

**ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP JUAL BELI
*DIAMOND PADA GAME ONLINE MOBILE LEGEND BANG BANG***

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Faris Mirza

1402036140

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

2020



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus III) Ngaliyan Semarang Telp. (024) 7601291
Fax. 7624691 Semarang 50185

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) Eksemplar Skripsi
Hal : Naskah Skripsi
An. Sdr. Faris Mirza

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Syariah dan Hukum
UIN Walisongo Semarang

Assalamu 'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Setelah kami meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Faris Mirza
Nim : 1402036140
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)
Judul skripsi : Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap
Praktek Jual Beli Diamond Pada Game Online *Mobile
legend bang bang*

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

Demikian harap menjadi maklum adanya dan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Semarang, 26 Juni 2020

Pembimbing I

Drs. H. Sahidin, M.S.I
NIP: 197204202003121002

Pembimbing II

Ahmad Munif, M.S.I
NIP. 19860306 201503 1006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO FAKULTAS
SYARI'AH 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 : **Faris Mirza**

NIM : 1402036140

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

Judul Skripsi : Analisis Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli *Diamond* pada Game Online *Mobile Legend*.

Pembimbing I : Drs.H Sahidin.M.S.I

Pembimbing II : Ahmad Munif M.S.I.

Dengan susunan Dewan Penguji sebagai berikut ;

Ketua/Penguji 1 : Dr. H. Ja'far Baehaqi, S.Ag. MH.

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

Anggota/Penguji 3 : H. Mohamad Solek, M.A

Anggota/Penguji 4 : Moh. Khasan, M.Ag

Yang bersangkutan dinyatakan LULUS dengan nilai: **3,55 (tiga koma lima puluh lima) / B+**

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



Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah

SUPANGAT

DEKLARASI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Faris Mirza

NIM : 1402036140

Jurusan : Hukum Ekonomi Syari'ah

Fakultas : Syari'ah dan Hukum

Judul : Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktek
Jual Beli Diamond Pada Game Online Mobile Legend
Bang bang

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

Semarang, 26 Juni 2020

Deklarator

Faris Mirza

NIM. 1402036140

MOTTO

" يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ "

“Wahai orang-orang yang beriman! Penuhilah janji-janji”

(Q.S Al-Maidah 01)¹.

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Q.S Al-Maidah 01, hal 171

PEDOMAN TRANSLITERASI

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

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

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

2. Vokal rangkap atau diftong bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dengan huruf, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf sebagai berikut:
 - a. Vokal rangkap (ي) dilambangkan dengan gabungan huruf *aw*, misalnya: *al-yawn*
 - b. Vokal rangkap (ئ) dilambangkan dengan gabungan huruf *ay*, misalnya: *al-bayt*
3. Vokal panjang atau *maddah* bahasa Arab yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf dan tanda macron (*coretan horisontal*) di atasnya (الفاتحة = al-fatihah), (العلوم = al-ulum) dan

(قِيمَة = qimah).

4. *Syaddah* atau *tasydid* yang dilambangkan dengan tanda *syaddah* atau *tasydid*, transliterasinya dalam tulisan latin dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang bertanda *syaddah* itu, misalnya (حَد = *haddun*), (سَد = *saddun*), (طَيِّب = *tayyib*).
5. Kata sandang dalam Bahasa Arab yang dilambangkan dengan huruf alif-lam, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf “al”, terpisah dari kata yang mengikuti dan diberi tanda hubung, misalnya (الْبَيْت = *al-bayt*) (السَّمَاء = *al-sama*)
6. *Ta marbutoh mati* atau yang dibaca seperti ber-*harakat sukun*, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf “h”, sedangkan *ta marbutah yang hidup* dilambangkan dengan huruf “t” misalnya (رُؤْيَةُ الْهَيْلِ = *ru'yat al-hilal*).
7. *Tanda spostrof* (‘) sebagai transliterasi huruf hamzah hanya berlaku untuk yang terletak di tengah atau di akhir kata, misalnya (رُؤْيَةُ = *ru'yah*), (فُقَاهٌ = *fuqah*)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT Penulis mempersembahkan

skripsi ini untuk:

Keluargaku:

Untuk bapak dan Ibu tersayang (Bapak Chasan Nahrowi dan Ibu Umi Nuryati) yang selalu memberikan dukungan serta do'anya kepada penulis dan menjadi motivator untuk penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Untuk saudara-saudaraku tercinta (Eva Nurussoba, Arsyad Mufidi, Thoifur Kholis, dan Williana Syafaah) yang telah memberikan dukungan semangat serta do'a kepada penulis.

Sahabat-sahabatku:

Untuk sahabat-sahabatku (M. Islahudin Akbar, Hamam Adi Muhana, Atik Uswatun Hasanah, Nayli Alawiyah, Uswatun Hasanah) yang telah memberikan dukungan semangat do'a serta bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Sahabat kos Bu mantri (Adi Syaifuddin, M. Fahri Fardani, A. Aufal Wafi, dan Nur Hidayat) yang selalu memberikan dukungan serta do'a dan semangat kepada penulis.

Untuk teman-teman (Hasan Teguh Assomad, Ovi Amaliya) yang selalu menasehati dan telah memberikan dukungan semangat serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Untuk seluruh teman-teman seperjuangan Hukum Ekonomi Syariah 2014 khususnya MUD yang telah memberikan dukungan dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Skripsi ini merupakan hasil penelitian lapangan yang dilakukan penulis pada *Game Mobile legend bang bang* dengan judul “Analisis Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli *Diamond* pada Game Online *Mobile legend bang bang*. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan terkait bagaimana kedudukan *Diamond* pada *Game Online Mobile legend bang bang* dalam akad jual beli salam? dan bagaimana hukum jual beli salam dengan objek *Diamond* dalam *Game Online Mobile legend bang bang*?

Skripsi ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*Field Research*) yang digunakan peneliti. Sedangkan metode penelitian yang digunakan diantaranya metode penelitian deskriptif kualitatif. Adapun data yang diperoleh melalui wawancara, dokumentasi serta observasi partisipatif yaitu metode dimana peneliti terlibat dalam sumber data penelitian.

Hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti adalah: *diamond* yang dijual merupakan hasil dari live streaming pada game *mobile legend bang bang* yang diberikan oleh pemain game. Dan selanjutnya dijual dengan harga yang berbeda dari developer game dengan metode pembeli memesan jumlah *diamond* dan membayarnya, kemudian penjual menyerahkan *diamond*. Dalam praktek jual beli tersebut termasuk dalam jual beli salam yang telah memenuhi rukun dan syarat rukun jual beli salam. Namun syarat sahnya memiliki kekurangan dimana *diamond* sebagai barang yang dijual tidak dapat dipegang secara langsung, melainkan hanya dapat dimanfaatkan. Sehingga praktek jual beli *diamond* diperbolehkan dalam Hukum Ekonomi Syariah karena jual beli manfaat suatu barang hukumnya sah.

Kata Kunci: Jual beli, *Diamond*, *Mobile legend bang bang*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang dengan Rahmat-Nya telah memberikan kekuatan lahir dan batin serta nikmat kesehatan, rezeki, kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan para tabi'in serta kita sebagai umatnya, semoga kita senantiasa mendapatkan syafa'at dari beliau kelak di hari akhir nanti, amin.

Dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik dalam ide, kritik, saran, maupun dalam bentuk lainnya. Oleh karena itu, penulis sampaikan terimakasih dengan segala kerendahan hati dan rasa penghormatan dengan tulus kepada:

1. Dosen Pembimbing I. Bapak Drs, H. Sahidin, M.Si. dan Dosen Pembimbing II. Bapak Ahmad Munif, M.S.I. yang telah banyak membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Supangat, M.Ag. selaku Kepala Jurusan Muamalah Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang, dan Bapak. Amir Tajrid, M.Ag, selaku Sekretaris Jurusan Muamalah, yang telah memberikan bimbingan dorongan dan masukan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang yang telah mengajarkan berbagai disiplin Ilmu.
4. Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
5. Bapak. Dr. H. Mohamad Arja Imroni, M.Ag. selaku dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang

6. Semua pihak yang ikut serta dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Semoga kebaikan dan keikhlasan semua pihak yang telah terlibat dalam penulisan skripsi ini mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penyusun skripsi ini telah penulis usahakan semaksimal mungkin agar tercapai hasil yang maksimal pula. Namun penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu penulis memohon kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. Semoga Allah SWT. Memberikan ridha-Nya. Amin Ya Rabbal Alamin.

Wassalamu'alaikum. Wr. wb.

Semarang, 26 Juni 2020



Faris Mirza
1402036140

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN.....	iii
DEKLARASI.....	iv
MOTTO	v
TRANSLITRASI.....	vi
PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka.....	7
F. Metode Penelitian	13
G. Sistematika Penulisan	18
BAB II : KETENTUAN UMUM TENTANG JUAL BELI	
A. Ketentuan Umum Tentang Jual Beli	
1. Pengertian jual beli	19
2. Dasar Hukum	22
3. Rukun dan Syarat jual beli.....	25

4. Macam-macam jual beli.....	28
B. Jual Beli Online Dalam Game	
C. Jual Beli Salam	
1. Pengertian jual beli Salam	27
2. Dasar Hukum jual beli Salam	30
3. Rukun jual beli Salam.....	32
4. Syarat sah jual beli Salam.....	35
5. Berakhirnya akad jual beli Salam	37

**BAB III : PRAKTEK JUAL BELI DIAMOND DALAM GAME ONLINE
*MOBILE LEGEND BANG BANG***

A. Gambaran Umum Game Online <i>Mobile legend bang bang</i>	40
B. Praktek Jual Beli Diamond pada Game Online <i>Mobile legend bang bang</i>	45

**BAB IV : ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP JUAL BELI
DIAMOND DALAM GAME ONLINE *MOBILE LEGEND BANG BANG***

A. Analisis Kedudukan Diamond Pada <i>Mobile legend bang bang</i> Dalam Akad Jual Beli.....	49
B. Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada Game Online <i>Mobile legend bang bang</i>	52

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
C. Penutup	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Seiring berkembangnya waktu, jaringan internet menjadi sebuah hal yang sulit terlepas dari kehidupan manusia. Di Indonesia saat ini, khususnya pada kalangan anak muda sudah tidak asing lagi dengan yang disebut *Game*. Mereka menghabiskan hari-hari luangnya dengan bermain game online. Perkembangan yang sangat pesat ini, dipengaruhi oleh tingkat kemajuan teknologi komunikasi dimana pengaksesan game saat ini begitu mudah. Hanya bermodal smartphone mereka mampu untuk bersenang-senang.

Adapun salah satu Game online yang digemari saat ini adalah *Mobile legend bang bang*. Game ini begitu mengikat para pemainnya untuk selalu hadir ataupun bermain setiap harinya, hanya untuk mendapat berbagai hadiah menarik yang didapatkan secara gratis. Namun tidak semua yang ada di dalam game *Mobile legend bang bang* ini didapatkan secara gratis, ada juga yang menggunakan diamond.

Diamond merupakan sebuah alat konversi uang nyata yang ditawarkan oleh Moonton. Untuk mendapatkannya, kita harus membeli diamond tersebut dengan uang asli kita.² Adapun yang dapat dibeli dishop menggunakan diamond adalah seperti *Skin Hero*, membuat kelompok (*Squad*), mencoba keberuntungan di *Lucky Spin* atau *Magic Wheel*, membeli berbagai *Item Eksklusif*, membeli *Emblem Pack*, dan membeli *Hero*.

² Farid Ansori, "5 Fungsi Diamond Mobile legend Selain Untuk Membeli Skin", <https://jalantikus.com/tips/fungsi-diamond-mobile-legens-selain-membeli-skin/> diakses tgl 24-09-2019

Ada berbagai cara untuk mendapatkan diamond dalam *Mobile legend bang bang* yaitu: membeli langsung melalui pulsa android, melalui live streaming atau bergabung di Nasional Arena *Contest*, melalui Via Turnamen, melalui aplikasi penghasil pulsa, melalui Codashop Via layanan GO-PAY atau Via UniPin, dan Voucher Google Play Store. Dari cara-cara diatas melalui jalur live streaming merupakan cara yang paling mudah, karena didapatkan secara gratis dari player lain yang melihat permainan kita begitu bagus, meskipun tidak ada kejelasan berapa jumlah diamond yang akan didapat. Namun kebanyakan jika permainan kita bagus akan mendapat hingga ribuan diamond, yang nantinya diamond tersebut akan masuk keakun game. Maka dari diamond yang didapat dengan cara live streaming tersebut kemudian dijual kepada player lain guna untuk mendapat penghasilan. Adapun metode-metode yang digunakan hampir sama seperti jual beli online biasa. Namun yang membedakan adalah pembeli perlu memberikan ID game *mobile legend bang bang* dan transaksi yang dilakukan bisa melalui chat langsung melalui game *mobile legend bang bang* atau melalui beberapa sosial media seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, dan lain-lainnya.

Moonton selaku pemilik game *Mobile legend bang bang* memiliki ketentuan terkait penjualan diamond. Dimana setiap player yang akan membeli diamond harus melalui situs-situs yang sudah memiliki izin resmi seperti Codashop, UniPin, dan yang lainnya. Maka jika pembelian diluar situs-situs yang memiliki izin(Ilegal) dari Moonton maka akan diberikan hukuman berupa

Diamond Minus, Hero terkena *locked*, Diamond tidak masuk, *Temporary Banned* (Permanen Ban).³

Jual beli adalah suatu perjanjian tukar-menukar benda (barang) yang mempunyai nilai, atas dasar kerelaan (kesepakatan) antara dua belah pihak sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang dibenarkan oleh syara'.⁴ Menurut pandangan fuqaha Malikiyah, jual beli dapat diklasifikasikan menjadi dua macam yaitu jual beli yang bersifat umum dan jual beli yang bersifat khusus. Jual beli dalam arti umum ialah suatu perikatan tukar-menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan kenikmatan. Dan jual beli dalam arti khusus ialah ikatan tukar-menukar sesuatu yang mempunyai arti khusus antara lain bukan kemanfaatan dan bukan pula kelezatan, yang mempunyai daya tarik, penukarannya bukan emas dan bukan pula perak, bendanya dapat direalisasikan dan ada seketika (tidak ditangguhkan), tidak merupakan hutang baik barang tersebut ada di hadapan si pembeli maupun tidak dan barang tersebut telah diketahui sifat-sifatnya atau sudah diketahui terlebih dahulu.⁵

Jika dilihat dari segi objek transaksinya, akad jual beli dapat dikategorikan menjadi 4 macam, yakni:

- 1) Bai' Al-Muqayadlah, yaitu penukaran/ jual beli rill aset ('ain, benda, komoditas) dengan rill aset, seperti pertukaran pakaian dengan bahan makanan.

