melalui orang yang diutus, maupun melalui media tertentu, seperti surat-menyurat, telepon. Ulama fikih telah sepakat menyatakan bahwa jual beli melalui perantara, baik dengan utusan atau melalui media tertentu adalah sah, apabila antara ijab dan kabul sejalan.<sup>10</sup>

Pernyataan Sayyid Sabiq ini menjelaskan bahwa sebagaimana transaksi jual beli biasanya dinyatakan sah dengan ijab kabul, maka demikian pula sah dengan tulisan apabila kedua orang yang akadnya itu berjauhan tempatnya atau orang yang akadnya itu bisu.

Tujuan yang terkandung dalam pernyataan ijab dan kabul harus jelas dan dapat dipahami oleh masing-masing kedua belah pihak yang melakukan transaksi jual beli. Selain itu, pelaksanaan ijab dan kabul juga harus berhubungan langsung dalam suatu majelis. Adapun ijab dan kabul dibolehkan ditempat yang berbeda selama antara penjual dan pembeli sudah memahami satu sama lain.

Pengertian satu majelis tidak sekedar pertemuan dalam satu ruangan secara fisik antara penjual dan pembeli, karena itu transaksi jual

---

<sup>9</sup> Ala' Eddin Kharofa, *Transactions in Islamic Law*, Hlm 10.

<sup>10</sup> Abdul Azis Dahlan, ed., *Ensiklopedi Hukum Islam*, Jilid 3, Hlm 830.



beli lewat sarana jarak jauh apa saja dapat dikategorikan sebagai satu majelis. Termasuk juga via telepon, internet, atau media cetak dan elektronik lainnya, asalkan masih dalam konteks yang sama, yaitu akad jual beli.<sup>11</sup>

Jika dilihat, maka rukun akad yang pertama belum terpenuhi karena pada saat jual beli *top up Unknown Cash* pada game online *PlayerUnknown's Battlegrounds* yang melalui internet dan melalui dalam game tersebut terdapat kejanggalan, yaitu sesuai hasil wawancara bahwa pihak penjual tidak dapat diketahui identitas dan juga keberadaanya, sehingga mereka tidak mengetahui bertransaksi dengan siapa yang mereka tahu mereka bertransaksi jual beli dengan server yang berada dalam game atau dalam internet tersebut, sehingga dalam hal jual beli ini maka tidak sesuai dengan hukum Islam karena adanya rukun yang tidak terpenuhi yaitu rukun yang pertama. Karena rukun akad yang pertama juga termasuk salah satu rukun dari jual beli yaitu ketika jual beli yang mengharuskan adanya Aqidain (dua orang yang berakad, yaitu penjual dan pembeli).

Berikut hasil wawancara dengan Riski Juni Andrian terkait penjual yang tidak diketahui identitasnya :

“ya lebih hati hati aja ketika akan melakukan *top up* lagi jangan hanya terpicut dengan berbagai tawaran promo yang ada mas, ya kalau saya belum seberapa ruginya mungkin yang *top up*nya banyak trus ketipu plonga plongo mas, kita kan gak tau mas siapa penjual dari *UC* itu sendiri, kan tidak ada entah itu nama identistas atau foto dari penjualnya

---

<sup>11</sup> Sofyan AP. Kau, “*Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Via Telepon dan Internet*”, Hlm 10.

kan tidak ada sama sekali, jadi kalau mau menelusuri ya bagaimana, terlalu sulit mas.”

