

**ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S  
BATTLEGROUNDS MOBILE* DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

**WULAN NUR LATIFAH**

**NIM. 132311085**

**FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2020**

**HALAMAN MOTTO**

**الأصلُ في الأشياءِ الإباحةُ حتى يدلَّ الدليلُ على التَّحريمِ**

**Bahwa pada dasarnya, segala sesuatu diperbolehkan hingga  
terdapat dalil yang mengharamkannya**

**~QAWAID FIQHIYYAH~**

*Semua mimpi tercipta ketika kita keluar dari zona nyaman*

*anonim*

## HALAMAN DEKLARASI

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

Semarang, 15 Juni 2020

Deklarator,



Wulan Nur Latifah

NIM : 132311085

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) Eksemplar Skripsi  
Hal : Naskah Skripsi  
An. Sdri Wulan Nur Latifah

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syariah dan Hukum  
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

*Assalamualaikum Wr. Wb*

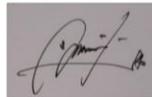
Setelah saya mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Wulan Nur Latifah  
Nim : 132311085  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul Skripsi : **ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME  
ONLINE PLAYERUNKNOWN'S  
BATTLEGROUNDS MOBILE DALAM  
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**

Dengan ini kami mohon kiranya skripsi mahasiswa tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian harap menjadi maklum adanya dan kami ucapkan terima kasih  
*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Semarang, 15 Juni 2020  
Dosen Pembimbing



**Drs. Sahidin, M.Si**  
NIP. 19670321 199303 1 005

## PENGESAHAN DAN YURISIDIUM SKRIPSI



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 **Sembilan Juli** tahun **Dua Ribu Dua Puluh** telah dilaksanakan sidang munaqasah skripsi mahasiswa:

Nama : **Wulan Nur Latifah**

NIM : 132311085

Jurusan/Prodi : Hukum Ekonomi Syari'ah (HES)

Judul Skripsi : Analisis Jual Beli Akun Game Online *PlayerUnknown's BattleGrounds Mobile* dalam Perspektif Hukum Islam.

Pembimbing I : Drs. H. Sahidin, M.Si.

Pembimbing II : -

Dengan susunan Dewan Penguji sebagai berikut ;

Ketua/Penguji 1 : Dr. H. Mashudi, M. Ag.

Sekretaris/Penguji 2 : Drs. H. Sahidin, M.Si.

Anggota/Penguji 3 : H. Moh. Arifin. M.Hum.

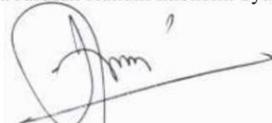
Anggota/Penguji 4 : Muhammad Shoim, S.Ag., MH.

Yang bersangkutan dinyatakan LULUS dengan nilai: **3,60 (tiga koma enam puluh) / B+**

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

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan  
  
ALI IMRON

Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah

  
SUPANGAT

## ABSTRAK

Permainan *game online* saat ini telah menjadi permainan yang di gemari banyak orang sampai kecanduan. Terlebih, dengan adanya teknologi *smartphone* yang memungkinkan kita untuk terhubung dengan koneksi internet didalam bagian *game online* menjadikan tren *online game* bergeser menjadi *mobile game online*. Begitu pula dengan penggunanya, biasanya *game online* di dominasi oleh pengguna laki-laki. Fenomena kecanduan *game online* yang bernama *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE* ini membuat para penggemar game tersebut berlomba-lomba menjadi yang terbaik di antara yang lain dengan membeli akun yang sudah bagus.

Objek pada penelitian ini adalah akun *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE* yang diperjualbelikan dengan perantara toko online yang terdapat di Instagram. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pelaksanaan akad jual beli dan pandangan Hukum Islam mengenai jual beli *Akun Game Online* pada *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*. Jenis penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat kualitatif. Dan pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan menunjukkan bahwa transaksi jual beli *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang umum terjadi dikalangan penjual dan pembeli yang aman adalah dengan mengikutsertakan pihak ketiga sebagai penjamin keamanan yang disebut dengan metode transaksi *Rekber* dan/atau *Pulber*. Menurut perspektif Hukum Islam Jual Beli akun *game*

*online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* dikategorikan sebagai *ba'i as Salam* dimana pembeli menyerahkan pembayaran terlebih dahulu dengan barang tanggungan oleh penjual. Dan dapat dikategorikan sebagai *Bai' as shahih* menurut hukumnya.

Keyword : Jual beli, Game Online, *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN DEKLARASI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN DAN YURISIDIMUM SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Tinjauan Pustaka .....	10
F. Metode Penelitian .....	12
G. Sistematika Penulisan .....	18
<b>BAB II</b> .....	<b>19</b>
<b>TINJAUAN UMUM TENTANG JUAL BELI</b> .....	<b>19</b>
A. Jual Beli dalam Hukum Islam .....	19
1. Pengertian Jual Beli.....	19
2. Dasar Hukum Jual Beli.....	21
3. Syarat dan Rukun Jual Beli .....	27
B. Prinsip-prinsip Jual Beli Online .....	35
1. Prinsip Jual Beli Online .....	36
2. Dasar Hukum Jual Beli Online .....	37
3. Subjek dan Objek Jual Beli Online.....	40
4. Jenis Transaksi Jual Beli Online .....	41

5. Mekanisme Transaksi Jual Beli Online .....	44
6. Kelebihan dan Kekurangan Jual Beli Online.....	45
7. Pengertian Virtual Property .....	54
<b>BAB III.....</b>	<b>58</b>
<b>GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS MOBILE</b>	<b>58</b>
A. Sejarah Munculnya Game Online .....	58
B. Gambaran Umum Tentang Game PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile 59	
C. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile .....	65
D. Objek Yang Diperjualbelikan .....	71
<b>BAB IV .....</b>	<b>76</b>
<b>Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile Dalam Perspektif Hukum Islam.....</b>	<b>76</b>
A. Analisis Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile .....	76
B. Analisis Jual Beli Akun Game Online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile Dalam Perspektif Hukum Islam.....	83
<b>BAB V .....</b>	<b>94</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>94</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>100</b>

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah swt yang telah memberikan nikmat, inayah serta hidayah-Nya sehingga dengan kesehatan, kekuatan, dan ketabahan karunia-Nya itu, penulis dapat menuangkan ide gagasan dalam sebuah karya tulis yang berjudul **“ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS MOBILE* DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM”** sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum pada jurusan Hukum Ekonomi Islam fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada Baginda Muhammad SAW, semoga kita tergolong umat yang mendapat syafaat beliau.

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

1. Bapak Supangat, M.Ag. dan bapak H. Amir Tajrid, M.Ag. Selaku ketua jurusan Hukum Ekonomi Islam (Muamalah) dan selaku sekretaris jurusan atas kebijakan khususnya yang berkaitan dengan kelancaran penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Sahidin, M.Si. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan pengarahan dan nasihat kepada penulis selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

3. Seluruh Dosen fakultas syariah yang telah memberikan ilmu-ilmunya, semoga segala ilmu yang telah diberikan dapat bermanfaat di kehidupan yang akan datang.
4. Seluruh staf karyawan fakultas dan seluruh staf karyawan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
5. Terima kasih atas doa, curahan kasih sayang, dukungan dan pengorbanan tak terbatas yang tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata kepada mama saya Siti Chuzaenatun dan adik saya Riski Solihatun Nikmah serta seluruh keluarga besar di rumah.
6. Teman-teman seperjuangan angkatan 2013, khususnya jurusan Hukum Ekonomi Islam yang telah memberikan keceriaan, inspirasi, semangat dan berbagai pengalaman yang tidak terlupakan selama menempuh studi di fakultas Syariah.
7. Para narasumber dalam penelitian ini yang sudah banyak membantu dan telah bersedia dengan tulus mendoakan baik secara langsung maupun tidak dalam penulisan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan penyusun satu persatu yang telah berjasa dalam menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi. Semoga Allah membalas amal kebaikan mereka dengan balasan yang lebih dari yang mereka berikan.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, untuk itu penyusun mengharap kritik

dan saran yang membangun untuk terciptanya kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penyusun berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 15 Juni 2020

Penyusun

Wulan Nur Latifah

NIM. 132311085

## **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.

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. Allah telah menjadikan harta sebagai salah satu sebab tegaknya kemaslahatan manusia di dunia. Allah SWT juga telah menyebutkan bahwa perdangan merupakan salah satu cara untuk mewujudkan kemaslahatan tersebut.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, (Yogyakarta : Magista Insania Press, 2004), hlm. 4

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 يَخْبِطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ۗ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ  
قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا ۗ وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ  
فَأَنْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ ۗ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۗ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

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

Jual beli merupakan suatu upaya manusia dalam mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan hidup yang dalam hukum Islam diharamkan oleh Allah SWT. Nabi Muhammad saw menjelaskan tentang agama atau keberagamaan dalam satu kalimat yang sangat singkat, namun padat dan sarat dengan makna, yaitu *الدين المعاملة* (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>2</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>3</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 Islam.

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

---

<sup>2</sup> Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur'an - Memfungsikan Wahyu dalam Kehidupan*, (Jakarta : Lentera Hati, 2010), hlm. 15.

<sup>3</sup> Sohari Sahri, *Fiqh Muamalah*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2012), hlm. 66

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>4</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 syari'at Islam.<sup>5</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

---

<sup>4</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), hlm. 140.

<sup>5</sup> Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah Jilid 3*, (Cairo : Al-Fath li I'lami A'robi), hlm. 146.

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.

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 terkoneksi 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 Mobile*. Saya ambil contoh satu saja yaitu *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*.

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. Urutan tingkatan atau pangkat yang berada dalam game ini yaitu ada *bronze, silver, gold, platinum, diamond, ace, dan conqueror*.<sup>6</sup>

Maraknya *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* 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 akun *Game Online*. Akan tetapi, sekarang ini sudah banyak *gamers* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan dengan menjual akun<sup>7</sup> *game online* miliknya.

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan Sheful Hanafi, pada tanggal 06 Februari 2020

<sup>7</sup> Akun adalah ruang penyimpanan aplikasi atau sistem operasi dengan banyak pengguna (Multiuser) dan dihubungkan ke email maupun facebook, dan menggunakan ID pengguna dan pengguna kata sandi pengguna.

Cara pemasaran dalam jual beli akun *game online* penjual dan pembeli belum tentu bertemu dalam satu waktu. Penjual mempostingkannya di facebook atau instagram. Ataupun ada di salah satu akun Instagram yang bernama @GabenStore. Di dalam akun Instagram @GabenStore terdapat banyak postingan akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile Mobile* yang dijual dengan berbagai macam harga dan para pembeli dapat memilih akun-akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile Mobile* yang diposting di akun Instagram @GabenStore sesuai dengan budget dari sang calon pembeli.

Dalam transaksi tersebut, pembeli tidak mengetahui dengan siapa mereka bertransaksi dan tidak dapat menerima secara langsung barang yang dibeli. Pernah terjadi dalam transaksi tersebut Akun yang dibeli bisa saja di hack kembali atau di rebut kembali oleh penjual. Karena barang-barang yang dijual hanya bersifat dunia maya, bisa terblokir karena menyalahi aturan dan dijadikan ladang untuk berbisnis.

Resiko akibat jual beli online dengan cara tersebut juga sangat rawan penipuan dan pemalsuan yang berdampak merugikan antara pihak penjual maupun pembeli. Dengan adanya gadget yang disitu sangat rentan dengan penyalahgunaannya, maka Undang-Undang Informatika dan Transaksi Elektronik mengatur berbagai perlindungan hukum atas kegiatan yang memanfaatkan internet sebagai media transaksi maupun pemanfaatan medianya.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Bab V Transaksi Elektronik Pasal 17 ayat 2 disebutkan bahwa “para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran Informasi Elektronik dan atau dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.<sup>8</sup>

Islam memiliki aturan yang jelas mengenai transaksi jual beli sebagai landasan bertransaksi bisnis bagi umat Islam. Jual beli dihalalkan hukumnya serta dibenarkan oleh agama apabila telah memenuhi syarat-syarat serta rukun-rukunnya. Ditegaskan didalam Al-Qur‘an bahwa menjual dihalalkan, sedangkan riba diharamkan.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang praktek bisnis yang diterapkan oleh pelaku jual beli akun *game online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile* ini dengan menekankan pada akad jual beli serta mekanisme transaksi jual beli akun *game online* apakah sesuai dengan ketentuan hukum Islam dan Positif. Kemudian menuangkannya dalam sebuah judul skripsi “**ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS MOBILE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**”

---

<sup>8</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 17 ayat 2

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*?
2. Bagaimana transaksi jual beli akun *game online* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* dalam perspektif Hukum Islam?

## **C. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui pelaksanaan akad jual beli *Akun Game Online* pada *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*.
2. Untuk mengetahui pandangan Hukum Islam mengenai Jual Beli *Akun Game Online* pada *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*

## **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 *Akun Game Online* dalam perspektif Hukum Islam.
2. Kepentingan praktis : Penelitian ini dimaksudkan sebagai suatu syarat tugas akhir guna memperoleh gelar S.H pada Fakultas Syariah UIN Walisongo Semarang

## E. Tinjauan 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 pengaman dan pengetahuan penulis belum ada suatu karya yang ilmiah yang membahas tentang *Game Online*.