³ Ryan Maldini, "Moonton tawarkan opsi 'cicilan' beli skin *mobile legend bang bangs*", <https://esport.id/mobile-legends/news/2019/07/f0204e1d3e4b05de4e2ddbd393076/moonton-tawaran-opsi-cicilan-beli-skin-mobile-legends> diakses tgl 15-09-2019

⁴ Qomarul Huda, *Fiqih Muamalah*, Yogyakarta: Teras, cet I, 2011, hal 52

⁵ Ibid, hal 53

- 2) Al Bai' al Muthlaq, yaitu jual beli/pertukaran antara rill aset dengan financial aset (uang), yakni jual beli barang dengan harga tertentu.
- 3) Ash-Sharf, yaitu jual beli aset finansial dengan aset finansial, yakni jual beli uang dengan uang (transaksi valas), seperti jual beli dollar dengan rupiah.
- 4) As-Salam, yaitu pertukaran/jual beli aset finansial dengan rill aset, artinya harga/uang diserahkan pada saat kontrak, sedangkan barang diserahkan dikemudian hari.⁶

Penjualan barang seperti diamond tersebut dalam islam termasuk jual beli salam. Menurut Ulama Syafi'iyah dan Hamnabalah menjelaskan, salam adalah akad atas barang pesanan dengan spesifikasi tertentu yang ditangguhkan penyerahannya pada waktu tertentu, dimana pembayaran dilakukan secara tunai dimakelis akad. Ulama Malikiyyah menyatakan, salam adalah akad jual beli dimana modal (pembayaran) dilakukan secara tunai (dimuka) dan objek pesanan diserahkan kemudian dengan jangka waktu tertentu.⁷

Dalam jual beli salam terdapat rukun yang harus dipenuhi, yakni pembeli (muslam), penjual (muslam ilaih), modal/uang (raisul maal), barang (muslam fih), dan sighat (ijab qabul/ucapan). Disamping itu, ulama juga memberikan beberapa syarat untuk menentukan sahnya jual beli salam. Mayoritas ulama sepakat bahwa akad salam dikatakan sah, jika memenuhi 6 syarat, yaitu; jenis barangnya jelas, spesifikasi jelas, kadarnya jelas, waktunya penyerahan jelas, mengetahui kadar modal yang dibutuhkan, dan menyebutkan

⁶ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008, hal

⁷ Ibid, hal 128

tempat penyerahan jika dibutuhkan biaya *delivery*.⁸ Menurut Imam Syafi'i, *delivery muslim fih* bisa dilakukan secara kontan ataupun dengan jangka waktu. Jika mengirimnya secara kontan, hal itu lebih baik, karena akan terhindar dari *gharar*.⁹

Maka dari penjelasan diatas bahwa penjualan yang dilakukan dengan metode live streaming dapat dikatakan penjualan ilegal karena tidak memiliki izin dari pihak pemilik game yaitu Moonton. Namun dalam Indonesia yang mayoritas muslim, kegiatan jual beli diamond tersebut belum meliki hukum yang pasti, karena diamond yang diperjualbelikan bukanlah milik dari penjual melainkan diamond tersebut milik operator game *Mobile legend bang bang* (Moonton). Pemain hanya diberikan hak untuk menggunakan diamond sebagai alat pembelian item-item yang ada pada game *mobile legend bang bang*. Sehingga penulis menggunakan pengkajian terhadap praktek jual beli diamond pada game *mobile legend bang bang* dalam Islam menggunakan akad jual beli salam, karena transaksi yang dilakukan dengan cara memesan barang (diamond) sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan, kemudian memenuhi syarat-syarat yang diberikan oleh penjual terhadap pembeli .

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut apabila dikaitkan dengan jual beli salam, khususnya mengenai rukun dan syarat sahnya transaksi jual beli diamond dalam game *mobile legend bang bang* terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam traksaksi tersebut. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Analisis Hukum Ekonomi

⁸ Ibid, hal 132

⁹ Ibid, hal 133

Syariah terhadap Jual beli *Diamond* pada *Game Online Mobile legend bang bang*”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kedudukan Diomond pada *Game Online Mobile legend bang bang* dalam akad jual beli Salam?
2. Bagaimana Hukum Jual Beli Salam dengan Objek *Diamond* dalam *Game Online Mobile legend bang bang*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kedudukan jual beli *Diamond* pada *Game Online Mobile legend bang bang* (Moonton) dalam akad jual beli salam.
2. Untuk mengetahui Hukum jual beli salam dengan objek *Diamond* dalam *Game Online Mobile legend bang bang* (Moonton).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti : dapat memberikan pengetahuan atas perkembangan ilmu hukum baik hukum positif maupun hukum islam serta menambah wawasan keilmuan dalam bidang pengkajian hukum khususnya hukum ekonomi islam.
2. Bagi pembaca : dapat menambah pengetahuan mengenai ilmuhukum khususnya hukum islam dengan judul penelitian diatas sehingga dapat dijadikan sebagai bahan koreksi bagi penelitian selanjutnya.

3. Untuk para pemain Game *Mobile legend bang bang* : dapat dijadikan sebagai gambaran mengenai virtual property yaitu diamond dalam *Mobile legend bang bang*.
4. Secara umum dapat menambah wawasan dan keilmuan.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka ini, peneliti melakukan tinjauan karya ilmiah maupun penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan guna menghindari adanya plagiarisme atau terjadinya penulisan ulang dan duplikasi. Akan tetapi untuk menghindari plagiarisme serta peninjauan ini juga dimaksudkan untuk dasar atau bahan rujukan bagi peneliti. Berikut adalah tinjauan pustaka yang dikumpulkan oleh peneliti :

Skripsi yang dibuat oleh Yasinta Devi yang berjudul “ Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW)”. Pada skripsi ini membahas tentang pandangan hukum islam terhadap jual beli online dan juga mengenai proses transaksi jual beli gold dalam game online dengan jenis World of warcraft (WOW) yang melalui lembaga keuangan bank seperti Liberty Reserve (sebuah bank online yang digunakan untuk transaksi jual beli gold) pembeli dan penjual dipertemukan dalam dunia maya dan komoditi (gold) diserahkan langsung pada waktu transaksi karena komoditi yang diperjual belikan berupa digital/maya. Transaksi ini tidak jauh beda dengan proses jual beli yang dilakukan di dunia nyata¹⁰.

¹⁰ Yasinta Devi, “Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW)”, Skripsi, Jakarta: Program S1 Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2010,

Skripsi yang dibuat oleh Nur Khasanah yang berjudul “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam *Game Online*”. Pada skripsi ini membahas tentang sistem jual beli benda maya dalam game online dan tinjauan hukum islam mengenai jual beli benda maya dalam game online. Hasil penelitian tersebut adalah pertama, alat pembayaran yang digunakan bisa berupa langsung uang rupiah. Tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut (*cegel atau dalant*). Trasaksi bisa juga dilakukan kedua gamer melalui *character* yang mereka pertemukan diarena *hunting* (arena permainan). Disana mereka dapat memanfaatkan fasilitas chatting untuk bertransaksi. Melalui chatting, mereka memperbincangkan harga hingga lokasi tempat mereka dapat bertemu (kopi darat) atau nomer rekening tabungan sebagai tujuan transfer uang. Kedua, dalam permainan game online, ada beberapa item (benda) yang dapat diperjualbelikan kepada gamer-gamer lain. Diantara item-item (benda-benda) yang diperjualbelikan, kebanyakan berupa alat-alat atau senjata yang dapat digunakan oleh gamer untuk mempermudah melewati tahapan-tahapan selanjutnya. Ketiga, pada prinsipnya jual beli yang ada dalam dunia maya tersebut menurut hukum Islam apabila tidak mengandung unsur judi, penzaliman, penipuan dan pengaruh lainnya diperbolehkan atau mubah. Sebagaimana hukum muamalah pada dasarnya adalah mubah. Seperti halnya jual beli benda atau item yang ada dalam game online diperbolehkan. Karena, dalam proses transaksi maupun obyeknya tidak secara pasti dilarang oleh

syara', karena telah memenuhi unsur-unsur yang harus ada dalam setiap jual beli yaitu baik dari segi syarat maupun rukunnya¹¹.

Skripsi yang dibuat oleh Farid Dwi Nugraha yang berjudul “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online”. Pada skripsi ini membahas tentang bahwa jual beli chip dalam game poker online ini adalah tidak boleh atau haram. Karena tidak memenuhi rukun dan syarat sah jual beli yang telah ditentukan dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Dari segi kepemilikan hak atas barang, kemanfaatan barang yang tidak sesuai dengan tuntunan. Kepemilikan chip sepenuhnya milik pemilik game yaitu zynga yang resmi menjadi penyedia chip untuk permainan ini. Barang tersebut sangat jelas tidak bisa diambil manfaatnya. Cara yang dipergunakan dalam jual beli ini sangat merugikan zynga sebagai penyedia resmi chip poker dalam game poker online. Karena pemain yang menjual chip yang dimiliki dijual di bawah harga yang telah ditetapkan oleh pemilik game. Jenis permainan ini yang terdapat unsur perjudian, sehingga hasil jual beli chip poker ini menjadi tidak halal. Karena judi sangat dilarang, berikut juga hasil dari judi adalah haram¹².

Skripsi yang dibuat oleh Mahendra Ahdi Purwanta yang berjudul “Analisis Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online”. Pada skripsi ini membahas tentang virtual property di dalam suatu permainan online termasuk kedalam kategori benda, dikarenakan memenuhi unsur-unsur kebendaan yaitu dapat dikuasai manusia,

¹¹ Nur Khasanah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam Game Online", Skripsi, Surabaya: Program S1 Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel, 2009

¹² Farid Dwi Nugraha, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online", Skripsi, Surakarta: Program S1 Fakultas Agama Islam Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2010

dapat diraba maupun tidak, dapat dinilai dengan uang atau setidaknya berharga untuknya dan merupakan satu kesatuan serta bersifat mandiri. Karena termasuk kategori kebendaan maka virtual property tersebut berlaku hukum yang mengatur mengenai kebendaan. Suatu virtual properti dapat diperlakukan hukum hak cipta, hukum perikatan dan hukum benda. Ketiga hukum tersebut tercantum dalam Undang-Undang Nomer 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan KUHPerdara. Pada intinya jual beli tersebut tidaklah enforceable jika dikaitkan dengan pihak penyedia jasa permainan online tersebut. Karena pemain telah menyetujui perjanjian di dalam EULA atau Term of Service dengan pengembang /penyedia jasa permainan online sebelum memainkan permainan online tersebut. Apabila di dalamnya terdapat klausula yang melarang dilakukannya jual beli atas virtual property. Jika, dikaitkan dengan undang-undang Indonesia, menurut Pasal 1338 KUH Perdata yang menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya, maka klausula di dalam EULA atau Term of Services itu mengikat bagi kedua belah pihak, yaitu bagi para pemain dan bagi penyedia jasa permainan online tersebut. Sehingga, pemain dapat saja melakukan transaksi jual beli atas suatu virtual property dengan pemain lainnya, namun sebagai akibatnya jual beli tersebut tidaklah enforceable terhadap penyedia jasa permainan online tersebut. Jika dikemudian hari, penyedia jasa permainan online menemukan bahwa telah terjadi transaksi virtual property diantara para pemainnya dan kemudian mengenakan sanksi, maka para pemain

yang melakukan transaksi virtual property tersebut tidak dapat menuntut pihak penyedia jasa permainan online tersebut.¹³

Munir Salim dalam jurnal al-Ahkam yang berjudul “Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam”. Dalam tulisan tersebut menjelaskan pandangan para ulama mengenai jual beli online dengan menggunakan akad *as-Salam*. Seperti menurut Imam Syafi’i, Hanafi, dan Maliki dibolehkan barang yang dijual secara salam diberikan segera atau ditangguhkan. Sedangkan pendapat Hambali tidak dibolehkan penyerahan barang dengan segera, dan tentu saja harus ada penangguhan, meskipun beberapa hari. Dan dalam berbagai pendapat tersebut penulis menarik kesimpulan jual beli dengan akad *as-Salam* itu diperbolehkan karena yang paling penting adalah kejujuran, keadilan, dan kejelasan dengan memberikan data secara lengkap, dan tidak ada niatan untuk menipu atau merugikan orang lain. Penulis juga menjelaskan mengenai langkah-langkah agar jual beli secara online diperbolehkan ataupun halal. Salah satunya kejelasan status, Di antara poin penting yang harus Anda perhatikan dalam setiap perniagaan adalah kejelasan status Anda. Apakah sebagai pemilik, atau paling kurang sebagai perwakilan dari pemilik barang, sehingga berwenang menjual barang. Ataupun Anda hanya menawarkan jasa pengadaan barang, dan atas jasa ini Anda mensyaratkan imbalan tertentu. Ataupun sekadar seorang pedagang yang tidak memiliki barang namun bisa mendatangkan barang yang Anda tawarkan.¹⁴

¹³ Mahendra Ahdi Purwanta, “Analisis Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online”, Skripsi, Jakarta: program S1 Fakultas Megister Hukum Ekonomi Salemba Universitas Indonesia, 2012

¹⁴Munir Salim, “Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam”, Jurnal ilmiah Ekonomi Islam, LPPM, vol. 6 no.2, Desember 2017

Skripsi yang dibuat oleh Amalia Regita Cahyani dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktek Transaksi Jasa Joki *Ranked Game Online Mobile legend bang bang* (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)”. pada skripsi ini membahas tentang transaksi jasa joki ranked game online *Mobile legend bang bangs* di komunitas gamers Sumurboto Semarang pada praktiknya dilakukan secara online yaitu menggunakan akad samsarah yang berupa sewa pekerjaan melalui makelar penyedia jasa, dengan menyewa pekerjaan seseorang berupa keahlian yang dimiliki penyedia jasa pada kenaikan peringkat dalam akun game online nya, selanjutnya proses pembayaran melalui transfer Bank atau melalui pengisian pulsa, pada realitanya terdapat penyedia jasa yang tidak bertanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaannya sehingga pengguna jasa merasa dirugikan. Tinjauan Hukum Islam mengenai “jasa joki ranked game online *Mobile legend bang bangs* ini menimbulkan adanya akad yang fasad (rusak) sehingga kontrak batal dikarenakan syarat objek pada praktik transaksi jasa joki ranked ini tidak terpenuhi dan menyalahi syarat sah konsep akad dikarenakan tujuan adanya pemanfaatan objek akad untuk melanggar ketentuan yang ada pada pengembang game online *Mobile legend bang bangs* ini yaitu perusahaan Moonton sendiri.¹⁵

Adapun perbedaan penelitian penulis terhadap tinjauan pustaka diatas adalah terkait objek dan mekanisme penjualan diamond yang belum memiliki kejelasan atas kepelikikannya yang diteliti oleh penulis dalam game *Mobile legend bang bang*.