“Iklas nggak ikhlas sih mas, saya juga pernah terpincut dengan promo-promo yang ditawarkan ya karena selisih harga yang lumayan jadi saya memutuskan untuk membelinya, dan saya menghubungi penjual lewat Direct Message memberi tahu kepada sang penjual kalau saya ingin membeli UC, dan penjual memberikan format pembelian untuk diisikan setelah saya isi semua dan saya memutuskan ingin melakukan *top up uc* yang 1200UC dengan harga sekitar Rp. 250.000, dan pemabayarannya melalui pulsa, setelah melakukan pembayaran selesai dan menunggu, tapi UC yang saya beli belum juga masuk ke akun saya, setelah saya mau mengkonfirmasi ke penjual ternyata akun Instagram saya sudah diblokir sama sang penjual.”<sup>12</sup>

Sedangkan jika *top up Unknown Cash* yang dilakukan melalui *Indomart*, *Alfamart* dan yang lainnya maka akad dilakukan dengan karyawan yang ada di swalayan tersebut, seorang gamer yang akan melakukan *top up* tinggal mengucapkan akan melakukan *top up Unknown Cash* untuk game *PlayerUnknown's Battlegrounds*, dan berapa jumlah yang diinginkannya. Maka pada transaksi ini menurut hukum Islam sah untuk dilakukan dikarenakan antara penjual dan pembeli bisa saling diketahui dan jelas identitasnya.

Jadi pemaparan diatas telah menunjukkan bahwa akad jual beli *top up Unknown Cash* pada game online *PlayerUnknown's Battlegrounds* untuk kebolehan dan sahnya berdasarkan hukum Islam masih belum memenuhi dari rukun akad yang sudah ada sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah untuk dilakukan.

---

<sup>12</sup>Wawancara dengan Riski Juni Andrian, pada tanggal 26 Februari 2020

B. Analisa Hukum Islam Terhadap Sengketa Gagal Transaksi Pada *Top Up Unknown Cash* Pada *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds*

Terhadap sesama muslim kita harus menjaga kerukunan untuk menciptakan kehidupan yang damai karena jika kita melakukan hal seenak diri kita sendiri dan tidak mempertimbangkan kehidupan orang lain maka dapat menimbulkan pertikaian sesama muslim, seperti halnya dalam kegiatan jual beli ataupun transaksi kita harus jujur dan memberikan pelayanan terbaik terhadap teman transaksi.

Begitu juga dalam kegiatan jual beli *top up Unknown Cash* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* ini antara penjual dan pembeli haruslah bersikap jujur agar tidak merugikan salah satu pihak yang melakukan transaksi, tetapi berdasarkan hasil wawancara terhadap narasumber terdapat salah satu pihak yang merasa dirugikan karena *Unknown Cash* yang menjadi objek jual beli dalam kegiatan transaksi tersebut tidak terkirim.

Berdasarkan pemaparan penyelesaian sengketa dalam Islam yang sudah dijelaskan oleh penulis pada bab II diantaranya yaitu yang pertama adalah *shulhu*, *shulhu* merupakan Jalan pertama yang dilakukan apabila terjadi perselisihan dalam suatu akad antara kedua belah pihak. Dalam fiqih pengertian *Shulhu* adalah suatu jenis akad untuk mengakhiri perlawanan antara dua orang yang saling berlawanan atau untuk mengakhiri sengketa.

يَتَاتِبُهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَرْكَعُوا وَاسْجُدُوا وَاعْبُدُوا رَبَّكُمْ وَأَفْعَلُوا الْخَيْرَ

لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ ﴿٧٧﴾

“Hai orang-orang yang beriman, ruku’lah kamu, sujudlah kamu, sembahlah Tuhanmu dan perbuatlah kebajikan, supaya kamu mendapatkan kemenangan” (QS. Al-Hajj : 77)”<sup>13</sup>

Sehingga jika kita lihat dari cara penyelesaian yang pertama ini terkait kasus yang berada dalam jual beli *top up unkown cash* pada *game online playerunkown"s battelground* maka belum bisa dilakukan dengan cara ini karena jalan shulhu atau perdamaian harus dilakukan oleh kedua belah pihak, sedangkan pada kasus *game online* ini hanya terdapat satu pihak saja sedangkan pihak yang satunya kita tidak bisa mengetahui identitas secara jelas, sehingga sangat tidak mungkin kita melakukan perdamaian dengan pihak yang tidak dapat diketahui secara jelas.