Pertama, Skripsi Karya Ainur Rohman<sup>9</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 dan syaratnya sedangkan sighthat akad yang digunakan ialah dengan isyarat dan tulisan bukan secara lisan.

Kedua, Skripsi Karya Muhammad Aniq<sup>10</sup> (2103208) mahasiswa IAIN Walisongo Semarang dengan judul skripsinya “**Analisis pendapat Imam al**

---

<sup>9</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)

<sup>10</sup> Muhammad Aniq, “*Analisis pendapat Imam al Syafii tentang jual beli barang yang tidak ada di tempat*”, Skripsi (Semarang, IAIN Walisongo, 2011)

**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.

Ketiga, Skripsi karya Dwi Rupiyo<sup>11</sup> (300721003) Mahasiswa IAIN Surakarta dengan judul skripsinya *“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli Pre Order di Toko Online Sakinah”*, membahas tentang kasus jual beli Pre Order di Toko Online Sakinah. Suatu akad jual beli, dimana pembeli telah memesan barang kepada pemilik, dengan spesifikasi yang telah ditentukan oleh pemesan dan harga barang serta penyerahan barang telah mereka sepakati dalam perjanjian dan pihak pemesan memberi uang muka minimal 50% dari keseluruhan biaya yang harus dibayarkan.

---

<sup>11</sup> Dwi Rupiyo, *“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli Pre Order di Toko Online Sakinah”*, Skripsi (Surakarta, IAIN Surakarta)

Jadi jual beli di Toko Online Sakinah ini dilakukan secara Pre Order, atau akad yang dilakukan pada saat barang belum datang, dalam fiqh sering disebut istilah jual beli *Istishna*.

Dari ke tiga penelitian sebelumnya belum ada yang membahas tentang *analisa jual beli akun game online PlayerUnkwon's Battlegrounds dalam perspektif hukum Islam* Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara, observasi dan dokumentasi agar mampu mendapatkan 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**

Dalam melaksanakan suatu penelitian tidak akan terlepas dari sebuah metode penelitian yang akan digunakan. Dengan metode yang tepat seorang peneliti akan mendapatkan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Maman, penelitian kualitatif deskriptif berusaha menggambarkan suatu gejala sosial. Dengan kata lain penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan sifat suatu yang tengah berlangsung pada saat studi.<sup>12</sup> Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi sumber data,

---

<sup>12</sup> Maman, *Dasar-dasar Metode Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : CV. Pustaka Setia, 2002), hlm. 56

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*) yang bersifat kualitatif. Maksud dari penelitian lapangan adalah penelitian yang datanya penulis peroleh dari lapangan, baik berupa data lisan maupun data tertulis (dokumen). Sedangkan maksud dari kualitatif yaitu dengan menggambarkan keadaan yang sebenarnya terjadi dilapangan dan dilakukan sesuai dengan kaidah non statistik.<sup>13</sup>

Pada hakikatnya merupakan metode untuk menemukan secara khusus dan realitas tentang apa yang terjadi di masyarakat dengan 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* hanya mengambil masalah atau memusatkan perhatian kepada masalah-masalah sebagaimana adanya saat penelitian dilaksanakan. Hasil penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulannya. Penelitian *deskriptif analisis* menitikberatkan pada observasi dan setting alamiah. Peneliti bertindak sebagai pengamat yang hanya membuat kategori perilaku, mengamati gejala dan mencatatnya dengan tidak memanipulasi.

---

<sup>13</sup> Lexy J. Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 75

### 3. Sumber Data

Sumber data yang dimaksudkan adalah semua informasi baik yang merupakan benda nyata, sesuatu yang abstrak, ataupun peristiwa/gejala.<sup>14</sup> Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder.<sup>15</sup> Dalam penelitian 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>16</sup> Data ini diperoleh langsung dari 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 *Akun Game Online game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile mobile*.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang keberadaannya sebagai pendukung dalam sebuah penelitian.<sup>17</sup> Data telah lebih dulu

---

<sup>14</sup> Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta:Gadjah Mada University Press, 2012), hlm. 44.

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, cet. ke-22, 2015), hlm. 225.

<sup>16</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 14.

<sup>17</sup> Burhan Bugin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 89.

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, karya ilmiah, dan referensi lain yang ada kaitannya dengan pembahasan mengenai teori tentang Jual Beli.

#### 4. Metode Pengumpulan Data

##### a. Interview (Wawancara)

Dalam penelitian kualitatif, komponen yang sangat penting salah satunya adalah pemilihan dari responden yang akan diwawancarai dalam penelitian. Seperti halnya dalam penelitian kuantitatif, dalam penelitian kualitatif perlu adanya tehnik sampling. *Snowball Sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan wawancara atau korespondensi. Metode ini meminta informasi dari sampel pertama untuk mendapatkan sampel berikutnya, demikian secara terus menerus hingga seluruh kebutuhan sampel penelitian dapat terpenuhi.<sup>18</sup>

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>19</sup> Dengan kata lain, wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal, yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Hal ini dilakukan untuk

---

<sup>18</sup> <https://salamadian.com/teknik-pengambilan-sampel-sampling/>

<sup>19</sup> Sukandarumidi, *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti pemula*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University pres, 2012), hlm. 88.

memperoleh data dan informasi yang diperlukan berkaitan dengan penelitian.

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 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>20</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>21</sup> Dalam penelitian ini penulis menggunakan dokumen yang berbentuk tulisan serta foto yang menyangkut tentang Jual Beli Akun *Game Online* pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile mobile*.

---

<sup>20</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 143.

<sup>21</sup> Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelian Suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 274.

## 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.

*Metode berfikir deduktif*<sup>22</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 baju secara grosir melalui penelaahan beberapa literatur dari gambaran umum tersebut berusaha ditarik kesimpulan yang bersifat khusus.

*Metode berfikir induktif*<sup>23</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.

---

<sup>22</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Jilid I, (Yogyakarta : ANDI, 2004), Hlm 41

<sup>23</sup>Sutrisno Hadi, *Ibid*, Hlm 47

## **G. Sistematika Penulisan**

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.

### **BAB II : LANDASAN TEORI JUAL-BELI**

Bab ini meliputi Teori Jual-Beli dan Teori Jual-Beli secara Online

### **BAB III : PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PADA GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE**

Bab ini berisi, sejarah dan gambaran umum tentang *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*, akad dan mekanisme pada praktik Jual Beli Akun Game Online pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*, objek yang diperjual belikan.

### **BAB IV : ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**

Bab ini memaparkan tentang analisa hukum Islam terhadap praktik Jual Beli Akun Game Online pada *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*.

### **BAB V : PENUTUP**

## BAB II

### TINJAUAN UMUM TENTANG JUAL BELI

#### A. Jual Beli dalam Hukum Islam

##### 1. Pengertian 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>24</sup>

Wahbah al-Zuhaily mengartikannya secara bahasa dengan “proses tukar-menukar barang dengan barang”.<sup>25</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

---

<sup>24</sup> Tim Laskar Pelangi, *Metodologi Fiqh Muamalah: Diskursus Metodologis Konsep Interaksi Sosial-Ekonomi* (Kediri: Lirboyo Press, 2013), hlm. 2.

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

dengan ganti agar dapat dibedakan dengan hibah (pemberian). Sedangkan yang dimaksud dapat dibenarkan (*al-ma'dzun fih*) agar dapat dibedakan dengan jual beli yang terlarang.<sup>26</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 harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan.

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>27</sup>

---

<sup>26</sup> Abdul Rahman Ghazaly, dkk, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 67-68.

<sup>27</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah* (Jakarta: Kencana pramedia grub, 2013) hlm. 101.

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 harta berdasarkan cara khusus (yang diperbolehkan).
2. Menurut Imam Nawawi dalam kitab Al-Majmu' jual beli adalah pertukaran harta dengan harta dengan maksud untuk kepemilikan.
3. Menurut Ibn Qudamah dalam kitab Al-Mughni jual beli adalah pertukaran harta dengan harta, untuk saling menjadikan miliknya.<sup>28</sup>

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'.

## **2. Dasar Hukum Jual Beli**

### **a. 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

---

<sup>28</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), hlm. 73-74.

harga itu adalah imbalan (jasa) dari kemanfaatan yang diperoleh dari harga barang tersebut.<sup>29</sup>

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 فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ ۗ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۗ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

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

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

---

<sup>29</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Tafsir Al-Qur'anul Majid AN-Nuur*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2000), hlm. 489.

penggantian yang seimbang itu. Hanya ada semacam pemerasan yang tidak langsung.

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 imbalan 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 yang berlipat ganda. Tambahan dari pinjaman pokok yang diambil dari orang yang berhutang tidak ada imbalannya, baik berupa benda ataupun usaha. Selain itu kerelaan pembayaran tidak ada kerelaan dari si pembayar.<sup>30</sup>

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. Dan janganlah kamu membunuh dirimu;*

---

<sup>30</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Tafsir Al-Qur’anul Majid AN-Nuur*, hlm. 490.

*sesungguhnya Allah adalah Maha penyayang kepadamu.” (QS An-Nisa : 29)*

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 penggantian.<sup>31</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.
- 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>32</sup>

b. Hadist

Sunah secara istilah berarti sabda, perbuatan dan *takrir* (persetujuan) yang berasal dari Rasulullah.<sup>33</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,

---

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

<sup>32</sup> *Ibid*, hlm. 836

<sup>33</sup> *Aspek Hukum dalam Muamalat*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007), hlm. 28

menguraikan kejanggalan-kejanggalannya, membatasi keumumannya atau menyusul apa yang belum disebut Al-Qur'an.<sup>34</sup>

Berikut adalah hadits yang berkaitan dengan jual beli.

a) Shahih Bukhari, Hadits No.1918

حَدَّثَنَا آدَمُ حَدَّثَنَا ابْنُ أَبِي ذَنْبٍ حَدَّثَنَا سَعِيدُ الْمَقْبُرِيُّ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ  
اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَأْتِي عَلَى النَّاسِ زَمَانٌ لَا  
يُبَالِي الْمَرْءُ مَا أَخَذَ مِنْهُ أَمِنَ 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: "Akan datang suatu zaman pada manusia yang ketika itu seseorang tidak peduli lagi tentang apa yang didapatnya apakah dari barang halal ataukah haram". (Shahih Bukhari, Hadits No.1918)”<sup>35</sup>*

b) Sunan Abu Daud - Hadits No.2936

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ سُلَيْمَانَ الْمِصْبِصِيُّ حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ الزُّبَيْرِ قَانَ عَنْ أَبِي  
حَيَّانَ النَّيْمِيِّ عَنْ أَبِيهِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَفَعَهُ قَالَ إِنَّ اللَّهَ يَقُولُ أَنَا ثَالِثُ  
الشَّرِيكَيْنِ 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 diantara mereka yang berkhianat kepada sahabatnya. Apabila ia telah*

<sup>34</sup>Ibid, hlm. 29

<sup>35</sup> Ensiklopedi Hadits, *Kutubu Tis'ah*, Developer Saltaner, (Jakarta: Lidwa Pusaka, 2011), Hadits No.1918.

*mengkhianatinya, maka aku keluar dari keduanya." (Sunan Abu Daud - Hadits No.2936)".<sup>36</sup>*

c) 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  
الْبِرَّازُ 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>37</sup>*

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

c. 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 lain yang dibutuhkannya itu, harus diganti dengan barang lainnya yang sesuai.<sup>38</sup>

Para ulama' sepakat memperbolehkan jual beli karena sebagian besar kebutuhan seseorang itu ada kepemilikan orang lain, sementara

---

<sup>36</sup>*Ibid*, Hadits No.2936.

<sup>37</sup> Al-hafizh Ibnu Hajar Al-Asqalani, *Terjemah Bulughul Maram*, (Semarang: Pustaka Nuun, 2011), hlm. 213

<sup>38</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*, hlm. 75.

orang itu tidak ingin memberikan kepadanya. Maka adanya syariat jual beli merupakan sarana untuk mencapai apa yang dimaksud tanpa ada unsur keterpaksaan.

Semua ulama telah sepakat tentang masalah diperbolehkannya jual beli 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.

### **3. Syarat dan Rukun Jual Beli**

Pada ulama' terjadi berbeda pendapat dalam rukun jual beli, menurut madzhab Hanafiyah, rukun yang terdapat dalam jual beli hanyalah sighat, yakni pernyataan ijab dan qabul yang merefleksikan keinginan masing-masing pihak untuk melakukan transaksi.<sup>39</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 itu ada tiga, yaitu :

- a) *Aqidain* (dua orang yang berakad, yaitu penjual dan pembeli);
- b) *Ma'qud 'alaih* (barang yang diperjualbelikan dan nilai tukar pengganti barang);
- c) *Shighat ijab dan qabul*.

---

<sup>39</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, hlm. 73

Ulama' Syafi'iyah juga berpendapat sama dengan Malikiyah di atas. Sementara ulama' Hanabilah berpendapat sama dengan pendapat Hanafiyah.<sup>40</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 sah. 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>41</sup>

Definisi *ijab* menurut para fuqaha' (ulama' ahli fiqh) adalah suatu kata-kata 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.

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

---

<sup>40</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 17.