¹⁵ Amalia Regita Cahyani, “Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktek Transaksi Jasa Joki *Ranked Game Online Mobile legend bang bang* (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)”, Skripsi, Semarang: Program S1 Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Negeri Islam Walisongo, 2019

F. Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah metode ilmiah dalam mencari, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan.¹⁶ Penelitian ilmiah yang dimaksud bukan hanya meliputi kegiatan mengumpulkan, mencari bukti, informasi, data, dan berfikir saja tetapi juga kegiatan menulis. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang berfokus pada investigasi dimana data yang diperoleh ialah hasil dari interaksi penulis dengan penjual dan pembeli diamond *Mobile legend bang bang*.

Penelitian hukum ini termasuk penelitian hukum normatif-empiris. Penelitian hukum normatif empiris adalah penelitian hukum mengenai pemberlakuan ketentuan hukum normatif kondifikasi, undang-undang atau kontrak) secara in action pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat.¹⁷ Penulis menggunakan metode ini untuk melihat aspek-aspek hukum yang ada dimasyarakat.

2. Sumber Data

¹⁶ Rianto Adi, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Hukum*, (Jakarta : Granit, 2004) hal 1

¹⁷ Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004, hal 134

Sumber data yang akan digunakan penulis ialah berupa data primer dan sekunder.

a. Data Primer

Data Primer yaitu data yang berasal langsung dari sumber data yang dikumpulkan secara khusus dan berhubungan langsung dengan permasalahan yang diteliti.¹⁸ Dalam hal ini, penulis mencari data primer melalui wawancara langsung pada penjual dan pembeli Diamond dalam Game *Mobile legend bang bang*. Untuk menetapkan informan penulis menggunakan teknik *snowball sampling*. *Snowball sampling* adalah metode sampling di mana sampel diperoleh melalui proses bergulir dari satu responden ke responden yang lain nya, biasanya metode ini digunakan untuk menjelaskan pola-pola sosial atau komunikasi (sosiometrik) suatu komunitas tertentu¹⁹. Dimana peneliti menentukan sampel dalam menggunakan teknik ini yaitu dengan cara peneliti memilih orang tertentu yang menjual Diamond dalam Game Online *Mobile legend bang bang* untuk dipertimbangkan akan memberikan data yang diperlukan. Tetapi karena merasa belum lengkap terhadap data yang diberikan, maka peneliti mencari orang lain yang dipandang lebih tahu dan dapat melengkapi data yang diberikan oleh

¹⁸Muhammad, Metodologi Penelitian Ekonomi Islam : Pendekatan Kuantitatif, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013) hal 103.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 300-301

penjual dan pembeli Diamond dalam Game Online *Mobile legend bang bang* lainnya diwilayah tertentu.

Dalam penelitian ini peneliti mengkaji peran penjual dan pembeli Diamond dalam Game Online *Mobile legend bang bang* menurut hukum ekonomi syariah.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang tidak didapatkan secara langsung oleh peneliti tetapi diperoleh dari orang atau pihak lain, misalnya berupa dokumen-dokumen, laporan-laporan, buku-buku, jurnal penelitian, artikel dan majalah ilmiah yang masih berkaitan dengan materi penelitian²⁰. Data sekunder yang penulis ambil adalah berupa postingan-postingan hasil penjualan ataupun pembelian Diamond dalam Game *Mobile legend bang bang*.

3. Metode Pengumpulan Data

Dalam hal pengumpulan data penulis melakukan beberapa macam teknik agar data yang diperoleh sesuai dengan peristiwa yang terjadi, antara lain²¹:

a. Wawancara

Wawancara penelitian adalah suatu metode penelitian yang meliputi pengumpulan data melalui interaksi verbal secara langsung antara pewawancara dan informan.²² Dalam hal ini, penulis melakukan

²⁰ Ibit, hal 104.

²¹ Tim Penyusun Pedoman Penulis Skripsi, Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Walisongo, Semarang, 2008, hal. 12

²² Muhammad, Metodologi Penelitian Ekonomi Islam: Pendekatan Kuantitatif, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013) hal 149

wawancara terhadap Pembeli Diamond dalam Game Online *Mobile legend bang bang*.

Dalam penelitian ini menggunakan tipe wawancara tidak terstruktur dan semi struktur. Wawancara tidak struktur bersifat informal yaitu dimulai dengan mengeksplorasi suatu topik umum dengan informan. Pewawancara tidak memerlukan daftar pertanyaan yang menuntun arah wawancara, meskipun demikian pewawancara tetap harus memiliki tujuan agar tidak menyimpang dari topik. Sedangkan informan memiliki kebebasan seluas-luasnya dalam memberikan informasi untuk mengungkapkan apapun yang berkaitan dengan topik wawancara. Sedangkan, wawancara semi struktur adalah perpaduan antara wawancara struktur dan tidak struktur. Pewawancara sudah menyiapkan topik dan daftar pertanyaan terlebih dahulu atau pemandu wawancara, sebelum aktivitas wawancara dilaksanakan. Urutan wawancara tidak tergantung pada urutan panduan wawancara, semua tergantung pada jalannya wawancara.²³

Penulis dalam mewawancarai menggunakan tipe wawancara struktur dikarenakan dalam proses wawancara tersebut penulis menggunakan daftar pertanyaan kepada penjual dan pembeli dalam memberikan informasi untuk mengungkapkan apapun yang berkaitan dengan topik wawancara.

- 1) Jumlah pihak penjual *Diamond* ada 3 orang. Tujuan wawancara yang dilakukan untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai pelaksanaan jual beli Diamond dalam Game Online *Mobile legend bang bang*.

²³ Samaji Sarosa, *Penelitian Kualitatif; Dasar-Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2012). hal. 47.

2) Jumlah pihak pembeli *Diamond* ada 3 orang. Tujuan wawancara yang dilakukan untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai pelaksanaan jual beli *Diamond* dalam Game Online *Mobile legend bang bang*.

b. Dokumentasi

Dilakukan dengan cara pengumpulan beberapa informasi pengetahuan, fakta dan data. Dengan demikian maka dapat dikumpulkan data-data dengan kategorisasi dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian, baik dari sumber dokumen, buku-buku, jurnal ilmiah, koran, majalah, website dan lain-lain.²⁴ Dalam hal ini, penulis mengambil dokumen berupa hasil screenshot chat pembelian dan penjualan *Diamond* dalam Game *Mobile legend bang bang*.

c. Observasi

Nasution (1988) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil (proton dan elektron) maupun yang sangat jauh (benda ruang angkasa) dapat diobservasi dengan jelas.²⁵ Dalam observasi ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif, yaitu peneliti terlibat dengan

²⁴ *Pedoman Penulisan Skripsi*, Fakultas Syariah IAIN Walisongo, (Semarang, 2012), hal 16.

²⁵ Sugiyono, "Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif, dan R&D", Bandung : Alfabeta cv, 2015, hal. 226

kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.²⁶ Dimana peneliti akan mengamati secara langsung pada *game online Mobile legend bang bang*, serta ikut melakukan pembelian jual beli diamond pada *game online Mobile legend bang bang* untuk memperoleh data yang lebih lengkap mengenai penelitian ini.

4. Metode Analisis Data

Dalam metode analisis data penulis menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu menguraikan masalah penelitian dengan menjelaskan objek yang diselidiki berdasarkan fakta yang ada pada saat ini. Untuk penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara terus-menerus hingga terkumpul banyak. Maka dibutuhkan analisis data untuk mendapatkan seluruh data yang akurat.

Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian kualitatif yaitu :

a. Reduksi data

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses menyuling atau mengekstraksi informasi sehingga ditemukan konsep dan hubungan yang benar-benar esensi atau penting. Proses reduksi data biasanya dilakukan sekali atas seluruh data. Proses ini dilakukan untuk memisahkan antara tema utama dengan tema pendukung. Pada proses ini, pemisahan antara hal-hal yang esensial dengan yang tidak juga

²⁶ Ibid, hal 227

dilakukan. Reduksi data mungkin tidak diperlukan atas seluruh pengkodean yang telah dilakukan, karena beberapa kode bisa jadi telah cukup jelas.²⁷

b. Penyajian data

Menyajikan data pada dasarnya adalah meletakkan hal-hal yang diketahui (dilapang) sesuai dengan tema. Pada tahap ini proses indentifikasi atas tema utama dan sub tema dilakukan. Proses pengujian kualitatif antara lain juga memberikan perhatian untuk kosa kata khusus milik informasi yang digunakan untuk mendiskusikan topic yang diangkat, nuansa, indentifikasi konteks-konteks yang berbeda dimana fenomena terjadi.²⁸

c. Penarikan kesimpulan/ verifikasi

Penarikan kesimpulan, yakni proses memahami pola, alur, atau penjelasan dari data. Pada proses ini peneliti berupaya mmendapatkan pemahaman atas data yang dimiliki. Kemudian verifikasi data, yakni proses pemeriksaan ulang kebenaran atas data. Pada tahap ini peneliti melakukan pengecekan ulang terhadap data untuk tujuan validitas.²⁹

Adapun analisis yang dilakukan penulis adalah membandingkan antara beberapa pendapat penjual dan juga pembeli diamond *mobile legend bang bang* untuk mendapatkan data baru ataupun gambaran baru. Sehingga

²⁷ Asfi Manzilati, “Metodologi Penelitian kualitatif”, Cet 1, (Malang: UB Media Universitas Brawijaya, 2017), hal 86

²⁸ Ibid, hal 86

²⁹ Ibid, hal 88

data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumen kemudian dikaitkan sehingga memberi kejelasan terhadap keadaan atau realitas.

Maka analisis data yang digunakan penulis dalam hukum islam adalah mengetahui bagaimana hukum penjualan suatu barang (diamond) yang belum memiliki kejelasan terkait kepemilikannya. Karena dalam KHES Pasal 103 ayat 1-3 menyebutkan syarat salam sebagai berikut: “(1) Jual beli salam dapat dilakukan dengan syarat kualitas dan kualitas barang sudah jelas. (2) Kualitas barang dapat diukur dengan takaran atau timbangan dan atau meteran. (3) Spesifikasi barang yang dipesan harus diketahui secara sempurna oleh para pihak.”³⁰ Sehingga dalam hal ini penulis akan meneliti kejelasan dari barang (diamond) untuk mengetahui jual beli yang dilakukan diperbolehkan atau tidak.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yang diuraikan menjadi beberapa sub bab. Adapun sistematika penulisannya yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: KETENTUAN UMUM TENTANG JUAL BELI

³⁰ Imam mustofa, “*Fiqih Muamalah Kontemporer*”, Ed. 1, Cet.2, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016, hal 89

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian jual beli, dasar hukum, syarat dan rukun jual beli, jual beli salam, dan landasan hukum jual beli salam.

BAB III: PRAKTEK JUAL BELI DIAMOND DALAM GAME ONLINE *MOBILE LEGEND BANG BANG*

Dalam bab ini akan diuraikan tentang gambaran Diamond Game Online *Mobile legend bang bang* dan mekanisme penjualan Diamond dalam Game Online *Mobile legend bang bang*.

BAB IV: ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP JUAL BELI DIAMOND PADA GAME ONLINE *MOBILE LEGEND BANG BANG*

Dalam bab ini akan diuraikan tentang analisis Hukum Islam terhadap praktik jual beli Diamond dalam Game *Mobile legend bang bang*.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian, saran-saran dan penutup.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB II

KETENTUAN UMUM TENTANG JUAL BELI

A. Ketentuan umum tentang jual beli

1. Pengertian jual beli

Jual beli atau perdagangan dalam istilah fiqih disebut *al-ba'i* yang menurut etimologi berarti menjual atau mengganti. Menurut Abdul Rahman Ghazaly dalam buku *Fiqih Muamalat*, Wahbah al-Zuhaily mengartikannya secara bahasa dengan “menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain”. Kata *al-ba'i* dalam Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yaitu kata *al-syira'* (beli).¹ Maka dapat disimpulkan bahwa kata *al-ba'i* disebut juga jual, namun disebut juga beli.

Secara istilah para ulama fiqih memiliki pendefinisian yang berbeda-beda tergantung sudut pandang masing-masing. Ulama Hanafiyah mendefinisikan dengan:

مُبَادَلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ عَلَى وَجْهِ مَخْصُوصٍ، أَوْ مُبَادَلَةٌ شَيْئٍ مَرَّ غُوبٍ فِيهِ بِمِثْلٍ
عَلَى وَجْهِ مُقَيَّدٍ مَخْصُوصٍ.

“Saling tukar harta dengan harta melalui cara tertentu” Atau, “tukar-menukar sesuatu yang diinginkan dengan yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat”.²

Adapun yang dimaksud dari definisi ulama Hanafiyah tersebut cara melakukan jual beli adalah saling memberikan barang atau dengan ijab dan

¹ Abdul Rahman Ghazaly, Ghuftron Ihsan, Sapiudin Shidiq, “*Fiqih Muamalat*”, ed. 1, Jakarta: Prenadamedia Group, 2010, hal 67

² Ibid, 68

qabul. Disisi lain, barang yang akan ditukarkan dapat memberi manfaat bagi manusia.

Menurut ulama Malikiyah jual beli adalah:

عَقْدُ مَعَاوَضَةٍ عَلَى غَيْرِ مَنَافِعٍ, وَلَا مُتَعَةً لَذَّةً, دُونَ مَكَايَسَةٍ, أَحَدُ عَوَاضِيهِ غَيْرُ ذَهَبٍ وَلَا فِضَّةٍ, مُعَيَّنٌ غَيْرُ الْعَيْنِ.

“Akad saling tukar-menukar terhadap bukan manfaat, bukan termasuk senang-senang, adanya saling tawar-menawar, salah satu yang dipertukarkan itu bukan termasuk emas dan perak, bendanya teetentu dan bukan dalam bentuk zat benda.”³

Ulama Malikiyah mendefinisikan jual beli lebih spesifik dan rinci, namun definisi yang dikemukakannya mencegah masuknya jual beli *salam*. Karena menurutnya , jual beli itu hanya benda tertentu dan bukan dalam bentuk zat benda. Sedangkan jual beli *salam* bendanya tidak ada atau berada dalam tanggungan, juga tidak dikemukakan jangka waktunya sama seperti definisi yang dikemukakan Hanafiyah.⁴

Dari berbagai definisi tentang jual beli diatas, dapat disimpulkan jual beli adalah metode tukar-menukar barang atau harta antara penjual dan pembeli dengan perjanjian dan syarat-syarat yang ditentukan dan dibenarkan oleh syara'. Yang dimaksud dengan ketentuan syara' adalah jual beli tersebut dilakukan sesuai dengan persyaratan-persyaratan, rukun-rukun dan hal-hal lain yang ada kaitannya dengan jual beli. Maka jika syarat-syarat dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara'.⁵

³ Enang Hidayat, “*Fiqih Jual Beli*”, cet.1, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015, hal 11

⁴ Ibid, hal 13

⁵ Qomarul Huda, “*Fiqih Muamalah*”, cet.1, Yogyakarta: Teras, 2011, hal 52

Adapun yang dimaksud dengan benda dapat mencakup pada pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat dinilai yakni benda-benda yang berharga dan dapat diberikan penggunaannya menurut syara’.