Yang kedua yaitu dengan jalan *Tahkim*, *Tahkim* merupakan jalan penyelesaian sengketa dengan menunjuk wasit atau yang biasa disebut dengan hakam, dan hakam tersebut merupakan berasal dari hasil penunjukkan dari dua pihak yang sedang bersengketa.

Masih seperti pada penyelesain sengketa yang pertama bahwa pada acara ini juga harus membutuhkan adaya kedua pihak secara lengkap karena berguna untuk menunjuk seorang hakam, tetapi pada kasus ini dari salah satu pihak tidak ada jadi tidak memungkinkan untuk menggunakan cara penyelesaian sengketa dengan cara *Tahkim* ini.

---

<sup>13</sup>Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta, Jamunu, 1965), Hlm 341.

Sedangkan cara yang ketiga yaitu penyelesaian sengketa yang melewati jalur pengadilan, atau dalam hukum Islam disebut *al Qadha* sehingga dalam penyelesaian cara ini memerlukan bukti-bukti yang kuat. Tetapi walaupun sudah memberikan bukti-bukti yang kuat jika cara penyelesaian sengketa ini diterapkan pada kasus jual beli *top up Unknown Cash* dalam game online *PlayerUnknown's Battleground* masih belum cocok, karena tidak dapat diketahui siap pihak yang akan kita tuntutan pada pengadilan.

Dan Rasulullah SAW sendiri bersabda :

رَجِمَ اللَّهُ رَجُلًا سَمًّا إِذَا بَاعَ، وَإِذَا اشْتَرَى، وَإِذَا اقْتَضَى

“Allah mengasihi orang yang bermurah hati disaat menjual dan membeli serta memutuskan suatu perkara” (HR. Bukhari, No : 2076)<sup>14</sup>

Dari pemaparan di atas maka pada permasalahan atau kasus ini belum ada yang sesuai dengan penyelesaian sengketa dalam Islam dan sehingga pada permasalahan jual beli *top up Unknown Cash* pada game online *PlayerUnknown's Battlegrounds* seorang *gamer* hanya bisa pasrah dan terpaksa mengikhlasakannya terhadap apa yang dialaminya karena merekabelum mengetahui bagaimana proses penyelesaiannya tersebut dalam hal lain pada transaksi ini dan mereka tidak mengetahui dengan siapa mereka bertransaksi.

---

<sup>14</sup>Ensiklopedi Hadits, *Kutubu Tis'ah*, Developer Saltaner, Jakarta: Lidwa Pusaka, 2011, Hadits No. 2076

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up *Unknown Cash* pada Game Online *PlayerUnknown's Battlegrounds* yang bersumber dari beberapa *gamer game PlayerUnknown's Battlegrounds* dan dari beberapa buku untuk menjadi bahan pertimbangan dan sebagai pedoman, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Akad yang dilakukan dalam Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up *Unknown Cash* pada Game Online *PlayerUnknown's Battlegrounds* menurut hukum Islam untuk kebolehan dan sahnya masih belum memenuhi dari rukun akad dan rukun jual beli karena tidak ada kejelasannya dari identitas salah satu pihak, yaitu dari pihak penyedia *Unknown Cash* tersebut sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah. Objek yang diperjual belikan yang berupa *Unknown Cash* dalam Jual Beli Top Up *Unknown Cash* pada Game Online *PlayerUnknown's Battlegrounds* bisa dianggap tidak sah karena tidak sesuai dengan hukum Islam. Terbukti terdapat beberapa penjualan yang tidak sesuai dengan kriteria barang yang sudah ditentukan dalam hukum Islam, yaitu tidak adanya kepastian kapan barang tersebut bisa diserahkan, dan tidak bisa diserahkan secara langsung objek tersebut bahkan terkadang objek tersebut tidak terkirim pada *game*

*online PlayerUnknown's Battlegrounds* seorang *gamer* sehingga merugikan salah satu pihak.