<sup>41</sup> Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah*, hlm. 55.

disebut dengan *ba'i 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>42</sup>

Berdasarkan dari sumber lain rukun dari jual beli diantaranya adalah:

- Pelaku transaksi, yaitu penjual dan pembeli.
- Objek transaksi, yaitu harga dan barang.
- 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>43</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.

---

<sup>42</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, hlm. 21-23

<sup>43</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, hlm. 102.

- 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, maka tidak sah akadnya.
  - 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 diizinkan, tetapi bila tidak diizinkan, maka tidak sah akadnya.<sup>44</sup>
2. Syarat yang harus ada terkait dengan akad itu sendiri adalah adanya kesesuaian antara ijab dan qabul.<sup>45</sup>

a) Pembentuk 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.

---

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

<sup>45</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, hlm. 102.

b. Sesuatu yang diakadkan (ma'qud 'alaih), contoh: harga atau yang dihargakan.

c. Shighat, yaitu ijab dan qabul.<sup>46</sup>

## 2) Unsur Akad

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

### a. 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 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 :

#### ❖ 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.

#### ❖ Akad dengan perbuatan

Dalam akad terkadang tidak digunakan ucapan, tetapi cukup dengan perbuatan yang menunjukkan saling meridhai,

---

<sup>46</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*, hlm. 75.

misalnya penjual memberikan barangnya dan pembeli memberikan uangnya. Hal ini sangat umum pada zaman sekarang.

❖ Akad dengan syarat

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

❖ 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>47</sup>

b. Al-Aqid (orang yang akad)

Adalah orang yang melakukan akad. Keberadaannya sangat penting sebab tidak dapat dikatakan akad jika tidak ada aqid. Begitu pula tidak akan terjadi ijab dan qabul tanpa adanya aqid.

c. Mahal Aqd (al-ma'qud alaih)

Adalah objek akad benda-benda yang dijadikan akad yang bentuknya tampak dan membekas. Barang tersebut dapat berbentuk harta benda, seperti barang dagangan, benda bukan harta seperti dalam akad pernikahan dan dapat pula berbentuk suatu kemanfaatan seperti dalam masalah upah mengupah.

---

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

d. Maudhu (tujuan) akad

adalah maksud utama disyariatkannya akad.

b) 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>48</sup>
3. Syarat yang harus dipenuhi berhubungan dengan tempat dilakukannya akad adalah ijthad *majlis al-'aqd* (berada dalam satu majelis). Penjual dan pembeli harus dalam satu mejelis akad, namun hal ini tidak berarti keduanya harus bertemu secara fisik.<sup>49</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.

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*),

---

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

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

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>50</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.

---

<sup>50</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, hlm. 76-77.

- b. Memberi manfaat menurut *Syara'*, maka dilarang jual beli benda-benda yang tidak boleh diambil manfaatnya menurut *Syara'*, seperti menjual babi, kala, cicak, dan yang lainnya.
- c. Jangan ditaklikan, 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 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>51</sup>

## **B. Prinsip-prinsip Jual Beli Online**

---

<sup>51</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, hlm. 72-73.

## 1. Prinsip Jual Beli Online

Kegiatan jual beli online saat ini semakin marak, apalagi situs yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli *online* ini semakin baik dan beragam. Namun, seperti yang kita ketahui bahwa dalam sistem jual beli *online* produk yang ditawarkan hanya berupa penjelasan spesifikasi barang dan gambar yang tidak bisa dijamin kebenarannya. Untuk itu sebagai pembeli, maka sangat penting untuk mencari tahu kebenaran apakah barang yang ingin dibeli itu sudah sesuai atau tidak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, jual beli adalah persetujuan saling mengikat antara penjual, yakni pihak yang menyerahkan barang, dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual.<sup>52</sup> Menurut Rahmat Syafe'i, secara bahasa jual beli adalah pertukaran sesuatu dengan sesuatu yang lain.<sup>53</sup>

Kata *Online* terdiri dari dua kata, yaitu *On* (Inggris) yang berarti hidup atau didalam, dan *Line* (Inggris) yang berarti garis, lintasan, saluran atau jaringan.<sup>54</sup> Secara bahasa *online* bisa diartikan “di dalam jaringan” atau dalam koneksi. *Online* adalah keadaan terkoneksi dengan jaringan internet. Dalam keadaan *online*, kita dapat melakukan kegiatan secara aktif sehingga dapat menjalin komunikasi, baik komunikasi satu arah seperti membaca berita dan artikel dalam *website* maupun

---

<sup>52</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Edisi IV (Cet. 1; Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2008), hlm. 589.

<sup>53</sup> Rahmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, hlm. 73.

<sup>54</sup> “Sederet.com”, *Online Indonesian English Dictionary*. <http://mobile.sederet.com/> diakses pada tanggal 10 Maret 2020, Jam 09.30

komunikasi dua arah seperti *chatting* dan saling berkirim *email*. *Online* bisa diartikan sebagai keadaan dimana sedang menggunakan jaringan, satu perangkat dengan perangkat lainnya saling terhubung sehingga dapat saling berkomunikasi.

Dari pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa jual beli *online* adalah persetujuan saling mengikat melalui internet antara penjual sebagai pihak yang menjual barang dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual. Jual beli secara *online* menerapkan sistem jual beli di internet. Tidak ada kontak secara langsung antara penjual dan pembeli. Jual beli dilakukan melalui suatu jaringan yang terkoneksi dengan menggunakan *handphone*, komputer, tablet, dan lain-lain.

## 2. Dasar Hukum Jual Beli Online

Selain dalam hukum Islam, dasar hukum transaksi elektronik juga diatur dalam hukum positif, yaitu:

### a. Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Menurut pasal 1 ayat 2 UU ITE, transaksi elektronik, yaitu:

*Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan computer, jaringan computer, dan/atau media elektronik lainnya.*<sup>55</sup>

Dalam pasal 3 UU ITE disebutkan juga bahwa:

---

<sup>55</sup> Republik Indonesia, *Undang-undang RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Bab I, Pasal 1, angka 2.

*Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi.*<sup>56</sup>

Pada pasal 4 UU ITE tujuan pemanfaatan teknologi dan informasi elektronik, yaitu:

*Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk:*

- a. *Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;*
- b. *Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat.*<sup>57</sup>

Transaksi elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik ataupun privat sesuai dengan pasal 17 ayat (1) UU ITE :

*Penyelenggaraan Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik ataupun privat.*<sup>58</sup>

Transaksi Elektronik juga diatur dalam KUHPerdata yang menganut asas kebebasan berkontrak.

b. Kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUHPerdata)

Jual beli adalah perjanjian yang berarti perjanjian sebagaimana dimaksud dalam pasal 1313 KUHPerdata, yaitu :

*Suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih.*<sup>59</sup>

---

<sup>56</sup> Republik Indonesia, *Undang-undang RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Bab II, Pasal 3.

<sup>57</sup> Republik Indonesia, *Undang-undang RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Bab II, Pasal 4.

<sup>58</sup> Republik Indonesia, *Undang-undang RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Bab V, Pasal 17.

<sup>59</sup> Republik Indonesia, *Kitab Undang-undang Hukum Perdata*, Pasal 1313.

Menurut Gunawan Wijaya, jual beli adalah suatu bentuk perjanjian yang melahirkan kewajiban atau perikatan untuk memberikan sesuatu, yang dalam hal ini terwujud dalam bentuk penyerahan kebendaan yang dijual oleh penjual dan penyerahan uang dari pembeli ke penjual.<sup>60</sup>

Dalam buku III KUHPerdara diatur mengenai perikatan yang menganut asas terbuka atau kebebasan berkontrak, maksudnya memberikan kebebasan kepada pihak-pihak dalam membuat perjanjian asalkan ada kata sepakat, cakap bertindak hukum, suatu hal tertentu dan suatu sebab tertentu, dan suatu sebab yang halal. Begitupun juga transaksi elektronik yang diatur dalam KUHPerdara yang menganut asas kebebasan berkontrak.

Sifat terbuka dari KUHPerdara ini tercermin dalam pasal 1338 ayat (1) KUHPerdara yang mengandung asas kebebasan berkontrak, yaitu :

*Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.*<sup>61</sup>

Maksudnya ialah setiap orang bebas untuk menentukan bentuk, macam dan isi perjanjian asalkan tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, kesusilaan dan ketertiban umum, serta selalu memperhatikan syarat sahnya

---

<sup>60</sup> Gunawan Wijaya dan Kartini Muljadi, *Seri Hukum Perikatan*, (Cet. I; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003), hlm. 7.

<sup>61</sup> Republik Indonesia, *Kitab Undang-undang Hukum Perdata*, Pasal 1338.

perjanjian sebagaimana termuat dalam pasal 1320 KUHPperdata, yaitu:

Untuk sahnya suatu perjanjian diperlukan empat syarat:

1. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya.

Dengan diperlakukannya kata sepakat mengadakan perjanjian, maka berarti bahwa kedua belah pihak haruslah mempunyai kebebasan kehendak. Para pihak tidak mendapat suatu tekanan yang mengakibatkan adanya cacat bagi perwujudan kehendak tersebut.

2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan

Menurut hukum, kecakapan termasuk kewenangan untuk melakukan tindakan hukum.

3. Suatu hal tertentu

Suatu hal tertentu yaitu berkaitan dengan objek perjanjian.

4. Suatu sebab yang halal.

Sebab yang mendorong para pihak mengadakan perjanjian yaitu upaya menempatkan perjanjian dibawah pengawasan hakim.<sup>62</sup>

### **3. Subjek dan Objek Jual Beli Online**

Dalam transaksi jual beli *online*, penjual dan pembeli tidak bertemu langsung dalam satu tempat melainkan melalui dunia maya. Adapun yang menjadi subjek jual beli *online* tidak berbeda dengan jual beli secara konvensional, yaitu pelaku usaha selaku penjual yang menjual

---

<sup>62</sup> Herniwati, "Penerapan Pasal 1320 KUHPperdata Terhadap Jual Beli Secara Online (*e-commerce*), 10.22216/jilt.2014.v8i4.13, 2015

barangnya dan pembeli sebagai konsumen yang membayar harga barang. Penjualan dan pembelian *online* terkadang hanya dilandasi oleh kepercayaan, artinya pelaku jual beli *online* kadang tidak jelas sehingga rentan terjadinya penipuan.

Adapun yang menjadi objek jual beli *online*, yaitu barang atau jasa yang dibeli oleh konsumen, namun barang atau jasa tidak dilihat langsung oleh pembeli selaku subjek jual beli *online*. Sangat berbeda dengan jual beli secara konvensional dimana penjual dan pembeli dapat bertemu dan melihat objek jual beli secara langsung, sehingga memungkinkan pembeli mendapatkan kepastian terkait dengan kualitas barang yang ingin dibelinya, sehingga sangat minim terjadi tindakan penipuan.

#### **4. Jenis Transaksi Jual Beli Online**

Konsumen jual beli *online* semakin dituntut untuk mengetahui lebih dalam mengenai proses, resiko serta keamanan dari sebuah transaksi *online*. Saat ini jenis transaksi *online* juga semakin beragam mulai dari jenis konvensional dimana pembeli dan penjual harus bertatap muka dalam melakukan proses transaksi hingga yang menggunakan proses transaksi otomatis tanpa harus bertatap muka.

Di Indonesia sendiri ada beberapa jenis transaksi jual beli *online* yang biasa dilakukan oleh konsumen jual beli *online*, yaitu:

1. Transfer Antar Bank

Transaksi dengan cara transfer antar bank merupakan jenis transaksi yang paling umum dan populer digunakan oleh para

pelaku usaha atau penjual *online*. Jenis transaksi ini juga memudahkan proses konfirmasi karena dana bisa dengan cepat di cek oleh penerima dana atau penjual. Prosesnya adalah pertama-tama konsumen mengirim dana yang telah disepakati lalu setelah dana masuk, maka penjual akan mengirimkan barang transaksi yang dijanjikan.

Kekurangan transaksi antar bank adalah diperlukannya kepercayaan yang tinggi dari para pembeli sebelum memutuskan mengirim dana. Disini tidak jarang terjadi penipuan, setelah dana terkirim ternyata barang tak kunjung diterima.

## 2. COD (*Cash On Delivery*)

Pada sistem COD sebenarnya hampir dapat dikatakan bukan sebagai proses jual beli secara *online*, karena penjual dan pembeli terlibat secara langsung, bertemu, tawar-menawar, dan memeriksa kondisi barang baru kemudian membayar harga barang.

Keuntungan dari sistem ini adalah antara pelaku usaha dan konsumen lebih bisa leluasa dalam proses transaksi. Konsumen bisa melihat dengan detil barang yang akan dibeli. Jenis transaksi ini dipopulerkan oleh *website* jual beli seperti OLX, Berniaga, dan lainnya.

Kekurangan dari sistem ini adalah keamanan baik pelaku usaha maupun konsumen karena boleh jadi pihak yang akan ditemui pelaku usaha atau konsumen adalah orang yang berniat jahat.

### 3. Kartu Kredit

Kartu kredit merupakan alat pembayaran yang semakin populer, selain memberikan kemudahan dan proses verifikasi, pembeli juga tidak perlu melakukan semua tahap transaksi. Akan tetapi karena tidak semua pembeli mempunyai kartu kredit sehingga cara pembayaran ini menjadi pilihan kedua. Bahkan pengguna dengan kartu kredit pun akan berusaha memastikan bahwa toko si pelaku usaha memiliki tingkat keamanan yang tinggi guna menghindari tindakan pencurian data oleh pihak-pihak tertentu.