2. Dasar Hukum

Dalam jual beli memiliki landasan hukum berupa al-Qur’an, Hadits dan Ijma’ yaitu:

a. Al-Qur’an

Ada beberapa ayat al-Quran yang menerangkan tentang jual beli, diantaranya surat al-Baqarah ayat 198:

أَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِنْ رَبِّكُمْ (البقرة : 198)

“Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu”. (QS.Al-Baqarah: 198)⁶

Ayat ini merujuk akan diperbolehkannya menjalankan suatu usaha untuk mendapatkan anugrah dari Allah. Dan juga ayat ini menerangkan bahwa pada dasarnya jual beli bertujuan untuk mensejahterakan umat muslim melalui cara usaha (perdagangan), karena pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendiri, melainkan saling membutuhkan satu samalain. Kemudian al-Qur’an juga menerangkan dalam surat an-Nisa’ ayat 29 sebagai berikut:

⁶ Departemen Agama RI “Al-Qur’an dan Terjemahnya”, Jakarta Timur: CV Darus Sunnah, 2002, hal 32

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لِاتَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ
تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ، وَلَا تَكْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ، إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ
رَحِيمًا. (النساء: 29)

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”. (QS.An-Nisa’ : 29)⁷

Dalam ayat ini sudah jelas bahwa transaksi jual beli yang dilakukan dengan cara yang batil dilarang oleh Allah SWT. Dimana cara yang batil adalah cara transaksi yang bertentangan dengan syar’ seperti transaksi yang mengandung unsur riba, maisir, dan gharar. Dan ayat ini juga memberikan pemahaman bahwa cara yang baik untuk mendapatkan harta harus dilakukan dengan adanya kerelaan semua pihak, sehingga tidak menimbulkan kesalahan diantar penjual dan pembeli.

b. Hadist

Dasar hukum jual beli yang diambil dari sunah Rasulullah yaitu:

حَدَّثَنَا يَزِيدُ . حَدَّثَنَا الْمَسْعُودِيُّ عَنْ وَائِلِ أَبِي بَكْرٍ , عَنْ
عَبَّاسِ بْنِ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعِ بْنِ خَدِيجٍ , عَنْ جَدِّهِ رَافِعِ بْنِ
خَدِيجٍ , قَالَ : قِيلَ : يَا رَسُولَ اللَّهِ , أَيُّ الْكُسْبِ أَطْيَبُ؟ قَالَ:
عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ. (رواه احمد)⁸

“Yazid menyampaikan kepada kami dari Mas’ud yang menceritakan dari Wail Abi Bakar, dari Ubayah bin Rifa’ah bin Rafi’ Khadij, dari kakeknya Rafi’ bin Khadij,

⁷ Ibid, hal 84

⁸ Ahmad bin Muhammad bin Hanbal, *Al-Musnad*, Dār al-Ḥadīṣ, Qāhirah, hal 332

berkata: bahwa Nabi S.A.W ditanya: Apakah pekerjaan yang paling baik? Beliau menjawab: pekerjaan seorang laki-laki dengan tangannya sendiri (hasil jerih payah sendiri) dan setiap jual beli yang mabrur”. (HR. Ahmad)⁹

حَدَّثَنَا إِسْمَاعِيلُ، حَدَّثَنَا أَيُّوبُ عَنْ نَافِعٍ أَنَّ ابْنَ عُمَرَ دَخَلَ
عَلَى أَبِي سَعِيدٍ وَأَنَا مَعَهُ فَقَالَ: إِنَّ هَذَا حَدَّثَنِي حَدِيثًا
يَزْعُمُ تَحَدُّثَهُ عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ،
أَفَسَمِعْتَهُ؟ فَقَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
يَقُولُ: لَا تَبِيعُوا الذَّهَبَ بِالذَّهَبِ وَلَا الْوَرِقَ بِالْوَرِقِ إِلَّا مِثْلًا
بِمِثْلٍ، وَلَا تُشِفُّوا بَعْضَهَا عَلَى بَعْضٍ، وَلَا تَبِيعُوا شَيْئًا
¹⁰ غَائِبًا مِنْهَا بِنَاجِزٍ. (رواه احمد)

“Ismail menceritakan kepada kami, Ayyub menceritakan kepada kami dari Nafi’, bahwa Ibnu Umar masuk kepada Abu Sa’id yang sewaktu itu bersamaku seraya berujar, “Seseungguhnya pria ini menceritakan sebuah hadits kepadaku, ia mengira engkau mencertakannya dari Rasulullah SAW. Apakah benar engkau mendengarnya dari beliau?” Maka ia menjawab, “Aku mendengar Rasulullah SAW bersabda, “Janganlah menjual emas dengan emas dan perak dengan perak kecuali dengan barang yang sama, janganlah melebihkan sebagian atas sebagian yang lain, dan janganlah menjual sesuatu yang tidak ada dengan sesuatu yang ada”. (HR. Ahmad)¹¹

c. Ijma’

Ulama muslim sepakat (ijma’) atas kebolehan akad jual beli.

Ijma’ ini memberikan hikmah bahwa kebutuhan manusia berhubungan dengan suatu yang ada dalam kepemilikan orang lain, dan kepemilikan suatu itu tidak akan diberikan dengan begitu saja,

⁹ Ensiklopedia Hadis, “Kitab Sembilan Imam”, (Lidwa Pusaka)

¹⁰ Ahmad bin Muhammad bin Hanbal, *Al-Musnad*, Dār al-Ḥadīṣ, Qāhirah, hal 340

¹¹ Atik Fikri Ilyas, Misbahul Khaer, Muhammad Arif, “*Musnad Imam Ahmad*”, Jakarta Selatan: Pustakaazzam, 2010, hal 758

namun terdapat kompensasi yang harus diberikan. Dengan adanya hal ini jual beli dapat memberikan ketentraman bagi seluruh umat muslim.¹²

Dengan dasar hukum jual beli diatas islam telah mensyariatkan bahwa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari bukan dengan mengambil harta orang lain secara paksa, melainkan melalui jalan jual beli atas dasar suka sama suka antara penjual dan pembeli.

3. Rukun dan syarat jual beli

a. Rukun Jual Beli

Rukun jual beli menurut mayoritas ulama (jumhur) terdapat tiga rukun, diantaranya:

- 1) Akid yaitu pembeli (المشتري) dan penjual (البائع)
- 2) Ma'qud'alah yaitu modal atau uang (المال) dan objek atau barang (الكائنات)
- 3) Sighat (ijab dan qabul)¹³

Adapun penjual haruslah memiliki harta yang akan dijualnya atau orang yang diberi kuasa untuk menjualnya, orang dewasa, dan tidak bodoh. Dan pembeli haruslah orang yang dibolehkan membelanjakan harta dan untuk anak kecil harus memiliki izin terlebih dahulu. Kemudian untuk harga dan objek ataupun barang

¹² Dimyauddin Djuwaini, "Pengantar Fiqih Muamalah", cet.2, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010, hal 73

¹³ Ibid, hal 73

harus mubah dan bersih serta dapat diterima, dan diketahui walaupun hanya sifatnya oleh pembeli.¹⁴

b. Syarat Jual Beli

Dari rukun-rukun yang sudah dijelaskan diatas, maka syarat-syarat jual beli adalah:

- 1) Syarat Akid (penjual dan pembeli) orang yang akan bertransaksi haruslah berbilang, dimana terdapat dua orang atau lebih sehingga tidak diperbolehkan adanya perantara wakil. Karena dalam jual beli terdapat hak yang harus dipenuhi seperti menerima barang dan membayar uang. Kemudian seorang Akid haruslah orang yang berakal (mampu membedakan hal yang baik dan buruk).
- 2) Syarat objek atau barang
 - a) Objek transaksi harus ada ketika akad dilakukan, tidak sah melakukan transaksi atas barang yang tidak wujud (ma'dum).
 - b) Objek transaksi merupakan harta yang diperbolehkan oleh syara', harta yang memiliki nilai manfaat bagi manusia dan memungkinkan untuk disimpan serta diperbolehkan oleh syara'.
 - c) Objek transaksi dalam kepemilikan penjual tidak boleh menjual barang yang berada dalam kepemilikan orang lain atau berada dalam alam bebas.

¹⁴ Abu Bakar Jabir El-Jazairi, "*Pola Hidup Muslim*", Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1990, hal 40

d) Objek transaksi bisa diserahkan ketika atau setelah akad berlangsung.¹⁵

3) Syarat shighat (Ijab dan Qabul)

a) Ijab qabul diungkapkan dengan kata-kata yang menunjukkan jual beli yang telah lazim diketahui masyarakat.

b) Ijab qabul dilakukan dalam satu majelis

c) Terdapat kesepakatan berkenaan dengan barang, baik jenis macamnya, sifatnya, begitu juga harganya barang yang diperjual belikan, baik kontan atau tidaknya.¹⁶

4. Macam-macam jual beli

Jual beli dapat ditinjau dari beberapa segi, salah satunya berdasarkan objek barangnya. Pembagian jual beli dari segi objek barang yang diperjualbelikan terbagi kepada empat macam, yaitu:

a) *Ba'i al-Mutlak*, yaitu tukar menukar sesuatu benda dengan mata uang.

b) *Ba'i al-Salam* atau *salaf*, yaitu tukar-menukar utang dengan barang atau menjual suatu barang yang penyerahannya ditunda dengan pembayaran modal lebih awal.

c) *Ba'i al-Sharf*, yaitu tukar-menukar mata uang dengan mata uang lainnya baik sama jenisnya atau tidak. Atau tukar-menukar emas dengan emas atau perak dengan perak. Bentuk jual beli ini memiliki syarat sebagai berikut: 1) saling serah terima sebelum berpisah badan diantara kedua

¹⁵ Dimyauddin Djuwaini, "Pengantar Fiqih Muamalah", cet.2, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010, hal 76-77

¹⁶ Enang Hidayat, "Fiqih Jual Beli", cet.1, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015, hal 22

belah pihak; 2) sama jenis barang yang dipertukarkan; 3) tidak terdapat khiyar syarat di dalamnya; 4) penyerahan barangnya tidak ditunda.

d) *Ba'i al-Muqayadhah* (barter), yaitu tukar-menukar harta dengan harta selain emas dan perak. Jual beli ini disyaratkan harus sama dalam jumlah dan kadarnya. Misalnya tukar-menukar kurma dengan gandum.¹⁷

B. Jual beli online dalam game

Jual beli online merupakan transaksi jual beli yang dilakukan didalam dunia maya dimana antara penjual dan pembeli tidak perlu bertemu langsung untuk melakukan negoisasi ataupun komunikasi, melainkan melalui media sosial seperti Whattup, sms, atau telfon. Maka jual beli online dalam game merupakan transaksi yang diperjualbelikan seputar game yang bersangkutan. Dalam hal ini ulama telah menjelaskan terkait jual beli secara online dimana transaksi jual beli semacam ini diperbolehkan jika telah memenuhi syata-syarat dan rukun dalam jual beli. Sebagaimana diputuskan oleh Majma' Al Fiqh Al Islami (Divisi Fiqih OKI) keputusan no. 52 (3/6) tahun 1990, yang berbunyi "Apabila akad terjadi antara dua orang yang berjauhan tidak berada dalam satu majlis dan pelaku transaksi, satu dengan lainnya tidak saling melihat, tidak saling mendengar rekan transaksinya, dan media antara mereka adalah tulisan atau surat atau orang suruhan, hal ini dapat diterapkan pada faksimili, teleks, dan layar komputer (internet). Maka akad berlangsung dengan sampainya ijab dan qabul kepada masing-masing pihak yang bertransaksi. Bila transaksi berlangsung dalam satu waktu sedangkan kedua belah pihak berada di tempat yang berjauhan, hal ini dapat diterapkan pada transaksi melalui telepon ataupun

¹⁷ Ibid, hal 48

telepon seluler, maka ijab dan qabul yang terjadi adalah langsung seolah-olah keduanya berada dalam satu tempat.”¹⁸

Dalam situs belanja di Internet terdapat macam-macam penjual, dimana barang yang dijual memang milik sendiri ataupun memang bukan milik sendiri. maka ketika barang itu milik sendiri para ulama memiliki beberapa pendapat diantaranya:

- a) Menurut madzhab syafi'i jual beli tersebut termasuk *ba'i al ghaib ala ash shifat* (jual beli barang yang tidak dihadirkan pada majelis akad atau tidak disaksikan langsung sekalipun hadir dalam majelis seperti: beli barang dalam kardus/kotak yang hanya dijelaskan spesifikasinya melalui kata-kata) yaitu jual beli barang yang tidak terlihat oleh mata hanya sekedar penjelasan melalui kata-kata termasuk jual beli ghoror, karena objeknya tidak jelas.
- b) Menurut madzhab Hanafi, Maliki dan Hambali *ba'i al ghaib ala ash shifat* termasuk jual beli dan jual beli hukumnya adalah boleh/halal. Dengan dalil bahwa nash-nash hukum jual pada dasarnya adalah boleh/halal.

وَاحْلَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ. (البقره: 275)

“Allah telah menghalalkan jual beli” (Q.S Al-Baqarah: 275).¹⁹

Namun terdapat pendapat yang menanggapi pendapat imam Syafi'i tentang *ba'i al ghaib ala ash shifat* termasuk dalam jual beli *gharar* karena

¹⁸ Erwandi Tarmizi, “Harta Haram Muamalat Kontemporer”, Jakarta: PT. Berkat Mulia Insani, 2012, hal 678-679

¹⁹ Departemen Agama RI, “Al-Qur'an dan Terjemahnya”, Jakarta Timur: CV Darus Sunnah, 2002, hal 44

sebuah objek barang menjadi jelas dapat diketahui dengan indera mata dan juga dapat diketahui dengan indera lain, dengan cara penjelasan spesifikasi barang melalui kata-kata baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Dan syariat menghukumi sama antara mengetahui sesuatu hal dengan cara melihat langsung ataupun dengan sekedar uraian kata-kata. Seperti contoh dalam firman Allah SWT:

فَلَمَّا جَاءَهُمْ مَا عَرَفُوا بِهِ. (البقره: 89)

“Maka telah datang kepada mereka apa yang telah mereka ketahui, mereka lalu ingkar kepadanya” (Q.S Al-Baqarah: 89)²⁰

Dalam ayat diatas Allah menghukumi kafir orang yahudi atas keingkaran mereka terhadap Nabi Muhammad. Padahal mereka mengetahui Nabi Muhammad hanya melalui penjelasan Taurat dan tidak dan tidak dengan cara menyaksikan langsung. Dan Allah menghukumi sama antara pengetahuan dengan uraian dan menyaksikan langsung.²¹

Sedangkan dalam dalil qiyas juga dijelaskan bahwa manusia selalu menuntut akan adanya jual beli untuk memenuhi kebutuhan dengan memiliki sesuatu dari orang lain baik berupa barang, uang, ataupun jasa dan hal tersebut didapat dengan menyerahkan timbal balik berupa kompensasi. Dengan demikian, terkandung hikmah dalam pensyariatian jual beli bagi manusia, yaitu

²⁰ Ibid, hal 15

²¹ Erwandi Tarmizi, “*Harta Haram Muamalat Kontemporer*”, Jakarta: PT. Berkah Mulia Insani, 2012, hal 680-685

sebagai sarana demi tercapainya suatu keinginan yang diharapkan oleh manusia.²²

C. Jual Beli Salam

1. Pengertian Jual Beli Salam

Secara bahas, salam (سلم) adalah al-ita' (الإعطاء) dan al-tsawba lil al-khayyat bermakna : dia telah menyerahkan baju kepada penjahit.²³ Sedangkan pengertian jual beli salam secara istilah (terminologis) menunjukkan mengenai cara pembayaran harga dan serah terima barang, yaitu:

- 1) Jual beli salam secara 'urf-tijari menunjukkan jual beli yang pembayaran harganya (tsaman) dilakukan secara tunai dan penyerahan barang yang diperesan/dibeli (mutsaman/matsman) dilakukan secara tangguh.
- 2) Barang yang dibeli belum ada atau belum wujud (atau sudah wujud, tetapi tidak tertentu). Barang tersebut akan diserahkan kemudian pada waktu yang telah disepakati.²⁴

Ada beberapa pendapat akad jual beli salam menurut para ulama,antara lain:

- a) Menurut ulama Shafi'iyah dan Hanabilah, salam adalah perjanjian yang disepakati untuk membuat sesuatu (barang) dengan ciri-ciri tertentu

²² Yuyu Rosman, "Halal Haram Jual Beli Online (Sebuah Tinjauan Fiqih Muamalah)" https://www.kompasiana.com/yudhiani_rosman/5a3cc18ef1334461a562c332/halal-haram-jual-beli-online-sebuah-tinjauan-fiqih-muamalah?page=all diakses tanggal 06/24/2020

²³ Abu Azam Al Hadi, "Fiqih Muamalah Kontemporer", cet.1, Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017, hal 212

²⁴ Jaih Mubarak, "Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Jual Beli", Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017, hal 225

dengan membayar harganya terlebih dahulu, sedangkan barangnya diserahkan dikemudian hari.

- b) Menurut ulama Malikiyah, salam adalah jual beli yang modalnya dibayar dahulu, sedangkan barangnya diserahkan sesuai dengan waktu yang disepakati.²⁵

Maka dari beberapa penjelasan mengenai definisi jual beli salam diatas dapat disimpulkan bahwa jual beli salam merupakan metode pembelian barang dengan cara memesan. Dimana penjual memberikan barang yang diperlukan dan memenuhi syarat-syarat, dengan jangka waktu yang sudah ditentukan di awal.

2. Dasar Hukum Jual Beli Salam

Jual beli salam memiliki landasan hukum yang sudah djelaskan dalam Al-Qur'an dan hadist, diantaranya:

- a) Al-Qur'an

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا تَدَايَيْتُمْ بِدَيْنٍ إِلَىٰ أَجَلٍ مُّسَمًّى فَاكْتُبُوهُ.. (البقره : 282)

“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu'amalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya...” (QS. Al-Baqarah: 282)²⁶

Dalam ayat ini memberikan petunjuk bahwa ketika seseorang melakukan transaksi muamalah secara tempo maka dianjurkan untuk melakukan pencatatan untuk menghindari adanya kesalahan dikemudian

²⁵ Abu Azam Al Hadi, “*Fiqih Muamalah Kontemporer*”, cet.1, Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017, hal 212

²⁶ Departemen Agama RI, “*Al-Qur'an dan Terjemahnya*”, Jakarta Timur: CV Darus Sunnah, 2002, hal 49

hari. Dan juga ayat ini memberi kejelasan akan diperbolehkannya akad jual beli salam.

b) Hadist

حَدَّثَنَا عمرو بن زُرَّارَةَ أَخْبَرَنَا اسْمَاعِيلُ بْنُ عَلِيٍّ أَخْبَرَهُ ابْنُ أَبِي نَجِيحٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ كَثِيرٍ عَنْ أَبِي الْمُنْهَالِ عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ قَدِمَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ وَسَلَّمَ الْمَدِينَةَ وَالنَّاسُ يُسَلِّفُونَ فِي التَّمْرِ الْعَامَ وَالْعَامَيْنِ أَوْ قَالَ: عَامَيْنِ أَوْ ثَلَاثَةَ شُكَّ إِسْمَاعِيلَ فَقَالَ: مَنْ سَلَّفَ فِي تَمْرٍ فَلْيُسَلِّفْ فِي كَيْلٍ مَعْلُومٍ وَوَزْنٍ مَعْلُومٍ. (رواه البخاري)²⁷

“Amr ibn Zurarah menyampaikan kepada kami Ismail ibn Alia memberi tahu dia ibn Abi Najih dari Abdullah bin Katsir dari Abu Minhal dari Ibnu Abbas RA, ia berkata, “Rasulullah SAW tiba di Madinah, sementara orang-orang sedang memesan (membeli tapi menerima barang kemudian) buah, setahun dan dua tahun – atau Perawi berkata, “Dua atau tiga tahun (Ismail ragu-ragu). Beliau bersabda, “*Barang siapa memesan kurma, hendaklah ia memesan dalam takaran yang diketahui dan timbangan yang diketahui batas waktu yang diketahui*”. (HR. Bukhari)³¹

Dalam hadits ini menerangkan praktek jual beli salam harus ditentukan spesifikasi barang yang akan dijual baik dari segi kualitas, kuantitas dan waktu penyerahan barang tersebut, sehingga tidak menimbulkan kesalahan baik dari penjual ataupun pembeli dikemudian hari.

c) Fatwa tentang Jual Beli Salam

Dalam fatwa DSN-MUI Nomor:05/DSN –MUI/IV/2000, terdapat penjelasan definisi dan ketentuan mengenai objek *salam*, yaitu:

²⁷ Abi Abdullah Muhammad bin Ismail al Bukhari, “*Matan Al-Bukhari Masykul*”, juz 2, hal 30

³¹ Muhammad Nashiruddin Al Albani, “*Ringkasan Shahih Bukhari*”, Jakarta Selatan: Pustaka Azzam, 2007, hal 128

- 1) Harus jelas ciri-cirinya dan dapat diakui sebagai utang.
- 2) Harus dapat dijelaskan spesifikasinya.
- 3) Penyerahan dilakukan kemudian.
- 4) Waktu dan tempat penyerahan barang harus ditetapkan berdasarkan kesepakatan.
- 5) Pembeli tidak boleh menjual barang sebelum menerimanya.
- 6) Tidak boleh menukar barang, kecuali dengan barang yang sejenis sesuai kesepakatan.³²

3. Rukun Jual Beli Salam

Pelaksanaan jual beli dengan sistem salam harus memenuhi sejumlah rukun sebagai berikut:

- a) Muslim (pembeli) adalah pihak yang membutuhkan dan memesan barang
- b) Muslim ilaih (penjual) adalah pihak yang memasok barang pesanan.
- c) Modal atau uang. Ada pula yang menyebut harga (thaman).
- d) Muslim fihl adalah barang yang dijual belikan.
- e) Sighat adalah ijab dan qabul.³³

Dari setiap rukun diatas memiliki syarat-syarat terpenting yang harus dipenuhi oleh penjual atau pembeli dalam jual beli salam, yaitu:

- 1) Modal atau harga, disyaratkan harus jelas dan terstruktur serta dilakukan serah terima dengan jelas, dan diserahkan seluruhnya ketika akad telah

³² Jaih Mubarak, Hasanuddin, "*Fiqih Muamalah Maliyyah Prinsip-prinsip Perjanjian*", cet.2, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017, hal 20

³³ Ibid, hal 214

disetujui. Oleh sebab itu, apabila harga barang yang dibayar seluruhnya setelah barangnya selesai atau dibayar uang panjarnya pada waktu akad, maka jual beli itu tidak disebut sebagai jual beli salam, karena menurut jumhur ulama, diperbolehkannya jual beli ini bertujuan untuk membantu pekerja terampil yang tidak punya modal, sehingga ia dapat bekerja. Misalnya tukang kayu yang hanya mengandalkan keterampilannya dalam bertukang. Adapun bagi pedagang yang memiliki modal yang kuat, harga barang boleh saja mereka minta sebagian, atau dibayar pembeli setelah barang yang dipesan selesai. Bentuk jual beli yang disebut terakhir ini, menurut ulama fikih, tidak termasuk pada jual beli salam, tetapi termasuk jual beli biasa.

- 2) Penerimaan pembayaran salam, kebanyakan ulama mengharuskan pembayaran salam dilakukan di tempat kontrak. Hal tersebut dimaksudkan agar pembayaran yang diberikan oleh muslim (pembeli) tidak dijadikan sebagai utang penjual. Lebih khusus lagi, pembayaran salam tidak bisa dalam bentuk pembebasan utang yang harus dibayar dari muslim fih (penjual). Hal ini adalah untuk mencegah praktik riba melalui mekanisme salam.³⁴
- 3) *Al-muslim fih* dalam akad jual beli salam disebut juga dengan barang (*al-mutsman* atau *al-matsmun*), yaitu barang atau barang-barang yang dipesan oleh calon pembeli. Ketentuan mengenai *al-muslim fih* adalah:
 - a. Harus diketahui jenisnya (misalnya kendaraan roda empat, Kijang Innova).

³⁴ Ibid, hal 214-215

- b. Harus diketahui tipenya (misalnya tipe G,V, atau Q).
- c. Harus diketahui kuantitas dan /atau kualitasnya.
- d. Harus terhindar dari riba, baik riba fadhil maupun riba nasa', karena pertukaran benda yang sejenis.
- e. Barang yang dipesan harus tentu atau dapat ditentukan (pada saat sudah wujud).
- f. Penyerahan barang yang dibeli dilakukan kemudian hari pada waktu yang telah disepakati.
- g. Barang yang dipesan harus berupa barang yang ada bandingannya di masyarakat atau di pasar (al-anmwal al-mitsaliyyat).
- h. Akad salam harus bersifat pasti (batah), yaitu bersifat lazim (mengikat; tidak ada khiyar bagi salah satunya).
- i. Harus disepakati mengenai tempat terima barang (jika barang sudah wujud).
- j. Barang yang dipesan harus dijelaskan spesifikasinya secara detail.³⁵

4. Syarat Sah Jual Beli Salam

Dalam mengenai sahnya suatu akad jual beli salam harus memiliki beberapa syarat, yaitu:

- a. Harga (uangnya), baik emas ataupun perak atau apa saja yang menjadi penggantinya harus tunai, supaya tidak terjadi riba di dalamnya seperti halnya riba nasi'ah.

³⁵ Jaih Mubarak, "*Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Jual Beli*", Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017, hal 259-260

- b. Barang dagangan yang dipesannya harus terikat oleh sifat-sifat yang sempurna yang menunjukkan identitasnya. Hal itu bisa dilakukan melalui penyebutan jenis, macam dan ukurannya sehingga dengan demikian tidak terjadi suatu perselisihan yang membuka peluang terjadinya perpecahan dan permusuhan diantara sesama Muslim.
- c. Hendaknya waktu pesanan itu jelas, jelas batas waktu minimal dan maksimalnya.
- d. Uangnya hendaknya diterima oleh pihak yang mengerjakan barang pesanan ditempat perjanjian, sehingga tidak memberikan celah terjadinya jual beli utang dengan utang yang diharamkan.³⁶ Adapun dasar persyaratan itu adalah sabda Rasulullah SAW:

حَدَّثَنَا عمرو بن زُرَّارَةَ أَخْبَرَنَا اسْمَاءُ عَيْلِ بْنِ عَلِيَّةَ أَخْبَرَهُ ابْنُ أَبِي نَجِيحٍ عَنِ اللَّهِ بْنِ كَثِيرٍ عَنْ أَبِي الْمُنْهَالِ عَنِ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ قَدِمَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ وَسَلَّمَ الْمَدِينَةَ وَالنَّاسُ يُسَلِّفُونَ فِي الثَّمَرِ الْعَامَ وَالْعَامَيْنِ أَوْ قَالَ: عَامَيْنِ أَوْ ثَلَاثَةَ شَكََّ إِسْمَاعِيلُ فَقَالَ: مَنْ سَلَّفَ فِي تَمْرٍ فَلْيُسَلِّفْ فِي كَيْلٍ مَعْلُومٍ وَوَزْنٍ مَعْلُومٍ.
(رواه البخارى)³⁷

“Amr ibn Zurarah menyampaikan kepada kami Ismail ibn Alia memberi tahu dia ibn Abi Najih dari abdullah bin Katsir dari Abu Minhal dari Ibnu Abbas RA, ia berkata, “Rasulullah SAW tiba di Madinah, sementara orang-orang sedang memesan (membeli tapi menerima barang kemudian) buah, setahun dan dua tahun – atau Perawi berkata, “Dua atau tiga tahun (Ismail ragu-ragu). Beliau bersabda, “*Barang siapa memesan kurma, hendaklah ia memesan dalam takaran yang diketahui dan*

³⁶ Abu Bakar Jabir El-Jazairi, “*Pola Hidup Muslim*”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1990, hal 69

³⁷ Abi Abdullah Muhammad bin Ismail al Bukhari, “*Matan Al-Bukhari Masykul*”, juz 2, hal

timbangan yang diketahui batas waktu yang diketahui". (HR. Bukhari)³⁸

Adapun bentuk-bentuk jual beli salam jika dilihat dari sisi waktu serah terima memiliki 3 hal, diantaranya:

- 1) Pesanan hendaknya dilakukan dengan jarak waktu yang mengikuti perubahan pasar. Karena dalam jual beli salam haruslah memiliki jangka waktu yang lumayan lama sehingga mengikuti perubahan pasar sangatlah perlu dilakukan.
- 2) Jarak pesanan hendaknya dengan suatu waktu yang umumnya pihak yang menerima pesanan dapat memenuhi pesannya. Maksudnya seorang pembeli haruslah memesan barang sesuai keadaan, seperti memesan durian haruslah pada musimnya.
- 3) Apabila ketika dilakukan transaksi pesanan tidak disebutkan tempat penerimaan barang, maka tempat penerimaannya adalah tempat saat transaksi dilakukan. Jadi terkait tempat transaksi akan jelas jika tidak disertakan tempat penerimaan barangnya.³⁹

5. Berakhirnya Akad Jual Beli Salam

Jual beli salam merupakan jual beli berjangka waktu karena terdapat utang yang harus ditunaikan oleh penjual. Akad jual beli salam berakhir dengan salah satu cara dari sejumlah cara berikut, yaitu:

³⁸ Muhammad Nashiruddin Al Albani, *“Ringkasan Shahih Bukhari”*, Jakarta Selatan: Pustaka Azzam, 2007, hal 128