- b. Penyelesaian sengketa dalam Jual Beli *Top Up Unknown Cash* pada *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds* ini belum sesuai dengan hukum Islam karena dalam permasalahan ini salah satu pihak yaitu pihak penjual atau penyedia *Unknown Cash* yang menjadi objek dalam jual beli ini tidak bisa diketahui terkait informasi identitasnya, sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan penyelesaian sengketa jika dilakukan oleh satu pihak saja. Menurut hukum Islam untuk kebolehan dan sahnya masih belum memenuhi rukun akad dan rukun jual beli yaitu ketidakjelasan dari pihak penyedia *Unknown Cash* sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah. Objek yang diperjualbelikan dalam jual beli *top up Unknown Cash* pada *game online PUBG* dianggap tidak sah karena tidak sesuai dengan hukum Islam. Hal ini disebabkan adanya ketidakpastian waktu objek diterima sehingga objek tidak bisa diserahkan secara langsung bahkan objek tidak terkirim akibatnya salah satu pihak menderita kerugian. Penyelesaian sengketa dalam jual beli *top up UC* pada *game online PUBG* belum sesuai dengan hukum Islam karena pihak pembeli atau *gamers* belum mengetahui identitas atau kejelasan pihak penjual atau penyedia *Unknown Cash* yang menjadi objek jual beli.

## B. Saran

Dengan selesainya tugas skripsi ini guna untuk memberikan pengalaman dan memberikan beberapa pengembangan lebih lanjut maka penulis memberikan saran yang semoga bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi para penjual pembeli sekaligus *gamer game online PlayerUnknown's Battlegrounds*.

- a. Bagi para penjual dan pembeli lakukanlah jual beli yang jujur yang menguntungkan kedua pihak.
- b. Bagi pembeli sekaligus *gamer game online PlayerUnknown's Battlegrounds* lebih berhati-hatilah dalam melakukan pembelian *Unknown Cash* jangan terlalu tergiur dengan diskon-diskon yang berada di media internet.
- c. Pilihlah *link* atau penjual resmi untuk menghindari penipuan. Sebagai generasi muda bermain *game online* itu perlu tapi jangan lupa dengan belajar istirahat dan bekerja keras.
- d. Jangan jadikan *game* sebagai kebutuhan utama, tetapi jadikanlah *game* sebagai hiburan semata, jadilah *gamer* yang profesional jangan sampai anda yang dijalankan oleh *game* anda sendiri hingga anda lupa waktu.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Ghazaly, dkk, *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Abdullah bin Abdurrahman Al Bassam, *Syarah Bulughul Maram 4*, Jakarta: Pustaka Azzam, 2006.
- Ainur Rohman, "Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli melalui internet (studi kasus di gramedia toko buku online. Website www.gramedia online.com)", *Skripsi*. Semarang, IAIN Walisongo, 2011.
- Al-hafizh Ibnu Hajar Al-Asqalani, *Terjemah Bulughul Maram*, Semarang: Pustaka Nuun, 2011.
- Burhan Bugin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007.
- Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Bandung : CV Pustaka Setia, 2002.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta, Jamunu, 1965.
- Dimyauddin Djauwaini, Pengantar Fiqh Muamalah, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2008.
- Djawad Fagih, *Al-Qur'an Dan Tafsirnya*, Jilid I, Yogyakarta: PT Dana Bhakti Wakaf, 1990.
- Ensiklopedi Hadits, *Kutubu Tis'ah*, Developer Saltaner, Jakarta: Lidwa Pusaka, 2011.
- Gerry Fernando R., *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar*, *Skripsi*, Lampung: Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018.
- Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, Yogyakarta : Magista Insania Press, 2004.
- Husein Shaharah Siddiq dan Muhamad adh-Dharir, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, Jakarta : Visi Insani Publising, 2005.
- Ibnu Hajar Al Asqalani, *Fathul Baari Syarah Shahih Bukhari* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2005.
- Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktek*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Maman, *Dasar-dasar Metode Statistika Untuk Penelitian*, Bandung : CV. Pustaka Setia, 2002.
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah*, Jakarta: Kencana pramedia grub, 2013.
- Mela Melani, "Analisis Jual Beli Akun Game Online Clans Of Clans dalam Prespektif Hukum Islam Dan Hukum Positis", *Skripsi*, Lampung: IAIN Raden Intan, 2017.
- Muhammad Aniq, "Analisis pendapat Imam al Syafii tentang jual beli barang yang tidak ada di tempat", *Skripsi*, Semarang, IAIN Walisongo, 2011.
- Muhammad Irkham Firdaus, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans", *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2016.
- Muhammad Nasiruddin Al Albani, *Mukhtasar Shahih Muslim*, (Jakarta : Pustaka Azam, 2007.