### 4. Rekening Bersama

Jenis transaksi ini disebut juga dengan istilah *escrow*. Cara pembayaran ini mempunyai perbedaan dengan proses pembayaran melalui transfer bank. Jika dalam transfer bank pihak ketiganya adalah bank, sedangkan dengan sistem rekening bersama yang menjadi pihak ketiga adalah lembaga pembayaran yang telah dipercaya baik oleh pihak pelaku usaha maupun konsumen.

Prosesnya, yaitu pertama konsumen mentransfer dana ke pihak lembaga rekening bersama. Setelah dana dikonfirmasi masuk, lalu pihak rekening bersama meminta pelaku usaha mengirim barang yang sudah disepakati. Jika barang sudah sampai, baru dana tersebut diberikan pada si pelaku usaha.

Dengan sistem ini dana yang diberikan oleh pembeli bisa lebih terjamin keamanannya karena dananya hanya akan dilepas jika barang benar-benar sudah sampai ditangan konsumen. Jika terjadi masalah pun dana bisa ditarik oleh sang konsumen. Sistem ini banyak digunakan pada proses jual beli antar member forum Kaskus.

#### 5. Potongan Pulsa

Metode pemotongan pulsa biasanya diterapkan oleh toko *online* yang menjual produk-produk digital seperti aplikasi, musik, ringtone, dan permainan. Transaksi ini masih didominasi oleh transaksi menggunakan perangkat seluler atau *smartphone*.<sup>63</sup>

### 5. Mekanisme Transaksi Jual Beli Online

Dalam mekanisme jual beli online hal pertama yang dilakukan oleh konsumen, yaitu mengakses situs tertentu dengan cara masuk ke alamat *website* toko *online* yang menawarkan penjualan barang. Setelah masuk dalam situs itu, konsumen tinggal melihat menunya dan memilih barang apa yang ingin dibeli. Misalnya jam tangan, klik jam tangan, pilih merek apa yang disukai, klik dan pilih harga yang cocok, lalu klik sudah cocok, bisa lakukan transaksi dengan menyetujui perjanjian yang telah ditetapkan oleh kedua belah pihak. Kalau sudah terjadi kesepakatan secara digital, pelaku usaha akan mengirimkan nomor rekening dan

---

<sup>63</sup> Maxmanroe, "3 Jenis Transaksi Jual Beli *Online* Terpopuler di Indonesia", *Blog Maxmanroe*. <https://www.maxmanroe.com/2014/01/3-jenis-transaksi-jual-beli-online-terpopuler-diindonesia.html>, diakses pada tanggal 10 Maret 2020, Jam 10.00

alamatnya pada konsumen dan setelah itu konsumen menunggu barangnya sekitar seminggu.<sup>64</sup>

Adapun saat ini dengan berbagai macamnya sosial media seperti *facebook*, *Line*, *WhatsApp*, *Instagram*, dan lainnya. Konsumen tinggal melihat postingan pelaku usaha berupa gambar-gambar produk yang ditawarkan kepada konsumen, lalu kemudian konsumen tinggal mengkonfirmasi lewat komentar, inbox atau sms dan telepon jika ingin memesan barang yang di inginkan. Biasanya digambar itu telah tertera nomor rekening pelaku usaha, sehingga setelah mengkonfirmasi pelaku usaha, maka konsumen bisa langsung mentransfer uangnya lewat bank, lalu mengirimkan bukti transfernya ke pelaku usaha, setelah itu konsumen menunggu barang yang dibelinya paling cepat biasanya dalam waktu seminggu.

## **6. Kelebihan dan Kekurangan Jual Beli Online**

Dalam melakukan transaksi elektronik dalam hal ini jual beli *online*, ada kelebihan dan kekurangan yang didapatkan oleh pelaku usaha dan konsumen. Adapun kelebihan dan kekurangan bagi pelaku usaha dan konsumen dalam melakukan transaksi jual beli *online*, yaitu:

### **a. Kelebihan dan Kekurangan Jual Beli *Online* Bagi Pelaku Usaha**

Ada beberapa kelebihan jual beli *online* bagi pelaku usaha, yaitu:

---

<sup>64</sup> Misbahuddin, *E-Commerce dan Hukum Islam*, (Cet. 1; Makassar: Alauddin University Press, 2012), hlm. 242.

1. Dapat digunakan sebagai lahan untuk menciptakan pendapatan yang sulit atau tidak dapat diperoleh melalui cara konvensional, seperti memasarkan langsung produk atau jasa, menjual informasi, iklan, dan sebagainya; Contohnya, pelaku usaha tidak lagi repot-repot memasarkan barang jualan secara langsung, tetapi cukup melakukan pemasaran barang jualan melalui media *online* ;
2. Jual beli dapat dilakukan tanpa terikat pada tempat dan waktu tertentu. Jual beli *online* merupakan bisnis yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, selama tersedia fasilitas untuk mengakses internet; Contoh: Seorang pengusaha melakukan perjalanan bisnis, kemudian pada saat itu juga ada konsumen yang ingin memesan barang sedangkan pengusaha tersebut tidak sedang di kantor, pengusaha tersebut menganjurkan agar melakukan transaksi via internet dan barang pesanan dapat diambil esoknya.
3. Modal awal yang diperlukan relatif kecil. Modal yang diperlukan adalah fasilitas akses internet dan kemampuan mengoperasikannya. Banyak penyedia jasa yang menawarkan media promosi, baik yang berbayar maupun yang gratis; Contoh: Anto termasuk pengusaha pemula dengan modal pemasaran yang sedikit, namun pada saat bersamaan anto juga

menerapkan pemasaran lewat internet sehingga tidak terlalu mengeluarkan modal banyak untuk memasarkan barangnya.

4. Jual beli *online* dapat berjalan secara otomatis. Pelaku usaha hanya melakukan bisnis jual beli ini beberapa jam saja setiap harinya sesuai dengan kebutuhan. Selebihnya dapat digunakan untuk melakukan aktivitas yang lain; Contoh: andi seorang pengusaha namun juga merupakan seorang guru disalah satu SMP ternama di jakarta, namun itu tidak mengganggu usahanya karena andi menerapkan penjualan *online* sejak 2 tahun yang lalu.
5. Akses pasar yang lebih luas. Dengan adanya akses pasar yang lebih luas, potensi untuk mendapatkan pelanggan baru yang banyak semakin besar; Contoh: Penggunaan internet sekarang semakin luas, pasar internet merupakan salah satu pasar modern yang diterapkan sekarang, dengan hadirnya seperti zalora, berniaga.com, olx dll. Membuktikan bahwa pasar *online* telah terbuka bebas.
6. Pelanggan (konsumen) lebih mudah mendapatkan informasi yang diperlakukan dengan *online*. Komunikasi antara pelaku usaha dan konsumen akan menjadi lebih mudah, praktis, dan lebih hemat waktu serta biaya; Contoh: Banyaknya *website* yang menyediakan layanan jual beli *online* memungkinkan untuk dapat mengakses dengan mudah spesifikasi barang yang ingin dibeli.

7. Meningkatkan efisiensi waktu, terutama jarak dan waktu dalam memberikan layanan kepada konsumen selaku pembeli; Contoh: Seorang pengusaha dan konsumen yang bertransaksi 2 negara yang berbeda.
8. Penghematan dalam berbagai biaya operasional. Beberapa komponen biaya seperti transportasi, komunikasi, sewa tempat, gaji karyawan dan yang lainnya akan lebih hemat. Dengan adanya penghematan biaya dalam berbagai komponen tersebut, secara otomatis akan meningkatkan keuntungan; Contoh: dengan adanya fasilitas *online* untuk melakukan transaksi jual beli online sehingga seorang pengusaha dapat menghemat biaya operasional terutama yang berbeda tempat yang sangat jauh, dengan hanya biaya kirim saja yang menjadi tanggungan.
9. Pelayanan ke konsumen lebih baik. Melalui internet pelanggan bisa menyampaikan kebutuhan maupun keluhan secara langsung sehingga pelaku usaha dapat meningkatkan pelayanannya. Contoh: Jual beli *online* menyediakan fasilitas chat agar konsumen dan pengusaha dapat berkomunikasi secara langsung untuk menyampaikan kebutuhan-kebutuhannya.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> Arip Purkon, *Bisnis Online Syariah: Meraup Harta Berkah dan Berlimpah Via Internet*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), hlm. 20.

Selain beberapa kelebihan tersebut, jual beli *online* atau bisnis *online* ini juga mempunyai kekurangan, yaitu:

1. Masih minimnya kepercayaan masyarakat pada bentuk transaksi *online*. Masih banyak masyarakat khususnya di Indonesia yang belum terlalu yakin untuk melakukan transaksi *online*, apalagi berkenan dengan pembayarannya. Biasanya mereka lebih suka transaksi secara langsung walaupun dengan orang yang belum dikenal. Contohnya, konsumen yang memilih datang langsung berbelanja ke toko dibandingkan dengan *online shopping* karena takut terjadinya penipuan;
2. Masih minimnya pengetahuan tentang teknologi informasi, khususnya dalam pemanfaatan untuk bisnis sehingga menimbulkan banyak kekhawatiran. Contohnya, banyak pedagang baju dipasar lebih memilih untuk menjual barangnya secara langsung ketimbang menjualnya secara *online* karena ketidaktahuannya dalam pengoperasian teknologi informasi;
3. Adanya peluang penggunaan akses oleh pihak yang tidak berhak, khususnya yang bermaksud tidak baik, misalnya pembobolan data oleh para *hacker* yang tidak bertanggung jawab, pembobolan kartu kredit, dan rekening tabungan. Contohnya, pelaku usaha yang memasarkan produknya melalui *social media facebook*, akan tetapi akun *facebooknya* telah di

- hack* oleh *hacker* sehingga mengambil alih akun pelaku usaha yang dapat berakibat kerugian bagi pelaku usaha dan konsumen;
4. Adanya gangguan teknis, misalnya kesalahan dalam penggunaan perangkat komputer dan kesalahan dalam pengisian data. Hal ini bisa terjadi, khususnya bagi yang belum mahir (kurang berpengalaman) dalam menggunakan teknologi informasi. Contohnya, pelaku usaha yang salah menuliskan alamat konsumen sehingga barang yang dibeli konsumen tidak sampai kepada konsumen karena pengiriman barang kepada alamat yang salah;
  5. Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan (server). Hal ini dapat terjadi ketika pesanan sedang ramai, tetapi internet tidak dapat diakses karena masalah teknis, sehingga kesempatan lewat begitu saja. Contohnya, toko *online* yang sedang ramai dikunjungi oleh konsumen, akan tetapi pelaku usaha tidak dapat berkomunikasi dengan konsumen akibat terganggunya jaringan internet yang berakibat konsumen tidak jadi memesan barang atau produk pelaku usaha;
  6. Penyebaran reputasi di dunia maya dapat dilakukan dengan cepat, baik reputasi baik, maupun buruk. Disatu sisi, hal ini bisa berdampak negatif, apalagi digunakan oleh pihak tertentu yang tidak bertanggung jawab dan bermaksud merusak reputasi seseorang. Tetapi, hal ini dapat berdampak positif apabila yang

disebarkan adalah reputasi baik. Contohnya, toko *online* yang menjual barang jualannya tetapi konsumen tidak puas dengan barang yang dibelinya dari pelaku usaha karena adanya ketidaksesuaian antara gambar dengan aslinya yang membuat konsumen kecewa dan akhirnya mempengaruhi konsumen lain bahwa barang yang dijual oleh pelaku usaha tidak sesuai dengan yang ada digambar sehingga hal ini berakibat buruk pelaku usaha.<sup>66</sup>

b. Kelebihan dan Kekurangan Jual Beli *Online* Bagi Konsumen

Ada beberapa kelebihan jual beli *online* bagi konsumen, yaitu :

1. *Home shopping*. Pembeli dapat melakukan transaksi dari rumah sehingga dapat menghemat waktu, menghindari kemacetan, dan menjangkau toko-toko yang jauh dari lokasi. Contohnya, konsumen hanya memesan barang yang diinginkan melalui media *online* dimanapun dan kapanpun, meskipun konsumen hanya berada di rumah;
2. Mudah melakukannya dan tidak perlu pelatihan khusus untuk bisa belanja atau melakukan transaksi melalui internet. Contohnya, konsumen hanya mencari sebuah situs *online* penjualan barang kemudian memesan barang dikolom komentar situs tersebut;

---

<sup>66</sup> *Ibid*, hlm. 20

3. Pembeli memiliki pilihan yang sangat luas dan dapat membandingkan produk maupun jasa yang ingin dibelinya. Contohnya, konsumen dapat melihat-lihat foto barang-barang yang diposting oleh pelaku usaha, baik itu pelaku usaha yang satu dengan yang lainnya;
4. Tidak dibatasi oleh waktu. Pembeli dapat melakukan transaksi kapan saja selama 24 jam. Contohnya, konsumen dapat melakukan transaksi jual beli kapan saja tanpa harus takut toko pelaku usaha tertutup;
5. Pembeli dapat mencari produk yang tidak tersedia atau sulit diperoleh di *outlet* atau pasar tradisional. Contohnya, konsumen ingin membeli makanan khas suatu daerah, akan tetapi makanan khas tersebut tidak terdapat di wilayah tempat tinggal pembeli, sehingga pembeli memesannya secara *online*.<sup>67</sup>