³⁹ Abu Bakar Jabir El-Jazairi, *“Pola Hidup Muslim”*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1990, hal 69-70

- 1) Pihak penjual (*muslam ilaih/rabb al-salam*) menyerahkan objek yang dipesan kepada pembeli atau wakilnya dan diterima oleh pihak pembeli.
- 2) Apabila objek yang diterima pembeli tidak sesuai dengan deskripsi pada saat akad, pembeli berhak atau dapat:
 - a. Meminta penggantian barang kepada penjual dan barang yang tidak sesuai dikembalikan kepada penjual.
 - b. Melakukan *iqalah* (pembatalan) akad salam jika penjual tidak dapat menyerahkan barang yang sesuai dengan deskripsi pada majelis akad. Dalam keadaan ini, penjual wajib mengembalikan harga (*tsaman/ra's mal al-salam*) kepada pembeli.
- 3) Melakukan *ibra'* (*tanazul al-haqq*), yaitu pihak pembeli membebaskan pihak penjual dari kewajiban untuk mewujudkan barang yang dipesan.
- 4) Melakukan akad *hiwalah*, yaitu pihak pembeli mengalihkan piutangnya kepada pihak lain (*hawalat al-haqq*).⁴⁰

⁴⁰ Jaih Mubarak, "Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Jual Beli", Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017, hal 261-262

BAB III
PRAKTEK JUAL BELI DIAMOND DALAM GAME ONLINE *MOBILE*
LEGEND BANG BANG

A. Gambaran Umum Game Online *Mobile legend bang bang*

Game online mabile legend merupakan game arena pertempuran daring (MOBA) yang bermula dengan menggunakan PC dan kemudian berpindah ke media smartphome. Perubahan ini dilakukan untuk memperluas pengguna game *mobile legend bang bang*, sehingga *mobile legend bang bang* dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. *Mobile legend bang bang* sendiri adalah game yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton developer, dimana nama Moonton diambil dari nama tengah Shanghai Moonton Techbology Co., Ltd yang berdiri pada tahun 2014 dan dipimpin oleh Justin Yuan yang bertempat di Shanghai China.¹

Moonton selaku developer game melakukan beberapa upaya untuk memaksimalkan game ini, diantaranya melakukan fokus pada pengalaman pemainnya yang mengalami kendala seperti jaringan network. Kemudian upaya lainnya adalah meminimalisir ukuran file pada game *Mobile legend bang bang* yang bertujuan untuk mengurangi beban pada pengguna dengan koneksi internet yang lambat. Fokus Moonton selanjutnya yaitu pada konten *Mobile legend bang bang* dengan berkomitmen terus malakukan pembaruan game

¹ Tribun-Timur.com, “*Jangan Hanya Tahu Update Heronya, Kenali Juga Pembuat Mobile legends*”, <https://makassar.tribunnews.com/2018/12/14/jangan-hanya-tahu-update-heronya-kenali-juga-pembuat-mobile-legends> diakses tgl 02/11/2019

untuk memperkaya kontennya, mulai dari tambahan mode permainan sampai tokoh hero.²

Upaya pengembangan yang dilakukan Moonton mampu mencuri perhatian para gamer khususnya di Indonesia pada tahun 2016. Kesuksesan ini dibuktikan dari jumlah pengunduhan game *mobile legend bang bang* yang melonjak tinggi hingga saat ini 100 juta kali di GooglePlay, dan hal tersebut belum termasuk dari AppStore dan yang lain-lainnya. Hal karena Moonton selalu berusaha memberikan kenyamanan dengan selalu memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam game *mobile legend bang bang* dan selalu menghadirkan update secara rutin dan menyenangkan bagi para gamer.³

Mobile legend bang bang memiliki beberapa mode permainan yang berbeda-beda, yaitu:

- a. Mode Classic adalah mode umum dimana pemain bermain melawan musuh tanpa pengkategorisasian tingkat kemampuan pemain.
- b. Mode Ranked adalah mode yang memiliki beberapa divisi yaitu Warrior, Elite, Master, Grande Master, Epic, Legend, Mytic. Setiap divisi memiliki 5 tingkatan dan medali bintang yang akan bertambah jika menang dan berkurang jika kalah.
- c. Mode Brawl adalah mode yang memfokuskan untuk pertarungan intens antar tim dan kedua tim bertemu langsung dalam satu jalur.

² Appkey, "Mobile legend website (resmi) dan profil lengkapnya", <https://markey.id/games/mobile-games/mobile-legends-website> diakses tgl 7-11-2019

³ Kumparan TECH, "Moonton ungkap rahasia sukses mobile legends", <https://kumparan.com/kumparantech/moonton-ungkap-rahasia-sukses-game-mobile-legends-1541659962431281208> diakses tgl 10-11-2019

- d. Mode Human Vs Ai adalah mode umum yang bertujuan untuk belajar hero dan menyusun strategi sebelum turun medan perang sesungguhnya.
- e. Mode Custom adalah mode yang bisa digunakan pemain untuk menentukan lawan dan kawan sesuka hati.
- f. Mode survival adalah mode adventure yang bertujuan untuk bertahan hidup dalam suatu tempat.⁴

Skema permainan dalam game *mobile legend bang bang* dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim atau biasa dilambangkan dengan warna merah dan biru. Permainan ini dimulai dengan memilih satu hero dari daftar hero yang bisa diakses oleh pemain. Hero yang dapat dipakai adalah hero yang dipinjamkan secara gratis atau yang sudah dibeli oleh pemain. Durasi dalam permainan ini berkisar 15 menit untuk 1 ronde.

Adapun tujuan utama dari game ini adalah untuk menghancurkan base lawan dan dalam arena pertempuran memiliki 3 jalur (*Lane*) yaitu *middle*, *top*, dan *bottom lane*. Dari setiap *lane* dijaga oleh 3 *Turret* yang akan menyerang *unit* musuh secara otomatis, kemudian setiap *lane* juga memiliki bangunan (*barrack*) yang jika dihancurkan akan menjadi *creep minion* dan setiap *turret* yang hancur akan membuat *barrack* menjadi semakin kuat. Ketika *turret* ketiga hancur maka *barrack* akan berubah menjadi *super minion* yang jauh lebih besar dan kuat dari sebelumnya. Terlepas diluar *lane* memiliki *jungle creep* yang jika dikalahkan akan memberikan *buff* pada hero.⁵

⁴ Jaka, "5 Mode Permainan di *Mobile legends*, Kamu Biasa Mainin yang Mana?", <https://jalantikus.com/tips/mode-permainan-mobile-legends/> diakses tgl 7-11-2019

⁵ Boi Hutagaoul, "Apa itu *mobile legends*?" <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/> diakses tgl 7-11-2019

Hero adalah karakter unik yang digunakan oleh pemain dalam permainan game *mobile legend bang bang* yang memiliki 4 skill yaitu 1 skill passive dan 3 skill active. Jarak serangan hero memiliki 2 tipe yaitu melee (hero dengan jarak serangan pendek) dan ranged (hero yang jarak serangannya panjang). Setiap hero yang ada dalam game *mobile legend bang bang* memiliki beberapa karakter diantaranya:

- a. Marksman yaitu tipe hero yang memiliki daya serang yang kuat dan berperan sebagai penyerang utama.
- b. Tank yaitu tipe hero yang memiliki base HP dan armor yang besar sehingga dapat menerima damage yang besar dari musuh untuk melindungi tim.
- c. Mage yaitu tipe hero yang memiliki damage magic yang besar untuk melakukan quick kill pada hero musuh.
- d. Assasin yaitu tipe hero yang berperan sebagai pembunuh serta melakukan lock kepada lawan.
- e. Support yaitu tipe hero yang berguna untuk menjaga tim serta membantu tim ketika sedang perang.⁶

Mobile legend bang bangs adalah salah satu jenis permainan yang memerlukan kekompakan tim untuk memenangkan permainan. Maka penempatan posisi tim dengan peran yang sesuai akan menjadikan tim akan menghasilkan kemenangan. Role adalah pembagian tugas dalam permainan yang umumnya role dibuat agar sinergi dan kekompakan tim tetap terjaga. Terdapat tiga role dalam *mobile legend bang bang*, yaitu:

⁶ Boi Hutagol, "Apa itu Mobile legends?", <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/> diakses tgl 07/11/2019

1. Carry

Carry adalah role yang bertugas memberikan damage ketika perang dan untuk memberikan damage yang besar hero yang mempunyai role carry memerlukan farm dan level yang tinggi untuk mencapai potensinya. Adapun hero yang bertipe carry adalah hero maksmen seperti miya, layla, dan moskov.

2. Tank

Tank adalah role yang bertugas melindungi seluruh tim ketika berperang. Sehingga posisi tank harus berada dipaling depan untuk menerima seluruh damage dari musuh. Setiap sudah dibekali base HP dan Armor yang tebal sehingga sulit untuk dikalahkan. Adapun hero yang bertipe tank seperti tigreal, akai, dan franco.

3. Support

Support adalah role yang bertugas membantu hero carry untuk farm ataupun ketika berperang. Hero yang bertipe support seperti estes, rafaela, dan nana.⁷

Adapun cara mendapatkan hero dengan melakukan *Top Up diamond* atau dengan menggunakan *Hero Fragments*, *Tiket* dan *Battle Point*. Ada juga cara lain untuk pembelian Skin hanya dapat dibeli dengan Diamond, Fragmen shop atau Lucky Spin. Lucky Spin juga menghadiahi pemain dengan hero atau Skin yang diatur ulang setiap harinya, namun untuk pembelian dengan

⁷ Venture.ninja, "Apa itu Mobile legend?", <https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/apa-itu-mobile-legends/> diakses tgl 7-11-2019

Fragment Shop perlu memiliki Fragment Premium Skin, Fragment Skin Rare, Fragment Hero yang sulit didapat. Saat ini jumlah hero yang sudah dikeluarkan oleh Moonton telah mencapai 90 hero.⁸

Dalam bermain game *mobile legend bang bang* pada intinya dimainkan secara gratis, hanya memerlukan kuota data untuk bermain game ini. Namun dari pihak developer game menawarkan hak istimewa yang biasa disebut *starlight member*. Starlight member yang ditawarkan memiliki 2 tipe yaitu *starlight member* dan *starlight member plus*.

Dalam *starlight member plus* memiliki kelebihan yaitu akan mendapatkan langsung klaim Starlight Gem di dalam Prize Pool yang dapat ditukarkan skin khusus yang hanya tersedia di fitur *starlight member*. Dan untuk *starlight member* saja, maka diperlukan 3x beli membeli *starlight member* (3 bulan) untuk mendapatkan skin khususnya. Karena pada satu titik level *starlight member* akan mendapatkan claim gem 1 buah, karena untuk penukaran skin khusus memerlukan 3 gem.⁹ Adapun perbedaan dari *starlight member* dan *starlight member plus* adalah:

- a) Harga *Starlight member* lebih murah dibanding dengan *starlight member plus*.

⁸ Andre Erlangga, "Ga Cuma Buat Skin, Fungsi Lain Diamond Mobile legend Itu Penting Banget", <https://www.teknosaurus.com/2018/03/06/guide-diamonds-mobile-legends/> diakses tgl 9-11-2019

⁹ Fishkhai, "Upgrade member starlight mobile legends jadi murah dan banyak keuntungan", <https://kepohkepoh.com/upgrade-member-starlight-mobile-legends-jadi-murah-dan-banyak-keuntungan/> diakses tgl 9-11-2019

- b) Hak istimewa yang ditawarkan starlight member lebih sedikit dibanding starlight member plus.

Dalam game *mobile legend bang bang* terdapat beberapa kegiatan yang sudah biasa dilakukan oleh para pemain diantaranya:

- a) Melakukan penjualan dan pembelian diamond.
- b) Menjual jasa Ranked (menaikan tingkat pada mode ranked)
- c) Menjualbelikan akun game *mobile legend bang bang*

B. Praktek Jual Beli Diamond pada Game *Mobile legend bang bang*

Diamond merupakan alat konversi uang nyata yang ditawarkan oleh *mobile legend bang bang* yang umumnya digunakan untuk membeli hero dan skin hero. Skin sendiri berguna merubah penampilan hero menjadi lebih menarik dari sebelumnya.¹⁰ Adapun kegunaan lain dari diamond adalah untuk mengirim skin kepada pemain lain (*gift*), membeli beberapa item yang ada dalam shop dan ada juga yang menggunakan untuk berlangganan starlight member. Didalam game *mobile legend bang bang* ada tiga cara untuk membeli diamond, yaitu:

- 1) Pembelian langsung kepada developer dalam game

Transaksi ini merupakan cara yang aman dalam pembelian diamond, karena pembelian ini tidak ada perantara dan langsung kepada developer game. Caranya sangatlah mudah yaitu dengan menekan tanda *plus* disamping lambang diamond, maka selanjutnya akan keluar tiga pilihan yaitu dengan pulsa, kartu kredit, dan voucher google.

- 2) Pembelian kepada developer diluar game

¹⁰ Andre Erlangga, "Ga Cuma Buat Skin, Fungsi Lain Diamond Mobile legend Itu Penting Banget", <https://www.teknosaurus.com/2018/03/06/guide-diamonds-mobile-legends/> tgl 9-11-2019

Dalam transaksi ini developer bekerja sama dengan pihak ketiga, sehingga untuk cara ini masih aman digunakan. Adapun pihak ketiga yang sudah menjalin kerja sama diantaranya:

a) Codashop

Codashop merupakan layanan untuk membeli diamond tanpa harus login terdahulu. Adapun caranya yang pertama masukan nomer ID game yang dimiliki. Yang kedua pilih nominal diamond yang ingin dibeli. Ketiga pilih metode pembayaran (GoPay, Atm bersama, Pulsa, Kredivo, Alfamaret, Indomaret, Visa, Wallet, dan true money).¹¹

b) UniPin

Unipin merupakan layanan yang sering digunakan oleh para pemain hebat dalam membeli diamond. Adapun cara pembeliannya sama seperti Codashop yang membedakannya pada metode pembayarannya UniPin meliputi: Vouchers, pembayaran Online, transfer Virtual Account, potong pulsa, indomaret atau alfamaret, Internet/SMS Banking, Credit Card.¹²

c) Tokopedia

Seperti layanan lainnya tokopedia menawarkan pembelian diamond *mobile legend bang bang* dengan cara masuk dalam halaman voucher game, kemudian pilih game *mobile legend bang bang*. Untuk selanjutnya masukan ID game kemudian pilih jumlah diamond dan

¹¹ Codashop, “*Mobile legend bang bang*”, <https://www.codashop.com/id/mobile-legends> diakses tgl 10-11-2019

¹² Unipin, “*Mobile legend bang bang*”, <https://www.unipin.com/mobile-legends> diakses tgl 10-11-2019

pembayaran bisa dilakukan melalui kartu kredit, bank, hingga melalui minimarket.¹³

3) Pembelian diamond dengan pemain lain

Transaksi ini merupakan penjualan diamond oleh sesama pemain *mobile legend bang bang* yang memiliki diamond banyak. Kebanyakan penjual menjual diamond dengan harga lebih murah dibanding dengan developer, sehingga banyak pemain yang menggunakan cara ini untuk membeli diamond.