- Muhammad Reza Ilqani, "Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Mobile Legend", *Skripsi*, Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2019.
- .Nur Fathoni, *Analisis Normatif-Filosofis Fatwa Dewan Syari'ah Nasional Majelis Ulama Indonesia(DSN-MUI) Tentang Transaksi Jual Beli Pada Bank Syari'ah*, Al-Ahkam, Vol.25, Nomor 2, 2015.
- Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur'an - Memfungsikan Wahyu dalam Kehidupan*, Jakarta :Lentera Hati,2010.
- Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001.
- Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah Jilid 3*, Cairo : Al-Fath li I'lami A'robi.
- Sofyan AP. Kau, "Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Via Telepon dan Internet".
- Sohari Sahri, *Fiqh Muamalah*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, Bandung: Alfabeta, cet. ke-22, 2015.
- Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelian Suatu pendekatan praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Suhartono, "Transaksi E-Commerce Syariah (Suatu Kajian terhadap Perniagaan Online dalam Perspektif Hukum Perikatan Islam)", *Mimbar Hukum dan Peradilan*, no. 72, 2010.
- Sukandarumidi, *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti pemula*, Yogyakarta: Gadjah Mada University press, 2012.
- Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta:Gadjah Mada University Press,2012.
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Jilid I, Yogyakarta : ANDI, 2004.
- Syahid Muhammad Baqir Ash-Shadr, *Keunggulan Ekonomi Islam*, Jakarta : Pustaka Zahra, 2002.
- Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Tafsir Al-Qur'anul Majid AN-Nuur*, Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2000.
- Tim Laskar Pelangi, *Metodologi Fiqh Muamalah: Diskursus Metodologis Konsep Interaksi Sosial-Ekonomi*, Kediri: Lirboyo Press, 2013.
- Tim Pengembangan Perbankan Syari'ah Institut Bankir Indonesia, *Konsep, Praktek, dan Implementasi Operasional Bank Syari'ah*, Jakarta : Djembatan, 2001.
- Wahbah al-Zuhaili, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu*, Jilid IV, Beirut: Dar al-Fikr, 1989.
- Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam wa adillatuhu Jilid. V*, diterjemahkan oleh Abdul Hayyie al-Kattani, dkk, Jakarta: Gema Insani, 2011.
- <http://dalamIslam.com/hukum-Islam/ekonomi/hikmah-jual-beli>, (diakses pada tanggal 15 Februari 2020, pukul 12.06)
- <https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online/> Diakses pada tanggal 02 Maret 2020, Jam 23.30
- <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/> Diakses pada tanggal 03 Maret 2020, jam 01.00

[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds) Di Akses pada tanggal 27 Februari 2020, Jam 19.00

<https://www.kaskus.co.id/thread/5a7ff39c507410b5058b4567/sejarah-game-battle-royalepubg-fortnite-free-fire-rules-of-survival-dll/> Diakses Pada Tanggal 26 Februari 2020, Jam 19.00

<https://pubgmobile.gcube.id/apa-itu-pubg-mobile/>, Diakses Pada Tanggal 26 Februari 2020, Jam 19.00

<https://jalantikus.com/tips/cara-beli-uc-pubg-mobile/>, Diakses pada Tanggal 26 Februari 2020, Jam 17:40.