Selain kelebihan yang didapatkan oleh konsumen dalam melakukan transaksi *online*, konsumen juga sering menghadapi masalah-masalah yang berkenaan dengan haknya. Hal ini bisa dikatakan sebagai kekurangan saat melakukan transaksi jual beli *online*, seperti :

1. Konsumen tidak dapat langsung mengidentifikasi, melihat, atau menyentuh barang yang akan dipesan. Contohnya, konsumen

---

<sup>67</sup> Rif'ah Roihanah, *Perlindungan Hak Konsumen Dalam Transaksi Elektronik (E-commerce)*, hlm. 112.

hanya melihat foto barang yang diinginkan melalui postingan pelaku usaha;

2. Ketidakjelasan informasi tentang barang yang ditawarkan. Contohnya, konsumen tidak dapat mengetahui secara jelas apakah barang tersebut berkualitas a atau b karena hanya melihat foto barangnya saja;
3. Tidak jelasnya status subjek hukum dari si pelaku usaha. Contohnya, penjual selaku pelaku usaha yang tidak memberikan jaminan kepastian agar konsumen tidak merasa dirugikan;
4. Tidak ada jaminan keamanan bertransaksi dan privasi, serta penjelasan terhadap resiko-resiko yang berkenaan dengan sistem yang digunakan, khususnya dalam hal pembayaran secara elektronik, baik dengan *credit card* maupun *electronic cash*. Contohnya, konsumen yang melakukan transaksi pembayaran melalui *electronic cash* tidak dijamin keamanannya dari para *hacker*;
5. Pembebanan resiko yang tidak berimbang, karena umumnya terhadap jual beli di internet, pembayaran telah lunas dilakukan dimuka oleh konsumen, sedangkan barang belum tentu diterima atau akan menyusul kemudian karena jaminan yang ada adalah jaminan pengiriman. Contohnya, konsumen yang mentransfer uang terlebih dahulu kepada pelaku usaha saat

membeli suatu produk, dan produk tersebut baru dikirim kepada konsumen setelah konsumen mentransfer uangnya kepada pelaku usaha.<sup>68</sup>

## 7. Pengertian Virtual Property

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

1. *Joshua A. T. Fairfield* menjelaskan, bahwa *virtual property* merupakan sebuah *code* yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia siber, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.<sup>69</sup>
2. Menurut *Michael meehan*, *virtual property* diartikan sebagai, “*those which are created within a virtual world and wich do not have an external existance outside of that environment*”.<sup>70</sup> Jika diartikan, maka *Virtual property* adalah objek yang dibuat di *virtual world* serta tidak memiliki keberadaan di dunia nyata.
3. Menurut *Peter Brown & Richard Raysman*, *Virtual property* merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai disini maksudnya adalah memiliki nilai ekonomi, dapat di

---

<sup>68</sup> *Ibid*, hlm. 133

<sup>69</sup> Joshua A. T. Fairfield, “*Virtual Property*” *Boston University Law Review*, Vol. 85:1047, Hlm. 148

<sup>70</sup> Michael Meehan, “*Virtual property: Protecting bitd in context*” (2006) 13 Rich JL& Tech 1 at 7

tukarkan dengan uang nyata dengan cara jual beli, atau melalui tukar menukar antar sesama objek *virtual*.<sup>71</sup> *Virtual property* ini bagi para pengguna internet dianggap memiliki fungsi dan kegunaan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, namun tentu saja fungsi dan kegunaannya hanya berlaku pada dunia siber.<sup>72</sup>

4. Sedangkan menurut *Dr. Richard A. Bartle*, *virtual property* adalah benda-benda *virtual*, karakter, mata uang *virtual*, *virtual estate*, akun dan hal-hal lainnya yang meliputi: perizinan, keanggotaan, peta, dan lain sebagainya.<sup>73</sup>

Menurut Susan dan David *virtual property* memiliki beberapa karakteristik untuk bisa disebut sebuah *virtual property* yaitu :

1. Terdiri dari sebuah *code* pada komputer;
2. Dapat dimiliki dalam satu entitas;
3. Memiliki hak pengecualian untuk orang lain menggunakannya;
4. Tidak hilang ketika *web browser* di tutup;
5. *Virtual property* dapat dijual dalam satu entitas. Dalam hal ini, nama *domain*, URLs, situs Web, dan akun *e-mail* menunjukkan karakteristik tertentu sebagai kunci umum *virtual property* : *exclusivity, persistence and tranferability*.<sup>74</sup>

---

<sup>71</sup> Peter Brown dkk, "*Property Right IN Cyberspace Gmaers and Oter and Novel Lgeal Issues In Virtual Property*" *The Indian Journal of Law and Technology*", Vol 2, Hlm. 89

<sup>72</sup> *Ibid*, hlm. 93

<sup>73</sup> Richard A. Bartle, "*Pitfalls of Virtual Property*", Themis Grup (2004)

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

Menurut Fairfield, *virtual property* memiliki tiga karakteristik umum, yaitu *Rivalrousness*, *Persistence*, dan *Interconnectivity*<sup>75</sup> :

1. *Rivalrousness* maksudnya sebuah *virtual property* bersifat eksklusif yaitu tidak dapat digunakan oleh orang lain selain pemiliknya. Semisal pada sebuah *website*, sama halnya akun *game PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* hanya pemilik akun tersebut yang memiliki ID serta *Password* akun yang dapat membuka dan menggunakannya, orang lain yang tidak memilikinya tidak dapat mengakses akun tersebut.
2. *Persistence* artinya adalah tetap, *virtual property* tetap akan ada dan tidak akan berubah. Contohnya pada akun *e-mail*, meskipun pemilik akun *email* tersebut mematikan komputernya. Semua info dan hal-hal yang ada di akun *email* tersebut tidak akan hilang dan bahkan akun *email* tersebut dapat diakses menggunakan perangkat lainnya dan tidak terbatas hanya pada satu perangkat saja dan tidak mengubah isi dari akun email tersebut. *Virtual property* seperti patung di dunia nyata, hanya saja cukup sekali dibuat dan tidak akan hilang meskipun dibiarkan begitu saja.
3. Terakhir *Interconnectivity* artinya saling terhubung. Didalam dunia nyata, segala objek yang ada terhubung secara alami. Objek yang ada dapat memberikan pengaruh satu sama lain. Sama halnya dengan objek-objek yang ada di dunia siber juga dapat memberikan

---

<sup>75</sup> Joshua A. T. Fairfield, "Virtual Property", hal. 1053-1054

pengaruh satu sama lain yang dengan kata lain saling terhubung. Misalnya dengan *e-mail*, setiap orang yang memiliki akun *e-mail* tersebut dapat saling mengirim pesan atau saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.

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

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

## BAB III

### GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE

#### A. Sejarah Munculnya Game Online

*Game online* adalah setiap permainan daring berbasis komputer yang dimainkan melalui jaringan internet termasuk PC (*Personal Computer*), Konsol, dan *game* nirkabel. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan. Sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>76</sup>

Permainan daring dimulai pada tahun 1969 ketika sebuah permainan untuk dua orang yang dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato diciptakan guna memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan dengan banyak pemain (*multiplayer games*).<sup>77</sup>

Permainan daring mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001 dengan diluncurkannya *Nexia Online*, sebuah permainan bergenre *Role*

---

<sup>76</sup> Wikipedia, Permainan Daring, <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan-daring>, di akses pada 10 Maret 2020, Jam 10.40.

<sup>77</sup> Mela melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, Skripsi IAIN Raden Intan (Lampung, 2017), hlm. 39.

*Playing Game* (RPG) keluaran BolehGame dengan grafik sederhana berbasis 2D.<sup>78</sup>

Salah satu jenis *game* yang sedang berkembang pesat saat ini ber-genre *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Genre MOBA di pelopori oleh *Aeon of Strike* (AoS) dalam *custom game* permainan *Starcraft* yang dimainkan melalui komputer. Setelah itu *custom game* DoTA dalam permainan *Warcraft III: the frozen Throne* menjadi permainan ber-genre MOBA pertama yang dikenal secara luas dan juga di jadikan ajang turnamen.<sup>79</sup>

## **B. Gambaran Umum Tentang Game PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile**

*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 *Wikipedia*, *game online* disebutkan mengacu pada

---

<sup>78</sup> Muh. Fauzun Arifudien, "*Jual Beli Account Gane Online Clash of Clans dalam Perpektif Hukum Islam*", Skripsi IAIN Suratakarta (Surakarta, 2017), hlm.47

<sup>79</sup> Gosugamers, "*History of DotA*", <https://wiki.gosugamers.net/dota2/History-of-DotA>, di akses pada tanggal 10 Maret 2020, Jam 10.40

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>80</sup>

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

Yang pertama pendapat dari saudara David Pratama Setiawan 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 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>81</sup>

Begitu juga menurut saudari Sekar Ayuningtias, dia menjelaskan bahwa :

“*Game online* menurut saya adalah permainan yang memerlukan bantuan sinyal internet supaya bisa memainkannya.”<sup>82</sup>

Dan tidak jauh berbeda dengan pendapat dari saudari Sekar Ayuningtias, berikut penjelasan menurut saudara Surya Aji Prasetyo:

“*Game online* merupakan *game* yang hanya bisa dimainkan ketika tersambung internet entah itu di komputer atau di HP.”<sup>83</sup>

Berdasarkan pemaparan beberapa narasumber diatas maka pengertian *game online* dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu

---

<sup>80</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>81</sup> Wawancara dengan David Pratama Setiawan, pada tanggal 5 Maret 2020

<sup>82</sup> Wawancara dengan Sekar Ayuningtias, pada tanggal 6 Maret 2020

<sup>83</sup> Wawancara dengan Surya Aji Prasetyo, pada tanggal 5 Maret 2020

permainan yang membutuhkan jaringan internet, baik itu digunakan di *HP* atau di *PC* dan hanya digunakan sebagai hiburan.

*Game PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* atau sering disebut dengan nama *PUBGM* 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>84</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 manga dan film yang rilis di tahun 2000 dan meraih kesuksesan luar biasa. Bercerita tentang 40 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

---

<sup>84</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds) Di Akses pada tanggal 10 Maret 2020, Jam 10.40.

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 *setting* perang dunia 2.

Setelah *mod* Arma 3, Greene alias *Player Unknown* 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 *Player Unknown Battleground* alias *PUBG*, Greene berambisi 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>85</sup>

---

<sup>85</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

Selanjutnya *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* 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 play store*, di mana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang. *PUBG MOBILE* diadaptasi dari *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBG)*, *game Battle Royale Original* di *PC* dan *Xbox One* dan merupakan fenomena yang memukau dunia *entertainment interaktif* di tahun 2017. 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 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 Mobile* 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 bertahan hidup dapat memenangkan *Chicken Dinner*. Bisa dimainkan dengan *mode Duo* atau *Squad* yang ada pada *game* ini.<sup>86</sup>

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

Yang pertama, menurut David Pratama S, dia menjelaskan bahwa :

“*Game* PUBG merupakan singkatan dari *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* 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.

*Game* PUBG dibagi menjadi 3, satu pengolahan tetapi beda perusahaan<sup>87</sup>:

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

Sedikit berbeda dengan penjelasan sebelumnya berikut penjelasan dari Suntoro Wicaksono :

“*Game* *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* (*game* *PUBG*) adalah *game* pertempuran bergenre *Battle Royale* (berburu, survival, eksplorasi),

---

<sup>86</sup> <https://pubgmobile.gcube.id/apa-itu-pubg-mobile/>, Diakses Pada Tanggal 26 Februari 2020, Jam 19.00

<sup>87</sup> Wawancara dengan David Pratama S, pada tanggal 8 Maret 2020

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>88</sup>

Selanjutnya pendapat dari narasumber ini hampir sama dengan penjelasan dari David Pratama S, berikut penjelasan dari Sekar Ayuningtias:

“*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>89</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 menggunakan parasut dari pesawat menuju suatu pulau dan mereka harus segera mencari segala peralatan dan senjata untuk bertahan hidup dan bertempur 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 sampai 4 orang.

### **C. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile**

Transaksi jual beli elektronik secara garis besar hampir sama dengan jual beli di dunia nyata. Adanya penjual, pembeli, objek yang

---

<sup>88</sup> Wawancara dengan Suntoro Wicaksono, pada tanggal 8 Maret 2020

<sup>89</sup> Wawancara dengan Sekar Ayuningtias, pada tanggal 6 Maret 2020

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

Jual beli dalam hukum Islam diartikan sebagai akad antara penjual (*al-Ba'i*) dan pembeli (*al-Musyitari*) yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan obyek yang dipertukarkan barang (*mabi'/mutsman*) dan harga (*tsaman*).<sup>90</sup> Sedangkan dalam hukum Positif jual beli di jelaskan pada Pasal 1457 KUHPerdara yang berarti jual beli adalah suatu perjanjian dengan mana satu pihak mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah di janjikan.<sup>91</sup>

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

---

<sup>90</sup> Fatwa Dewan Syari'ah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, Nomor:110/DSN-MUI/IX/2017, hlm. 3.