Pemain yang menjual diamond pada umumnya melakukan penawaran diamond pada media chat yang ada dalam game ataupun melalui media sosial seperti Instagram dan Facebook. Kemudian untuk pembeli yang akan membeli diamond akan menghubungi langsung si penjual. Setelah mereka melakukan kesepakatan terkait harga dan jumlah diamond yang akan dibeli, maka pembeli segera melakukan pembayaran. Pada umumnya dalam metode pembayaran transaksi ini menggunakan rekening bersama sehingga mengurangi tingkat kecurangan.¹⁴

Rekening bersama (Rekber) merupakan sistem pembayaran dalam jual beli barang atau jasa yang menggunakan fasilitas pihak ke tiga (penyedia jasa rekber) untuk membantu keamanan dan kenyamanan dalam bertransaksi. Dalam menggunakan jasa penyedia rekber pengguna akan ditarik sejumlah fee atau biaya sesuai jumlah uang transaksi dan biasanya

¹³ Tokopedia, “*Bagaimana cara beli voucher game lewat internet*”, <https://www.tokopedia.com/blog/bagaimana-cara-beli-voucher-game-lewat-internet/> diakses tgl 10-11-2019

¹⁴ M. Fahri Fardani, wawancara, 10-11-2019

dijelaskan dalam aturan perjanjian penggunaan rekber tersebut. Untuk biaya fee rekber akan ditanggung sesuai kesepakatan dari penjual dan pembeli ketika bernegosiasi dalam pembelian diamond.¹⁵

Dalam pembelian diamond terdapat beberapa alasan para pemain membeli diamond tersebut antara lain:

- a. Menurut M. Akhsanul Fikri ia membeli diamond bertujuan untuk menyelesaikan misi yang diadakan dalam game saja dimana hadiah yang ditawarkan umumnya akan didapat setelah melakukan *top-up*.¹⁶
- b. Menurut Muhammad Iqbal ia membeli diamond untuk membeli Starlight member dimana dalam *starlight member* yang dibeli akan mendapat *skin hero* yang dia inginkan.¹⁷
- c. Menurut Banu Ismail ia membeli diamond bertujuan untuk mengoleksi *hero* ataupun *skin* yang belum ia punya.¹⁸

Adapun cara pembayaran lain yang digunakan penjual diamond adalah dengan pulsa. Pembeli yang akan membeli diamond akan disuruh untuk mengirim pulsa terlebih dahulu kemudian diamond yang sudah dipesan baru akan dikirim. Namun cara pembayaran ini sangat berbahaya dilakukan karena tidak jarang banyak penjual-penjual nakal setelah pengiriman pulsa selesai penjual tidak mengirim diamond yang sudah dipesan.¹⁹

¹⁵ Blogger, “Pengertian rekening bersama(Rekber)”, <https://penipuonline.blogspot.com/2013/05/pengertian-rekening-bersama-rekber.html> diakses tgl 11-11-2019

¹⁶ M. Akhsanul Fikri, wawancara, 15-07-2020

¹⁷ Muhammad Iqbal, wawancara, 20-07-2020

¹⁸ Banu Ismail, wawancara, 29-07-2020

¹⁹ M. Fahri Fardani, wawancara, 10-11-2019

BAB IV

ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP JUAL BELI DIAMOND PADA GAME *ONLINE MOBILE LEGEND BANG BANG*

A. Analisis kedudukan Diamond *mobile legend bang bang* dalam akad jual beli salam

Dalam Game *online mobile legend bang bang* diamond digunakan para pemain untuk membeli item-item yang ada dalam game. penggunaan diamond umumnya digunakan para pemain untuk berlangganan Starlight member dimana dalam starlight member terdapat hadiah menarik dan hadiah utamanya berupa skin hero Starlight. ada juga diamond yang digunakan para pemain untuk memutar lucky draw ataupun even-even yang ada. Pada dasarnya diamond hanyalah alat pembelian pengganti uang, sehingga para pemain game tidak perlu susah payah mengumpulkan item-item yang ada dalam game karena dalam mendapatkan item-item tersebut sangat susah tanpa menggunakan diamond.

Sedangkan dalam jual beli salam mengenai objek barang yang diperjual belikan harus ada (berwujud), akan tetapi dalam transaksi jual beli diamond barang (diamond) tidak berwujud melainkan sebuah benda virtual yang hanya bisa digunakan dalam game mobile legend saja. Kemudian dalam transaksi jual beli diamond penjual akan menjelaskan secara spesifikasi terkait diamond yang dijual sehingga para pembeli dalam memahami mengenai diamond.

Sesuai dalam transaksi jual beli diamond dengan cara diatas, maka kedudukan dari diamond adalah sebagai objek atau barang yang diperjual

belikan. Dimana dalam Islam mekanisme jual beli diamond pada game *mobile legend bang bang* menurut penulis termasuk dalam akad jual beli salam, sesuai dengan pendapat ulama Syafi'iyah dan Hanabillah mengenai jual beli salam yaitu perjanjian yang disepakati untuk membuat sesuatu (barang) dengan ciri-ciri tertentu dengan membayar harganya terlebih dahulu, sedangkan barangnya diserahkan dikemudian hari.¹

Adapun syarat jual beli salam yang harus dipenuhi mengenai barang atau objek haruslah jelas. Yang dimaksud jelas adalah barang yang diperjual belikan memiliki spesifikasi yang dapat dimengerti dan difahami dalam jenis, macam, maupun ukurannya. Sehingga tidak menimbulkan kesalah fahaman antara penjual dan pembeli dikemudian hari.

B. Analisis Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli Diamond pada Game *Online Mobile legend bang bang*

Dalam hukum islam segala transaksi jual beli yang dilakukan harus memenuhi rukun dan syarat, apabila dalam pelaksanaannya tidak memenuhi rukun dan syarat yang berlaku maka jual beli tersebut dikatakan tidak sah. Maka dalam jual beli diamond pada game *mobile legend bang bang* termasuk dalam jual beli salam yaitu jual beli dengan cara memesan barang terlebih dahulu kemudian dibayar dikemudian hari sesuai dengan kesepakatan antar pembeli dan penjual.

Pelaksanaan jual beli dengan sistem salam harus memenuhi sejumlah rukun sebagai berikut:

- a) *Muslim* (pembeli) adalah pihak yang membutuhkan dan memesan barang

¹ Abu Azam Al Hadi, "*Fiqih Muamalah Kontemporer*", cet.1, Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017, hal 212

- b) *Muslim ilaih* (penjual) adalah pihak yang memasok barang pesanan.
- c) Modal atau uang. Ada pula yang menyebut harga (thaman).
- d) *Muslim fih* adalah barang yang dijual belikan.
- e) *Sighat* adalah ijab dan qabul.²

Dalam transaksi jual beli diamond pada game *mobile legend bang bang* ketika dikaji dengan rukun jual beli salam maka penjual (*muslam*) adalah orang atau pemain lain yang menjual diamond dan pembeli (*muslam ilaih*) adalah orang atau pemain game *mobile legend bang bang* yang akan membeli diamond. Dalam transaksi tersebut penjual menawarkan diamond dengan jumlah sekian dan harga sekian kepada pembeli, semisal pembelian 50 diamond dihargai oleh penjual dengan harga Rp12.000. Kemudian kedua belah pihak melakukan kesepakatan terkait harga yang ditawarkan penjual.

Adapun barang yang yang diperjual belikan dalam transaksi ini adalah diamond dan dalam transaksi jual beli diamond ijab qabul pembeli membayar diamond yang dipesan dengan melalui rekening bersama (*ijab*) kemudian penjual mengirimkan diamond sesuai jumlah yang dipesan kepada pembeli (*qabul*). Dimana transaksi tersebut tidak dilakukan dengan pengucapan secara lisan, akan tetapi menggunakan tinadakan berupa *chatting* pada media sosial. Sehingga baik pihak penjual maupun pembeli dapat saling bertransaksi dan saling mengetahui.

² Jaih Mubarak, Hasanuddin, "*Fiqih Muamalah Maliyyah Prinsip-prinsip Perjanjian*", cet.2, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017, hal 214

Dalam rukun jual beli salam memiliki syarat-syarat yang harus terpenuhi diantaranya:

- a. Modal atau harga, disyaratkan harus jelas dan terstruktur serta dilakukan serah terima dengan jelas, dan diserahkan seluruhnya ketika akad telah disetujui.
- b. Penerimaan pembayaran salam, kebanyakan ulama mengharuskan pembayaran salam dilakukan di tempat kontrak.³
- c. *Al-muslam fih* dalam akad jual beli salam disebut juga dengan barang (*al-mutsman/ al-matsmun*), yaitu barang atau barang-barang yang dipesan oleh calon pembeli. Ketentuan mengenai *al-muslam fih* adalah harus diketahui jenisnya, harus diketahui tipenya, harus diketahui kuantitas dan kualitasnya, harus terhindar dari riba, barang yang dipesan harus tentu atau dapat ditentukan, penyerahan barang yang dibeli dilakukan kemudian hari pada waktu yang telah disepakati, barang yang dipesan harus berupa barang yang ada bandingannya di masyarakat atau di pasar, akad salam harus bersifat pasti yaitu bersifat *lazim*, harus disepakati mengenai tempat terima barang, barang yang dipesan harus dijelaskan spesifikasinya secara detail.⁴

Dalam transaksi jual beli diamond, harga yang digunakan oleh penjual cukup murah dibanding dengan harga asli dari *developer* game guna untuk menarik pembeli dan harga yang ditawarkan sudah jelas. Sehingga ketika pembeli telah membayar tagihannya maka penjual akan langsung mengirim

³ Jaih Mubarak, Hasanuddin, "*Fiqh Muamalah Maliyyah Prinsip-prinsip Perjanjian*", cet.2, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017, hal 214-215

⁴ Jaih Mubarak, "*Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Jual Beli*", Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017, hal 259-260

diamond sesuai jumlah yang dipesan. karena penjual mensyaratkan pembeli untuk membayar terlebih dahulu sebelum mendapatkan diamond. Adapun pembayaran yang dilakukan pembeli dapat dilakukan melalui bertemu langsung dengan penjual atau dapat melalui bank sesuai kesepakatan bersama.

Terkait syarat dari rukun mengenai barang, maka diamond sebagai objek atau barang yang dijual memiliki beberapa *kreteria*. Dimana diamond merupakan alat tukar yang ditawarkan *developer* game untuk membeli beberapa *item* yang ada dalam game, sehingga diamond dapat dihitung jumlahnya dan dipahami oleh setiap pemain game. Diamond juga merupakan barang yang tidak dapat disentuh namun hanya dapat dilihat dan dimanfaatkan. Maka syarat dari rukun mengenai barang diamond telah memenuhi ketentuan.

Sesuai dengan penjelasan diatas maka dalam praktek jual beli diamond pada game *online mobile legend bang bang* telah memenuhi rukun dalam jual beli salam. Sedangkan mengenai sahnya suatu akad jual beli salam harus memiliki beberapa syarat, yaitu:

- e. Harga (uangnya), baik emas ataupun perak atau apa saja yang menjadi pengantinya harus tunai, supaya tidak terjadi riba di dalamnya seperti halnya riba *nasi'ah*.
- f. Barang dagangan yang dipesannya harus terikat oleh sifat-sifat yang sempurna yang menunjukkan identitasnya. Hal itu bisa dilakukan melalui penyebutan jenis, macam dan ukurannya sehingga dengan demikian tidak terjadi suatu perselisihan yang membuka peluang terjadinya perpecahan dan permusuhan diantara sesama Muslim.

- g. Hendaknya waktu pesanan itu jelas, jelas batas waktu minimal dan maksimalnya.
- h. Uangnya hendaknya diterima oleh pihak yang mengerjakan barang pesanan ditempat perjanjian, sehingga tidak memberikan celah terjadinya jual beli utang dengan utang yang diharamkan.⁵

Dalam jual beli diamond pada game *mobile legend bang bang* jika disesuaikan dalam syarat-syarat diatas mengenai harga, maka dalam jual beli diamond pembeli akan membayar harga diamond sesuai dengan harga yang telah disepakati oleh kedua pihak. Pembayaran tersebut dilakukan melalui rekening bersama dan dibayar secara tunai, karena diamond yang dipesan akan dikirim jika pembayaran telah dilakukan oleh pembeli.

Sedangkan mengenai syarat barang yaitu diamond, merupakan barang yang tidak dapat dipegang secara langsung melainkan hanya dapat dimanfaatkan untuk membeli beberapa item yang ada pada game *mobile legend bang bang*. Dan mengenai syarat barang yang diperjual belikan harusnya milik sendiri, tetapi diamond yang dijual merupakan milik dari *montoon* selaku *developer* game. Sehingga penjual dapat dikatakan menjual barang atau diamond yang bukan milik dirinya sendiri, meskipun penjual mendapat diamond dengan cara gratis yaitu dari pemain lain karena permainannya bagus. Kemudian dalam syarat selanjutnya pembeli maupun penjual haruslah menjelaskan terkait waktu pembayaran dan penyerahan diamond yang dipesan. Dimana dalam transaksi ini waktu pembayaran dan penyerahan diamond

⁵ Abu Bakar Jabir El-Jazairi, "*Pola Hidup Muslim*", Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1990, hal 69

dilakukan setelah pembeli membayar tagihan maka penjual akan langsung menyerahkan atau mengirim diamond kepada pembeli.

Berdasarkan penjelasan syarat jual beli salam diatas praktek jual beli diamond terdapat ketidakjelasan mengenai syarat barang. Yaitu barang yang akan diperjual belikan harus milik sendiri. Namun pada kenyataannya diamond yang dijual adalah masih milik *developer* game dan penjual hanya manfaat diamond tersebut untuk dijual. Meskipun diamond yang dijual bukanlah milik sendiri namun penjual memiliki hak atas manfaat dari diamond yang mana hak tersebut penjual gunakan untuk dijual, bukan lagi untuk membeli *skin* atau *hero* yang ada dalam game *mobile legend bang bang*. Adapun manfaat diamond yang dimaksud adalah kegunaan diamond untuk membeli beberapa *item* yang ada dalam game.