## Lampiran-lampiran

Daftar Pertanyaan :

1. Apa itu *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds* ?
2. Apa itu *Unknown Cash*?
3. Kalau beli *Unknown Cash* biasanya lewat apa ?
4. Bagaimana cara pembayaran untuk membeli *Unknown Cash*?

## Foto Unknown Cash

12:10 4G 66

18 Maret

waroenktopup

NORMAL :	
690 UC	= 130k
1380 UC	= 250k
1875 UC	= 315k
4000 UC	= 610k
8400 UC	= 1200k

PROSES 5-10 MENIT

FAST RESPON  
081975197923 @waroenktopup @waroenktopup

PAYMENT  
BCA Alfamart Indomaret DANA

266 suka

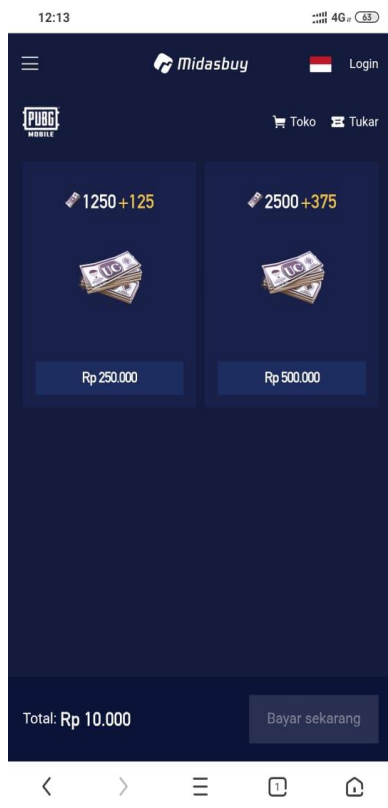
waroenktopup Yukkk gas nih uc idnya!!! Gaada 5 menit langsung masuk 🤞 beli banyak bisa harga cincay2 skuy!!!

Lihat semua 28 komentar

donytiwi Wa nya mana

waroenktopup @donytiwi di bio kak ada link nya klik aja

17 Maret



# PUBG MOBILE

## PROMO

<b>340 UC</b> Rp 70.000	
<b>690 UC</b> Rp 125.000	<b>1875 UC</b> Rp 305.000
<b>4000 UC</b> Rp 595.000	<b>8400 UC</b> Rp 1.150.000

Proses menggunakan User ID  
Estimasi 10-60 menit

**CONTACT PERSON:**  
@weezy.store @weezy.store 0852 1632 8839

**PAYMENT:**  
BCA BNI OVO ShopeePay mandiri GO-PAY



WE E Z Y S T O R E

# PUBG MOBILE

## SULTAN

<b>8100 UC</b> Rp 1.075.000	<b>8400 UC</b> Rp 1.150.000
<b>16.800 UC</b> Rp 2.300.000	<b>25.200 UC</b> Rp 3.450.000
<b>33.600 UC</b> Rp 4.600.000	<b>42.000 UC</b> Rp 5.740.000

Proses menggunakan User ID  
Estimasi selesai 10-20 menit

**CONTACT PERSON:**  
@weezy.store @weezy.store 0852 1632 8839

**PAYMENT:**  
BCA BNI OVO ShopeePay mandiri GO-PAY



WE E Z Y S T O R E

**Beli**

**SEASON 12**  
Tersedia setelah membeli UC

UC 60 UC 120

Beli UC untuk membuka

~~1080 UC~~  
**180 UC**

Tidak termasuk biaya keanggotaan.

	HOT	
60	300+ FREE 25	600+ FREE 60
US\$0.99	US\$4.99	US\$9.99
BEST VALUE		
1500+	3000+ FREE 850	6000+ FREE 2100
US\$24.99	US\$49.99	US\$99.99