<sup>91</sup> Kitab Undang-undang Hukum Perdata Buku III Bab V tentang Jual Beli Pasal 1457.

selama memiliki jaringan internet. Adapun peranan internet sebagai media pemasaran transaksi jual beli elektronik sebagai berikut :

1. Internet sebagai media utama pemasaran jual beli elektronik,
2. Memungkinkan web dapat diketahui oleh seluruh penjuru dunia,
3. Memungkinkan *merchant*/perusahaan/instansi yang menjual produk atau jasa secara online,
4. Memungkinkan *merchant*/perusahaan/instansi yang menjual produk atau jasa mempunyai pasar global,
5. Memungkinkan *merchant*/perusahaan/instansi yang menjual produk atau jasa dapat berkomunikasi secara cepat.<sup>92</sup>

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

Berkembangnya *game online* juga memicu transaksi jual beli *item-item dalam game* antar pemain. Seperti pada *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* jual beli *Skin, Unknown Cash*, bahkan Akun itu sendiri.

Dengan sangat *viralnya game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* saat ini di kalangan masyarakat tak sedikit orang yang rela untuk mengeluarkan uangnya untuk memenuhi kebutuhan *gamenya* tersebut.

---

<sup>92</sup> Jonathan dan Tutty Mardadiredja, *Teori E-Commerce : Kunci Sukses Perdagangan di Internet*, (Yogyakarta, Gava Media: 2008), hlm. 17.

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 Mobile* ini, banyak yang melakukan *top up Unknown Cash* untuk membeli berbagai perlengkapan dan peralatan pendukung pertempuran yang ada dalam permainan.

Tapi sebagian orang ada juga yang tidak mau ribet dengan langsung membeli *akun game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* milik orang lain yang sudah lebih lengkap dan banyak skin-skin dalam *akun game* tersebut melalui Grup-grup Jual Beli yang terdapat pada Instagram, contohnya : @GabenStore.

“Setelah pihak admin @GabenStore memposting akun game yang diperjualbelikan pada halaman instagramnya, selanjutnya kepada para calon pembeli yang tertarik pada akun *game* tersebut dengan berbagai macam gelar, skin, dan lain sebagainya dengan harga yang sudah ditetapkan dari pihak penjual, mulai harga Seratus Ribu Rupiah hingga Ratusan Juta Rupiah”.<sup>93</sup>

Adapun faktor yang mempengaruhi besaran harga akun *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* sebagai berikut :

1. Tingginya Ranked dalam Sebuah Akun

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

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

- a. *Skin Senjata*

---

<sup>93</sup> Wawancara dengan Sunoro Wicaksono, pada 08 April 2020

Semakin banyak Skin Senjata yang dimiliki semakin mahal pula harganya. Contohnya : *M4 Glacier, Akm Glacier, AWM Field Commander*, dll.

b. *Skin Outfit*

Semakin banyak Outfit Mistik yang dimiliki semakin mahal pula harganya.

c. *Title*

Jika sebuah akun sudah mempunyai Gelar *conqueror* akan menambah nilai harga jual.

d. *Unknown Cash*

Tak sedikit yang menawarkan akun dengan sisa jumlah *Unknown Cash* di akun yang dijualnya. Seperti telah di sebutkan sebelumnya, *Unknown Cash* merupakan mata uang *virtual* dalam *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang dapat digunakan untuk membeli item tertentu dalam permainan tersebut.<sup>94</sup>

Yang membedakan jual beli *akun game online* ini pada umumnya selain objek ialah bentuk transaksi baik tempat dan ruang yang digunakan untuk melakukan proses penjualan ini, jual beli ini bersifat maya atau semu (tidak nyata) pertemuan antara penjual dan pembeli dimediasi oleh keberadaan perangkat komunikasi dan informasi modern, perangkat ini berupa Handphone, Tablet, dan *PC* yang terhubung dengan jaringan *nirkabel* ataupun data internet (kuota).<sup>95</sup>

Penjualan akun hanya bisa dilakukan oleh orang mempunyai akses masuk ke *akun* game tersebut. Sarana penjualan *akun* biasa menggelar lapaknya pada media sosial seperti *Facebook* atau *Instagram* yang

---

<sup>94</sup> Wawancara dengan Sheful Hanafi, pada tanggal 7 Maret 2020.

<sup>95</sup> Wawancara dengan David Pratama Setiawan, pada tanggal 7 Maret 2020

menawarkan jual beli akun *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*. Tidak ada syarat khusus untuk menjual ataupun membeli *akun PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* tersebut hanya apabila ada yang tertarik untuk membeli akun tersebut kedua belah pihak sepakat dengan harga yang ditawarkan pihak penjual. Jika kesepakatan harga sesuai maka penjual memberikan *akunnya* dan pembeli membayar sesuai dengan harga kesepakatannya.

Terdapat beberapa cara untuk melakukan pembayaran transaksi jual beli *akun game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*, dengan cara Transfer Bank, Dana, dan Ovo. Tidak ada proses pengiriman barang karena *akun game online* hanya alamat *email* yang diperjualbelikan dan ketika uang sudah ditansfer maka kewajiban memberikan *akun* atau alamat *email* serta *password email* untuk *log in* kedalam *game PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* setelah selesai melakukan transaksi jual beli.

Jual beli *akun game online* menggunakan sistem kepercayaan antara penjual dan pembeli. Tetapi banyak kemungkinan apabila dalam transaksi terjadi penipuan ketika penjual telah menerima uang yang ditransferkan untuk membeli *akun* tetapi *akun* tidak diberikan ataupun memberikan *akun* palsu.

Proses transaksi jual beli *Akun PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* layaknya jual beli rumah atau mobil. Ketika sudah terjadi kesepakatan harga dan melakukan pembayaran maka *email* dan *password* akan diserahkan.

Setelah peneliti melakukan penelitian, maka diperoleh informasi terkait cara atau proses untuk melakukan transaksi jual beli dan cara penyerahan *Akun PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* dari narasumber.

Penjelasan dari Surya Aji Pratama sebagai berikut:

“Pihak penjual akan menawarkan *akun PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang akan dijual melalui Instagram @GabenStore melalui dengan menghubungi nomer WhatsApp yang tersedia di Profil, setelah menghubungi admin penjualan dan admin penjualan membalasnya kita akan disuruh mengisi form penjualan yang dikirim oleh admin penjualan @GabenStore, dan menyertakan juga kontak person penjual agar bisa dihubungi oleh calon pembeli.

Setelah penjual mempromosikan *Akun PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang hendak dijual tersebut di Instagram @GabenStore, maka admin penjual akan mempostingnya pada halaman Instagram @GabenStore, sambil menunggu pihak pembeli yang tertarik pada *Akun* kita. Apabila ada calon pembeli yang tertarik pada Iklan yang diiklankan pada halaman Instagram @GabenStore maka calon pembeli akan menghubungi admin pembelian dari pihak @GabenStore dan pihak admin pembelian menyuruh kita menghubungi pihak penjual *Akun* untuk melakukan kesepakatan harga deal.

Setelah deal dengan harga, dibuatlah grup WhatsApp dengan beranggotakan Pembeli, Penjual, dan Admin Pembelian dari @GabenStore, dan didalam grup tersebut membahas berapa harga dealnya, dan bagaimana cara pembayarannya. Setelah itu calon pembeli membayarkan harga kesepakatan harga deal melalui transfer bank yang telah di tetapkan sama pihak penjual. Setelah membayarkan dan menyertakan bukti pembayarannya, maka pihak penjual akah menyerahkan *email* dan *password* dari *akun* game *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*”<sup>96</sup>

#### **D. Objek Yang Diperjualbelikan**

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

---

<sup>96</sup> Wawancara dengan Surya Aji Pratama, pada tanggal 09 April 2020

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 Mobile* ini juga dapat kita lakukan lewat *HP*.

Jual beli yang terjadi disini adalah Jual Beli Akun Game untuk mendapatkan berbagai macam item yang sudah terdapat di dalam akun tersebut tanpa harus melakukan *top up unknown cash* untuk mendapatkan berbagai macam item barang yang ada di dalam game *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*. Seperti yang sudah dijelaskan diatas untuk melakukan transaksi jual beli *akun* ini yaitu melalui media *online* juga diantaranya kita mencari lewat aplikasi Instagram dengan memasukkan *keyword* "Jual Beli Akun Game *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*" di kolom pencarian, dan nanti muncul berbagai macam grup jual beli akun game.

Akun yang dimaksudkan disini adalah akun yang dibuat oleh pemain suatu permainan *online* untuk dapat masuk ke dalam permainan *online* tersebut. Sebelum dapat memainkan permainan *online*, maka pemain diharuskan untuk melakukan registrasi di situs penyedia jasa permainan *online* tersebut. Dengan melakukan pendaftaran, dengan memasukkan berbagai data pribadi pemain ke dalam setiap kolom yang disediakan, dan juga alamat *e-mail* yang akan digunakan sebagai konfirmasi atas akun yang dibuat oleh pemain, selain itu pemain juga diharuskan membuat sebuah

*username* dan *password* yang akan digunakan untuk memainkan permainan online tersebut. Setiap akan masuk ke dalam permainan *online*, setiap pemain harus memasukkan *username* dan *password* sebagaimana yang dibuat pada saat pendaftaran.

Fungsi dari akun ini adalah sebagai identitas pribadi dari pemain, setiap akun akan menyimpan informasi tidak saja mengenai data diri mengenai pemain, namun juga mengenai karakter yang dimainkan hingga kepada level/ranking karakter tersebut, benda-benda *virtual*, mata uang, dan *virtual estate* yang dimilikinya. Pemain dapat saja memiliki lebih dari satu akun, hanya saja dibutuhkan alamat e-mail berbeda untuk proses pendaftaran.

Informasi yang tersimpan dalam akun *game online* yaitu berupa informasi mengenai karakter yang dimainkan hingga kepada level/ranking karakter tersebut, benda-benda *virtual*, mata uang, dan *virtual estate* merupakan hal yang termasuk kedalam *virtual property*.<sup>97</sup> *Virtual property* atau benda-benda virtual ini memiliki nilai ekonomis di dunia nyata, maka dari itu tidak heran diminati bagi banyak orang bahkan menjadi target untuk kejahatan pencurian dengan cara meretas (*hacking*) akun milik pemain lain guna dicuri benda-benda virtual miliknya.<sup>98</sup>

Selain pencarian data dari internet, peneliti juga menggali informasi dari para *gamer* dari *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*,

---

<sup>97</sup> Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*", *Tesis*, (Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012), hlm. 65-68.

<sup>98</sup> *Ibid*, hlm. 63

berikut ini merupakan penjelasan dari beberapa narasumber tentang Akun Game *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*.

Berikut merupakan penjelasan Akun dari berbagai narasumber, menurut David Pratama Setiawan :

“Akun Game adalah akun yang dibuat oleh pemain suatu permainan *online* untuk dapat masuk ke dalam permainan *online* tersebut yang dapat dihubungkan melalui *Facebook, GoogleMail, dan Twitter*.”<sup>99</sup>

Sedangkan berikut penjelasan menurut Suntoro Wicaksono tentang Akun Game :

“Akun Game adalah suatu akun yang dibuat sendiri oleh para pemain game online bisa dihubungkan melalui *Email* ataupun *Facebook*, dan untuk membuatnya dibutuhkan paket data internet”<sup>100</sup>

Menurut Sekar Ayuningtias :

“Akun Game adalah akun yang kita buat sendiri sebelum kita memulai untuk memainkan game online, bisa dihubungkan melalui *email* ataupun *twitter*.”<sup>101</sup>

Setelah mendengarkan penjelasan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Akun Game adalah akun yang dibuat oleh pemain suatu permainan *online* untuk dapat masuk ke dalam permainan *online* tersebut. Sebelum dapat memainkan permainan *online*, maka pemain diharuskan untuk melakukan registrasi di situs penyedia jasa permainan *online* tersebut. Dengan melakukan pendaftaran, dengan memasukkan berbagai data pribadi pemain ke dalam setiap kolom yang disediakan, dan

---

<sup>99</sup> Wawancara dengan David Pratama Setiawan, pada tanggal 20 Maret 2020

<sup>100</sup> Wawancara dengan Suntoro Wicaksono, pada tanggal 19 Maret 2020

<sup>101</sup> Wawancara dengan Sekar Ayuningtias, pada tanggal 18 Maret 2020

juga alamat *e-mail* yang akan digunakan sebagai konfirmasi atas akun yang dibuat oleh pemain.

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 akun game *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* 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.

## BAB IV

### **Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile Dalam Perspektif Hukum Islam**

#### **A. Analisis Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile**

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

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

Transaksi jual beli elektronik secara garis besar hampir sama dengan jual beli di dunia nyata. Sedikit perbedaan antara keduanya adalah dalam jual beli elektronik penjual dan pembeli yang seringkali tidak dapat bertemu.

Dengan sangat *viralnya game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* saat ini di kalangan masyarakat, tak sedikit orang yang rela untuk mengeluarkan uangnya untuk memenuhi kebutuhan *gamenya* 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 Mobile* ini, banyak yang melakukan *top up Unknown Cash* untuk membeli berbagai perlengkapan dan peralatan pendukung pertempuran yang ada dalam permainan.

Tapi sebagian orang ada juga yang tidak mau ribet dengan mengisi *Unknown Cash* dan *men-gacha* nya terlebih dahulu untuk mendapatkan *Item-item* game, sebagian orang ada ingin langsung membeli *akun game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* milik orang lain yang sudah lebih lengkap dan banyak *skin-skin* dalam *akun game* tersebut melalui grup-grup jual beli Facebook atau mencari melalui Instagram.