Namun untuk manfaat adanya transaksi jual beli diamond adalah ketika pemain yang membeli diamond tersebut menggunakan diamondnya untuk menjadikan dirinya menjadi lebih baik dan semangat dalam bermain game. akan menjadi lebih baik kembali ketika para pemain mampu membagi waktu mereka dalam bermain game. Dan hal ini dapat dibuktikan ketika game yang tujuan awalnya hanya untuk bersenang-senang sekarang mewakili Indonesia dalam SEA Game 2019. Dengan masuknya *Esport* sebagai cabang prestasi dalam SEA Games membuat para pemain game menjadi lebih semangat karena mereka merasa hal yang digemari sejak dulu sekarang mampu mewakili Indonesia dalam SEA Games.⁶

⁶ Antaranews, “*Espor ditargetkan sumbang tiga emas dari SEA Games 2019*”, <https://www.antaranews.com/berita/1110690/esport-ditargetkan-sumbang-tiga-emas-dari-sea-games-2019> diakses tanggal 06/24/2020

Dengan adanya manfaat dan tujuan game yang sudah berbeda dari sebelumnya maka menjadikan para pemain lebih serius dalam bermain game. karena tak banyak tujuan mereka bermain game hanya untuk menjadi pemain terbaik sehingga dapat mewakili indonesia dalam SEA game yang akan datang. Selanjutnya disisi lain, pihak *developer* game juga telah memberikan hak terkait penggunaan diamond kepada seluruh pemain. Sehingga pemain dapat memberikan diamond kepada pemain lain dan menggunakannya untuk keperluan game.

Dengan demikian manfaat serta ketidakjelasan dalam kepemilikan diamond sudah jelas, karena pihak *developer* game telah memberikan kewenangan dalam memanfaatkan diamond kepada pemain. Maka sesuai penjas diatas, transaksi jual beli diamond pada game *mobile legend bang bang* menurut penulis diperbolehkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan analisis yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya maka, praktek jual beli diamond pada game *online mobile legend bang bang* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Praktek jual beli diamond pada game *online mobile legend bang bang* merupakan transaksi yang dilakukan oleh antar pemain *game mobile legend bang bang*, dimana penjual menjual manfaat dari barang yang berupa diamond. *Diamond* merupakan alat tukar uang nyata yang digunakan pemain game untuk membeli beberapa item yang ada didalam game. Sedangkan praktek jual beli diamond memiliki dua cara dalam bertransaksi yaitu dengan bertemu langsung (COD) dan melalui sosial media. Dimana dalam cara pertama penjual dan pembeli bertransaksi dengan bertemu langsung sehingga memudahkan bagi kedua belah pihak untuk mengirim diamond dan membayarkan tagihan. Sedangkan mengenai cara kedua, bermula pada penjual mengiklankan *diamond* yang dijual dalam media sosial yang nantinya terdapat pembeli yang tertarik. Kemudian pembeli memesan diamond dengan media chatting sehingga transaksi terjadi didalam media sosial dan selanjutnya metode pembayaran dilakukan melalui bank bersama.
2. Dalam praktek jual beli diamond pada game *online mobile legend bang bang* telah sesuai dengan Hukum Ekonomi Syari'ah. Akan tetapi dalam syarat sahnya memiliki kekurangan, yaitu mengenai syarat barang. barang yang dijual harus milik sendiri dan barang yang dijual harus berwujud , namun dalam kenyataannya diamond merupakan benda virtual yang tidak berwujud akan tetapi mampu dijelaskan spesifikasinya. Sedangkan terkait

hak milik dari diamond pada dasarnya memang milik defeloper game dan penjual diamond disini menjual manfaat dari diamond dimana menurut hukum ekonomi syariah menjual manfaat suatu barang hukumnya sah.

B. Saran

1. Kepada pemain game *mobile legend bang bang* diharapkan untuk membeli diamond kepada pihak ketiga yang memiliki izin untuk menjual diamond atau membeli langsung kepada *developer game* sehingga terhindar dari kasus penipuan.
2. Untuk pemain yang sudah terbiasa membeli *diamond* kepada pemain lain untuk berhati-hati dan harus memastikan bahwa penjual memang benar-benar menjual *diamond*, supaya tidak menyesal dikemudian hari.

C. Penutup

Demikian penyusunan skripsi ini penulis buat. Penulis menyadari begitu masih banyak yang perlu diperbaiki dalam penulisan dan penyusunan kata didalamnya. Oleh karena itu penulis sangat berharap dari pembaca untuk memberikan saran dan kritik supaya lebih baik kembali. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan khususnya untuk para pemain game online *mobile legend bang bang* dalam membeli diamond.

DAFTAR PUSTAKA

Abi Abdullah Muhammad Ismail al Bukhari. *Matan Al-Bukhari Masykul*, juz 2

Al Hadi, Abu Azam. *Fiqih Muamalah Kontemporer*, cet.1, Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017

Al Albani, Muhammad Nashiruddin. *Ringkasan Shahih Bukhari*, Jakarta Selatan: Pustaka Azzam, 2007

Adi, Rianto. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Hukum*, Jakarta : Granit, 2004

Akhsanul Fikri, Muhammad, wawancara, 15-07-2020

Aḥmad bin Muḥammad bin Ḥanbal, *Al-Musnad*, Dār al-Ḥadīṣ, Qāhīrah

Appkey. *Mobile legend website (resmi) dan profil lengkapnya*, <https://markey.id/games/mobile-games/mobile-legends-website> diakses tgl 7-11-2019

Ahdi Purwanta, Mahendra. *Analisis Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*, Skripsi, Jakarta: program S1 Fakultas Megister Hukum Ekonomi Salemba Universitas Indonesia, 2012

Ansori, Farid. *5 Fungsi Diamond Mobile legend bang bang Selain Untuk Membeli Skin*, <https://jalantikus.com/tips/fungsi-diamond-mobile-legens-selain-membeli-skin/> diakses tgl 24-09-2019

Blogger. *Pengertian Rekening bersama (Rekber)*, <https://penipuonline.blogspot.com/2013/05/pengertian-rekening-bersama-rekber.html> diakses tgl 11-11-2019

Codashop. *Mobile legend*, <https://www.codashop.com/id/mobile-legends> diakses tgl 10-11-2019

Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta Timur: CV Darus Sunnah, 2002

Devi, Yasinta. *Analisis Hukum Islam tentang Jual Beli Gold pada Game Online jenis World Of Warcraft (WOW)*, Skripsi, Jakarta: Program S1 Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2010

Dwi Nugraha, Farid. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online*, Skripsi, Surakarta: Program S1 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2010

Djuwaini, Dimyauddin. *Pengantar Fiqih Muamalah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008

Ensiklopedia Hadis. *Kitab Sembilan Imam*, (Lidwa Pusaka)

Erlangga, Andre. *Ga Cuma Buat Skin, Fungsi Lain Diamond Mobile legend bang bang Itu Penting Banget*, <https://www.teknosaurus.com/2018/03/06/guide-diamonds-mobile-legends/> diakses tgl 9-11-2019

Fardani, M. Fahri. wawancara, 10-11-2019

Fishkhoi. *Upgrade member starlight mobile legends jadi murah dan banyak keuntungan*, <https://kepohepoh.com/upgrade-member-starlight-mobile-legends-jadi-murah-dan-banyak-keuntungan/> diakses tgl 9-11-2019

Fikri Ilyas, Atik. *"Musnad Imam Ahmad"*, Jakarta Selatan: Pustakaazzam, 2010

Hidayat, Enang. *Fiqih Jual Beli*, cet.1, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015

Huda, Qomarul. *Fiqih Muamalah*, Yogyakarta: Teras, cet I, 2011

Hutagaoul, Boi. *Apa itu mobile legend?*, <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/> diakses tgl 7-11-2019

Ismail, Banu. wawancara, 29-07-2020

Iqbal, Muhammad. wawancara, 20-07-2020

Jabir El-Jazairi, Abu Bakar. *Pola Hidup Muslim*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1990

Jaka. *5 Mode Permainan di Mobile legends, Kamu Biasa Mainin yang Mana?*, <https://jalantikus.com/tips/mode-permainan-mobile-legends/> diakses tgl 7-11-2019

KumparanTECH. *Moonton ungkap rahasia sukses mobile legends*, <https://kumparan.com/kumparantech/moonton-ungkap-rahasia-sukses-game-mobile-legends-1541659962431281208> diakses tgl 10-11-2019

Khasanah,Nur. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam Game Online*, Skripsi, Surabaya: Program S1 Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel,2009

Maldini,Ryan. *Moonton tawarkan opsi'cicilan' beli skin mobile legends*, <https://esport.id/mobile-legends/news/2019/07/f0204e1d3e4b05de4e2d393076/> diakses tgl 15-09-2019

Manzilati,Asfi. *Metodologi Penelitian kualitatif, Cet 1*, Malang: UB Media Universitas Brawijaya, 2017

Mubarok,Jaih. *Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Jual Beli*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017

Mubarok,Jaih. Hasanuddin. *Fiqih Muamalah Maliyyah Prinsip-prinsip Perjanjian*, cet.2, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017

Muhammad,Abdulkadir. *Hukum dan Penelitian Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004

Muhammad. *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam: Pendekatan Kuantitatif*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013

Mustofa,Imam. *Fiqih Muamalah Kontemporer*, Ed. 1, Cet.2, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2016

Rahman Ghazaly,Abdul dkk. *Fiqih Muamalat*, ed. 1, Jakarta: Prenadamedia Group, 2010

Regita Cahyani,Amalia. *Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktek Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile legend bang bang (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)*, Skripsi, Semarang: Program S1 Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Negeri Islam Walisongo, 2019

Rosman, Yuyu. *Halal Haram Jual Beli Online (Sebuah Tinjauan Fiqih Muamalah)* https://www.kompasiana.com/yudhiani_rosman/5a3cc18ef1334461a562c332/halal-haram-jual-beli-online-sebuah-tinjauan-fiqih/ diakses tanggal 06/24/2020

Salim, Munir. *Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam*, Jurnal ilmiah Ekonomi Islam, *LPPM*, vol. 6 no.2, Desember 2017

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta cv, 2015

Tarmizi, Erwandi. *Harta Haram Muamalat Kontemporer*, Jakarta: PT. Berkas Mulia Insani, 2012

Tim penyusun. *Pedoman Penulisan Skripsi*, Fakultas Syariah IAIN Walisongo, Semarang, 2012

Tim Penyusun. *Pedoman Penulis Skripsi*, Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Walisongo, Semarang, 2008

Tribun-Timur.com. *Jangan Hanya Tahu Update Heronya, Kenali Juga Pembuat Mobile legends*, <https://makassar.tribunnews.com/2018/12/14/jangan-hanya-tahu-update-heronya-kenali-juga-pembuat-mobile-legends/> diakses tanggal 02/11/2019

Tokopedia. *Bagaimana cara beli voucher game lewat internet*, <https://www.tokopedia.com/blog/bagaimana-cara-beli-voucher-game-lewat-internet/> diakses tgl 10-11-2019

Unipin. *Mobile legend*, <https://www.unipin.com/mobile-legends> diakses tgl 10-11-2019

Venture, ninja. *Apa itu mobile legend?*, <https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/apa-itu-mobile-legends/> diakses tgl 7-11-2019

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- 1) Wawancara terhadap VJDiamond pada tanggal 20-03-2020



PROMO DIAMOND LEGAL VIA ID

VJDIAMOND

220 dm	= 65k	55k
366 dm	= 100k	80k
568 dm	= 145k	125k
875 dm	= 220k	175k
966 dm	= 270k	200k
2010 dm	= 500k	400k

PROSES 1 - 60 Menit - BISA SAMBIL DIMAINKAN

PEMBAYARAN VIA ATM - PULSA (+30%)
 BRI - OVO - DANA - GOPAY - PULSA TSEL

@VJ_JOKI 081358041125 @VJ_JOKI

20.24

+62 859-4137-1...

Malem gan 19.52 ✓✓

VJ_JOKI! Melayani Jasa Joki, Top up, Jual Akun Mobile Legend 19.52

Mau top up diamond gan 19.52 ✓✓

Iya ada yg bisa saya bantu, @VJ_JOKI Termurah & Terpercaya 19.53

Ada list harga gan 19.53 ✓✓



PROMO DIAMOND LEGAL VIA ID

VJDIAMOND

220 dm	= 65k	55k
366 dm	= 100k	80k
568 dm	= 145k	125k
875 dm	= 220k	175k
966 dm	= 270k	200k
2010 dm	= 500k	400k

PROSES 1 - 60 Menit - BISA SAMBIL DIMAINKAN

PEMBAYARAN VIA ATM - PULSA (+30%)
 BRI - OVO - DANA - GOPAY - PULSA TSEL

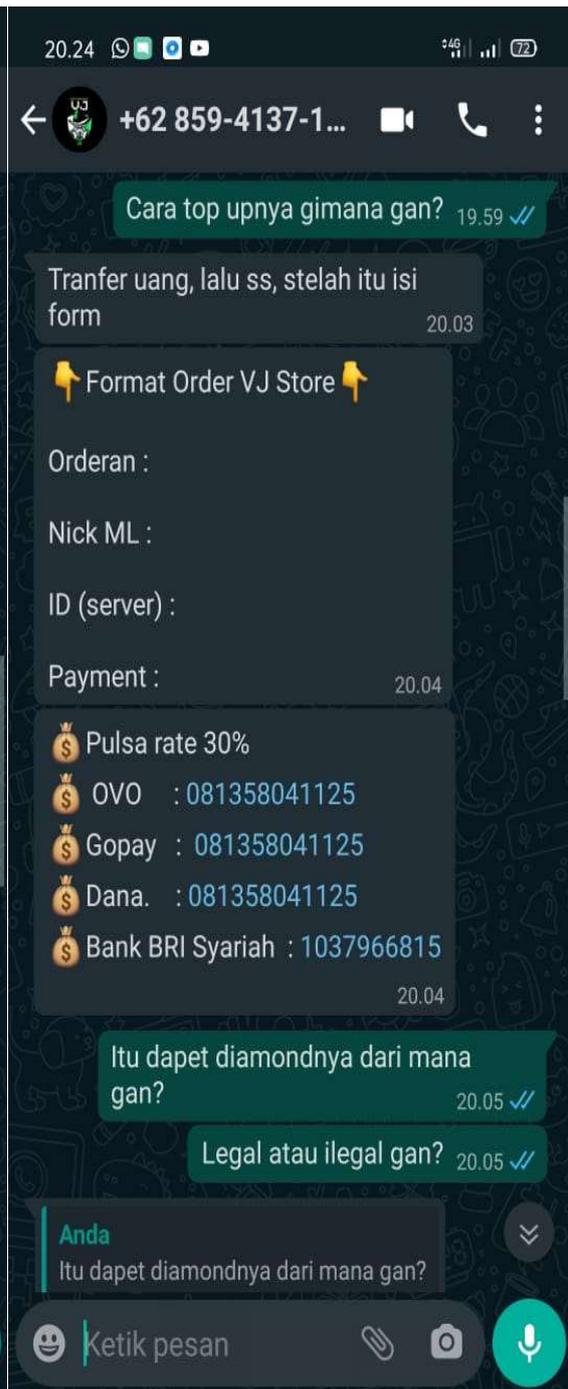
@VJ_JOKI 081358041125 @VJ_JOKI

19.55

Itu gan mumpung kita lagi ada promo 19.55

Cara top upnya gimana gan? 19.59

Ketik pesan



2) Wawancara terhadap M. Fahri Fardani (Laris_top.up) pada tanggal 10 -02-2020