Setelah peneliti melakukan penelitian, maka diperoleh informasi terkait cara atau proses untuk melakukan Transaksi jual beli Akun *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* :

Ada penjelasan David Pratama Setiawan yang menjelaskan bagaimana melakukan Pembelian Akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* :

“Jika ingin beli sebuah Akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*, maka cari grup-grup jual beli di Instagram di kolom pencarian dengan keyword Jual Beli Akun. Dan nanti akan muncul Grup Jual Beli Akun contohnya @GabenStore, @jualakunpubg.id, @abisyahtama2105, @chanddshop, dan lain sebagainya.

Kita sebagai pembeli dapat memilih Akun yang sudah di posting oleh para Admin, yang cocok dan yang sesuai dengan budget uang yang kita miliki. Di sana terdapat akun mulai harga Seratus Ribu Rupiah hingga Ratusan Juta Rupiah. Terdapat beberapa cara untuk melakukan pembayaran transaksi jual

beli *akun game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*, dengan cara Transfer Bank (Rekber), Dana, dan Ovo.”<sup>102</sup>

Ada penjelasan dari Sheful Hanafi, selaku yang pernah membeli Akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* di salah satu Grup Jual Beli Akun di Instagram @GabenStore :

“Jadi saya ingin membeli sebuah Akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*. Setelah bertanya-tanya ke teman teman, saya disarankan oleh teman saya untuk buka Instagramnya @GabenStore. Setelah mendapat info, maka saya pun membuka halaman Instagram tersebut dan ternyata benar. Di @GabenStore terdapat banyak postingan Akun-akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang di jual dengan berbagai macam harganya.

Saya lihat harga paling murah ada di harga Seratus Ribu Rupiah dan yang termahal ada di harga Delapan Puluh Juta Rupiah. Berhubung uang saya hanya Lima Juta saja, maka saya cari harga yang sesuai dengan uang yang saya punya atau harga di bawahnya. Setelah memilih-memilih Akun yang cocok dengan Harga yang sesuai dengan Uang yang saya punyai, maka saya mencoba menghubungi nomer WhatsApp Admin yang tertera di biodata Halaman Instagram @GabenStore.

Akhirnya saya menghubungi Admin yang mengurus Jual Beli Akun, setelah Admin membalas dan mengikuti langkah-langkah yang di berikan oleh Admin dan menyuruh saya menghubungi penjual untuk membuat kesepakatan harga deal dengan penjual. Setelah itu membuat Grup WhatsApp bertiga Saya (Pembeli), Penjual, dan Admin Jual Beli Akun dengan nama **Rekber** (Spasi) Harga, contohnya **Rekber 4.5jt**.

Didalam grup WhatsApp ini kita membahas bagaimana proses pembayarannya. TransfERNYA mau langsung ke penjual atau menggunakan jasa Rekber. Setelah semuanya di sepakati, disini saya ingin menggunakan jasa Rekber<sup>103</sup> akhirnya sayapun membayar harga Akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang sudah disepakati oleh saya dan penjual melalui Rekber.

Ketika sudah membayarnya saya mengirimkan bukti pembayaran ke dalam Grup WhatsApp tersebut, kemudian penjual memberikan *Email* dan *Password* akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang kepada saya selaku pembeli melalui personal chat. Dan saya mengecek kembali apakah sudah sesuai dengan apa yang ingin beli Akunnya. Setelah dicek ternyata sudah cocok, kemudian saya mengganti *Password* nya dan ditambahin verifikasi dua langkah dengan menambahkan nomer Hp kita

---

<sup>102</sup> Wawancara dengan Sheful Hanafi, pada tanggal 08 April 2020

<sup>103</sup> Rekber adalah perantara atau pihak ketiga yang membantu keamanan dan kenyamanan transaksi online Anda.

agar Akun yang kita beli aman. Setelah sudah melakukan itu semua mengabari di Grup tersebut jika Akun yang di beli sudah sama semuanya. Kemudian sudah selesai semuanya transaksinya. Dan saya pun bisa memainkan Akun tersebut.”<sup>104</sup>

Berikut adalah mekanisme jual beli akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang umum terjadi :

1. Penjual telah masuk grup jual beli akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* Facebook, media jual beli akun *game* itemku.com dan juga dapat menggunakan *instagram* sebagai media pemasarannya,
2. Penjual mem-*posting* akun yang akan dijual dengan mencantumkan foto *screenshot* akunnya dan mencantumkan keterangan akun yang akan dijual secara detail, memberikan kontak yang bisa di hubungi beserta harga yang ditawarkan,
3. Setelah penjual mengunggah akun yang akan dijual, maka tinggal menunggu komentar dari pembeli yang berminat untuk membeli akun tersebut,
4. Negosiasi harga antara penjual dan pembeli dilakukan melalui media sosial Facebook, Whatsapp, atau lainnya untuk menetapkan kesepakatan harga, cara penyerahan akun atau yang lainnya antara penjual dan pembeli,
5. Setelah terdapat kesepakatan antara pihak penjual dan pembeli, maka pembeli mentransfer sejumlah harga yang sudah disepakati,

---

<sup>104</sup> Wawancara dengan Sheful Hanafi, pada tanggal 10 April 2020

6. Setelah itu, penjual menyerahkan *Email dan Password* akun *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang sudah dibayar oleh pembeli,
7. Pembeli memeriksa akun tersebut apakah sesuai dengan keterangan yang dicantumkan dalam unggahan penjual dan mengamankan akun tersebut yang kemudian mengkonfirmasi kepada penjual bahwa akun telah diterima dengan baik dan telah diamankan.

Namun cara seperti ini lebih rentan terhadap unsur penipuan yang tidak jarang dalam beberapa kasus transaksi elektronik baik penjual maupun pembeli lebih memilih untuk bertemu secara langsung untuk menghindari penipuan.

Rentannya penipuan terhadap metode jual beli secara privat, tidak jarang para pihak menggunakan jasa pihak penengah untuk jaminan keamanan yang disebut rekber / pulber dan biasanya rekber /pulber yang digunakan jasanya adalah admin media sosial itu sendiri. Hak untuk memilih metode transaksi jual beli juga telah dilindungi oleh pemerintah dengan di bentuknya perundang-undangan. Dalam Bab II telah dikatakan dalam Pasal 21 Undang-undang Informasi dan Teknologi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 yang menyatakan "*Penjual atau pembeli dapat melakukan Transaksi Elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik*".

Dalam *Ba'i as Salam* juga membolehkan adanya pihak ketiga seperti saksi atau wakil yang bahkan sangat di anjurkan dalam setiap transaksi yang tidak dilakukan secara tunai untuk menghindari hal yang tidak diinginkan.

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

1. Kesepakatan menggunakan jasa pihak ketiga

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

2. Kesepakatan harga

Setelah pihak penjual dan pembeli melakukan kesepakatan harga, harga harus ditetapkan oleh kedua belah pihak, tetapi juga bisa diserahkan terhadap pihak ketiga untuk dapat memberikan ketetapan harga.

3. Transfer oleh pembeli

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

#### 4. Pengiriman akun oleh penjual

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

#### 5. Konfirmasi pembeli

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

#### 6. Pencairan dana

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

Untuk menggunakan jasa pihak rekber atau pulber biasanya dikenakan *fee* atau biaya jasa. Dalam transaksi ini memberikan sejumlah biaya kepada Rekber sebagai balas jasanya pada umumnya di bebaskan kepada pihak pembeli. Berikut adalah kisaran *fee* pulber :<sup>105</sup>

1. Harga akun Rp. 100.000 sampai Rp. 200.000 membayar jasa Rp. 30.000
2. Harga akun Rp. 300.000 sampai Rp. 399.000 membayar jasa Rp. 35.000
3. Harga akun Rp. 400.000 sampai Rp. 1.500.000 membayar jasa Rp. 50.000
4. Harga akun Rp. 1.600.000 sampai Rp. 3.000.000 membayar jasa Rp. 70.000
5. Harga akun Rp. 3.000.000 ke atas membayar jasa Rp. 100.000

---

<sup>105</sup> Wawancara dengan Sheful Hanafi, pada tanggal 10 April 2020

## B. Analisis Jual Beli Akun Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile Dalam Perspektif Hukum Islam

Jual Beli adalah suatu perjanjian tukar-menukar barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain telah dipraktekkan oleh masyarakat primitif ketika uang belum digunakan sebagai alat tukar menukar barang, yaitu dengan sistem barter yang dalam terminologi fiqh disebut dengan *ba'i al-muqayyadah*. Meskipun jual beli dengan sistem barter telah ditinggalkan, diganti dengan sistem uang, tetapi esensi jual beli seperti itu masih berlaku didalam masyarakat.<sup>106</sup>

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

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

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

---

<sup>106</sup> Mardani, *Fiqh Syariah Ekonomi*, (Jakarta : Kencana, 2012), hlm. 101

Berdasarkan mekanisme jual beli akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang telah di paparkan pada sub bab sebelumnya, dimana pembayaran dilakukan terlebih dahulu yang kemudian diikuti dengan penyerahan akun *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* yang sebelumnya ditangguhkan. Maka jual beli akun-akun *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* dapat dikategorikan sebagai *Ba'i as Salam*. *Ba'i as Salam* adalah penjualan suatu barang yang disebutkan sifat-sifatnya sebagai persyaratan jual beli dan barang tersebut masih dalam tanggungan penjual, dimana syarat-syarat di antaranya adalah mendahulukan pembayaran pada waktu akad *majlis* (ketika akad disepakati kedua belah pihak).<sup>107</sup>

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

1. Pihak-pihak yang berakad

Dalam analisis peneliti, pihak yang berakad adalah penjual yang mem-*posting* atau memasarkan akaun jual beli beserta dengan kriteria serta informasi yang diperlukan. Kemudian pembeli yang berminat akan

---

<sup>107</sup> Masjupri, *Fiqh Mualamah*, (Sleman: Asnalitera, 2013), hlm. 131.

melakukan negosiasi pada kolom komentar atau cara komunikasi yang disarankan oleh pihak penjual itu sendiri.

## 2. Objek Akad

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

## 3. Tujuan pokok Akad

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

## 4. Kesepakatan

Negoisasi dimulai saat pembeli memberikan komentar terhadap barang yang di unggah oleh penjual di lapak Grup *Facebook* atau media elektronik lainnya. Pembeli biasanya akan menanyakan berapakah harga yang diperlukan untuk memindahkan hak kepemilikan dari penjual ke pembeli. Negoisasi juga bisa disebut sebagai *Shigat (Ijab dan Qabul)* dalam rukun Islam *shigat* di maknai sebagai bentuk representatif dari

bentuk keridhaan atas jual beli. Negoisasi ini bisa dilakukan melalui *chatting* atau pesan pribadi, semisal menggunakan *Messenger*, *Whatsapp*, *Line*, SMS atau bisa bertemu secara langsung.

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

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

- a. *Aqidain* tidak dalam keadaan terpaksa

Penjual menjual akun yang dimilikinya sendiri tanpa paksaan dengan mengungahnya ke media sosial yang dikehendaki. Kemudian pembeli yang tertarik akan menghubungi penjual atas keinginannya sendiri untuk membeli akun tersebut. Negoisasi mengenai kesepakatan berlanjut melalui *chatting* pada kolom komentar atau menghubungi pihak penjual dengan kontak *whatsapp* yang biasanya dicantumkan oleh penjual. Jika penjual dan pembeli telah memiliki kesepakatan atas harga dan lainnya maka jual beli pun terjadi. Namun jika dalam negoisasi ada beberapa hal yang dirasa tidak memiliki kesepakatan seperti dalam hal penentuan harga oleh kedua belah pihak maka jual beli tidak diteruskan.

Dalam hal ini bisa dikatakan bahwa para pihak yang berakad tidak dalam keadaan terpaksa dan sama-sama rela terjadinya praktek jual beli. Dalam hal ini para pihak yang berakad haruslah melakukan akad jual beli tidak berada dalam paksaan atau rela dan ridha dalam melaksanakan jual beli sesuai dengan perintah Allah SWT :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيِّنَاتٍ 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)*

b. *Baligh* dan berakal

Tidak sah akadnya orang gila, orang yang mabuk, begitu juga akadnya anak kecil, kecuali terdapat izin dari walinya sebagaimana pendapat jumhur ulama'. Tujuannya adalah agar penjual maupun pembeli tahu dan cakap untuk melakukan apa yang dikerjakan.

Dalam jual beli *online* dimana penjual dan pembeli tidak bertemu sulit untuk memastikan apakah para pihak sudah bisa dikatakan telah *Baligh* dan berakal. Kemungkinan bahwa yang melakukan transaksi tersebut adalah anak yang belum *baligh*,

sehingga dibutuhkan informasi lebih lanjut secara lebih detail mengenai kecakapan *aqidain* namun jika akun yang dijual tidak begitu bernilai maka anak yang belum *baligh* pun diperbolehkan.

## 2. Syarat terkait Ijab dan Qabul

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

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

Jual beli dapat dikatakan sah apabila pelaku jual beli telah diketahui *baligh* ataukah belum. An-Nawawi asy Syafi'i dalam *Al- Majmu'*, 9:185, menjelaskan pendapat para ulama mengenai keabsahan jual beli yang dilakukan oleh anak-anak. Pendapat pertama adalah jual beli yang dilakukan oleh anak yang sudah *tamyiz* (menginjak usia tujuh tahun) adalah tidak sah meskipun mendapatkan izin walinya, pendapat ini di kemukakan menurut ulama' madzhab Syafi'i karena dianggap belum dapat mengelola harta.

Kedua, menurut Syufyan Ats- Tsauri, Abu hanifah, Ahmad bin Hanbal, dan Ishaq bin Rahuyah jual beli yang dilakukan oleh anak yang *tamyiz* namun belum *mukalaf* adalah sah jika mendapatkan ijin atau sepengetahuan walinya. Dan ketiga, Ibnul munzir mengatakan bahwa Ahmad bin Hanbal dan Ishaq bin

Rahuyah memperbolehkan transaksi jual beli anak yang sudah *tamyiz* meski tanpa seijin walinya dengan syarat nilai barang yang di beli itu remeh.<sup>108</sup>

Transaksi jual beli secara hukum sah jika melibatkan pelaku yang memiliki kriteria ahli *al tasharruf*.<sup>109</sup> Dalil dasarnya dari ahli *al tasharruf* adalah *An Nisa* ayat 6 :

وَابْتَلُوا الْيَتَامَىٰ حَتَّىٰ إِذَا بَلَغُوا النِّكَاحَ فَإِنْ آنَسْتُمْ مِنْهُمْ

رُشْدًا فَادْفَعُوا إِلَيْهِمْ أَمْوَالَهُمْ ۖ

“Dan ujilah anak yatim itu sampai mereka cukup umur untuk kawin. Kemudian jika menurut pendapatmu mereka telah cerdas (pandai memelihara harta), maka serahkanlah kepada mereka harta-hartanya....”(QS. An-Nisa: ayat 6)

b. *Qabul* sesuai dengan *Ijab*

Penjual memberikan penawaran dengan mengunggah *screenshot* akun pada *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* sedangkan pembeli yang ingin membelinya akan memulai bernegosiasi dengan memberikan penawaran pada kolom komentar atau kontak yang dicamtukan. *Qabul* dari penjual dinyatakan ketika penjual mengunggah akun yang dijualnya di media *online* melalui negoisasi pembeli akan membayar akun

---

<sup>108</sup> <https://Pengusahamuslim.Com/1844-Jualan-Di-Tk-Atau-Sd.Html> Diakses Pada tanggal 11 April 2020

<sup>109</sup> H. Fathurrahman Azhari, Adi Hatim, “Pendapat KH. Salim Ma’ruf Tentang Jual Beli *Risalah Muamalah*”, *Al-Banjari : Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 15, No 2 Juli-Desember 2016, hlm. 169.

yang dijual, dan penjual akan menyerahkan akunnya kepada pembeli sesuai kesepakatan.

c. *Ijab dan Qabul* dilakukan pada suatu majelis

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

3. Syarat yang berhubungan dengan *Ma'qud Alaih* atau objek yang diperjualbelikan

a. Harta atau benda tersebut tidak samar (*gharar*) sama-sama diketahui oleh kedua belah pihak

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

نهى رسول الله صلى الله عليه وسلم عن بيع الحصاة وبيع الغرر

“Rasulallah SAW melarang jual beli dengan lemparan batu dan jual beli *gharar*” (HR. Muslim).<sup>110</sup>

Metode privat yang lebih rentan terhadap penipuan saat penyerahan akun *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* oleh penjual dapat diminimalisir dengan metode kedua, keberadaan rekber atau pulber dapat menjadikan amannya pelaksanaan transaksi jual beli elektronik.

---

<sup>110</sup> Ensiklopedi Hadits, *Kutubu Tis'ah*, Developer Saltaner, (Jakarta: Lidwa Pusaka, 2011), Hadits No 2783

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

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

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحْرِمُوا طَيِّبَاتِ مَا أَحَلَّ اللَّهُ لَكُمْ وَلَا

تَعْتَدُوا ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ

“*Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu haramkan apa-apa yang baik yang telah Allah halalkan bagi kamu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.*” (QS. *Al Maidah* : 87)

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

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

Akun dikategorikan sebagai salah satu dari *virtual property* yang mana kepemilikannya masih diperdebatkan dan juga belum

ada kepastian hukum secara yuridis tentang *virtual property* ini di Indonesia. Akun yang merupakan *virtual property* dapat di asumsikan menjadi milik pembuat akun tersebut sedangkan *Moonton* hanya penyedia layanan jasa pembuatannya sama halnya seperti kepemilikan akun *email* atau akun rekening pada bank yang menjadi hak milik pembuatnya.

d. Harta yang diperjualbelikan dapat diambil manfaatnya

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

Berdasarkan hukumnya jual beli dapat dibagi menjadi dua yakni *ba'i Shahih* dan *ba'i al Fasad*.<sup>111</sup> Berdasarkan uraian pada bagian sebelumnya, jual beli akun *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* tersebut telah memenuhi rukun dan syarat jual beli sehingga dikategorikan sebagai jual beli yang sah (*ba'i shahih*).

---

<sup>111</sup> Endang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, Cet. I, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 50

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh uraian yang ada dalam skripsi ini penulis dapat beberapa kesimpulan mengenai analisis Jual beli akun *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* dalam perspektif Hukum Islam :

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

Buku ke II pasal 22 serta Syarat sahnya. Dalam Hukum Islam terdapat beberapa rukun dan syarat yang wajib dipenuhi agar jual beli bisa dikatakan sebagai jual beli yang sah dan dikategorikan sebagai *Bai' as shahih* menurut hukumnya.

## **B. Saran**

1. Kepada penjual agar melakukan transaksi elektronik berdasarkan ketentuan yang sesuai dengan Hukum Islam, memenuhi setiap syarat dan berlaku jujur. Diharapkan agar penjual dan pembeli lebih mengetahui bahwa islam telah menentukan cara-cara yang baik lagi di ridhoi oleh Allah SWT.
2. Setiap pelaksanaan transaksi elektronik penjual diharapkan memberikan informasi secara lebih detail, rinci dan transparan mengenai keadaan dan karakteristik barang yang diperjualbelikan.
3. Diharapkan pemerintah bisa mengembangkan lagi peraturan perundang-undangan tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terkait dengan pelaksanaan serta pengawasan terhadap pelanggaran-pelanggaran dalam transaksi elektronik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abramovitch, Susan H dan David L Cummings, “*Virtual, Real Law : The regulation of property in video Games*”, *Canadian Journal of Law and Technology*”
- Al-Asqalani, Al-hafizh Ibnu Hajar. 2011. *Terjemah Bulughul Maram*. Semarang: Pustaka Nuun
- Al Asqalani, Ibnu Hajar. 2005. *Fathul Baari Syarah Shahih Bukhari*. Jakarta: Pustaka Azzam
- Aniq, Muhammad. 2011. *Skripsi “Analisis pendapat Imam al Syafii tentang jual beli barang yang tidak ada di tempat”*. Semarang: IAIN Walisongo
- Arifudien, Muh. Fauzun. 2017. *Skripsi Jual Beli Account Gane Online Clash of Clans dalam Perfpektiv Hukum Islam*. Surakarta: IAIN Suratakarta
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelian Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Asnawi, Haris Faulidi. 2004. *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*. Yogyakarta: Magista Insania Press
- Azhari, H. Fathurrahman dan Adi Hatim. 2016. “*Pendapat KH. Salim Ma’ruf Tentang Jual Beli Risalah Muamalah*”, *Al-Banjari : Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman, Vol. 15, No 2 Juli-Desember 2016*
- Az-Zuhaili, Wahbah. 2011. *Fiqh Islam wa adillatuhu Jilid. V, diterjemahkan oleh Abdul Hayyie al-Kattani, dkk*. Jakarta: Gema Insani
- Bartle, Richard A. 2004. “*Pitfalls of Virtual Property*”, Themis Grup
- Brown, Peter dkk. “*Property Right IN Cyberspace Gmaers and Oter and Novel Legal Issues In Virtual Property*” *The Indian Journal of Law and Technology*” Vol 2
- Burgin, Burhan. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Edisi IV Cet. 1*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka

- Ensiklopedi Hadits. 2011. *Kutubu Tis'ah, Developer Saltaner*. Jakarta: Lidwa Pusaka
- Fernando R, Gerry. 2018. *Skripsi Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar*. Lampung: Universitas Lampung Bandar Lampung
- Fairfield, Joshua A. T. "Virtual Property" *Boston University Law Review*, Vol. 85:1047
- Fathoni, Nur. 2005. *Analisis Normatif-Filosofis Fatwa Dewan Syari'ah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI) Tentang Transaksi Jual Beli Pada Bank Syari'ah*. Al-Ahkam
- Fatwa Dewan Syari'ah Nasional-Majelis Ulama Indonesia. Nomor:110/DSN-MUI/IX/2017
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014
- Ghazaly, Abdul Rahman, dkk. 2010. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana
- Gosugamers. "*History of DotA*". <https://wiki.gosugamers.net/dota2/History-of-DotA>, (di akses 10 Maret 2020)
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodologi Research, Jilid I*. Yogyakarta: ANDI
- Hidayat, Enang. 2015. *Fiqh Jual Beli*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Herniwati. 2015. "*Penerapan Pasal 1320 KUHPerdata Terhadap Jual Beli Secara Online (e-commerce)*". Padang: STIH Padang
- [https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds) (di akses 10 Maret 2020)
- <https://Pengusahamuslim.Com/1844-Jualan-Di-Tk-Atau-Sd.Html> (di akses 11 April 2020)
- <https://pubgmobile.gcube.id/apa-itu-pubg-mobile/>, (di akses 26 Februari 2020)
- <https://www.kaskus.co.id/thread/5a7ff39c507410b5058b4567/sejarah-game-battle-royalepubg-fortnite-free-fire-rules-of-survival-dll/> (di akses 26 Februari 2020)
- <https://salamadian.com/teknik-pengambilan-sampel-sampling/> (di akses 12 juli 2020)

- Mardadieredja, Tutty dan Jonathan. 2008. *Teori E-Commerce : Kunci Sukses Perdagangan di Internet*. Yogyakarta: Gava Media
- Mardani. 2012. *Fiqh Syariah Ekonomi*. Jakarta : Kencana
- Mardani. 2013. *Fiqh Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana Pramedia Grub
- Maman. 2002. *Dasar-dasar Metode Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Maleong, Lexy J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Masjupri. 2013. *Fiqh Mualamah*. Sleman: Asnalitera
- Meehan, Michael. "Virtual property: Protecting bitd in context" (2006) 13 Rich JL& Tech
- Melani, Mela. 2017. *Skripsi Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*. Lampung: IAIN Raden Intan
- Misbahuddin. 2012. *E-Commerce dan Hukum Islam Cet. 1*. Makassar: Alauddin University Press
- Maxmanroe. "3 Jenis Transaksi Jual Beli Online Terpopuler di Indonesia", *Blog Maxmanroe*. <https://www.maxmanroe.com/2014/01/3-jenis-transaksi-jual-beli-online-terpopuler-diindonesia.html>. (di akses 10 Maret 2020)
- Muhammad. 2007. *Aspek Hukum dalam Muamalat*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Purkon, Arip. 2014. *Bisnis Online Syariah: Meraup Harta Berkah dan Berlimpah Via Internet*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Purwanta, Mahendra Adi. 2012. *Tesis Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*. Depok: Universitas Indonesia
- Rohman, Ainur. 2011. *Skripsi "Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli melalui internet (studi kasus di gramedia toko buku online. Website www.gramedia online.com)"*. Semarang: IAIN Walisongo
- Roihanah, Rif'ah. 2016. *Perlindungan Hak Konsumen Dalam Transaksi Elektronik (E-commerce)*. Ponorogo

- Rupianto, Dwi. *Skripsi “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli Pre Order di Toko Online Sakinah”*. Surakarta: IAIN Surakarta
- Sabiq, Sayyid. *Fiqh Sunnah Jilid 3*. Cairo: Al-Fath li l’lami A’robi
- Sahri, Sohari. 2012. *Fiqh Muamalah*. Bogor: Ghalia Indonesia
- “Sederet.com”. *Online Indonesian English Dictionary*. <http://mobile.sederet.com/>  
(di akses 10 Maret 2020)
- Shihab, Quraish. 2010. *Membumikan Al-Qur’an - Memfungsikan Wahyu dalam Kehidupan*. Jakarta: Lentera Hati
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukandarrumidi. 2012. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Sukandarumidi. 2012. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Syafe’i, Rachmat. 2001. *Fiqh Muamalah*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Tim Laskar Pelangi. 2013. *Metodologi Fiqh Muamalah: Diskursus Metodologis Konsep Interaksi Sosial-Ekonomi*. Kediri: Lirboyo Press
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Waskitho, Fauzi. 2016. *Skripsi Kedudukan Virtual Property dalam Hukum Benda di Indonsia*. Universitas Islam Indonesia
- Wijaja, Gunawan dan Kartini Muljadi. 2003. *Seri Hukum Perikatan Cet. I*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Wikipedia. Permainan Daring. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan-daring>,  
(di akses 10 Maret 2020)

# LAMPIRAN

