

**TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP JUAL BELI  
EVENT MEGA DIAMOND DI GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

**SKRIPSI**

Disusun Guna Memenuhi  
Syarat-Syarat Memperoleh Gelar Strata Satu (S.1)  
Hukum Ekonomi Syari'ah



Oleh:

**Ardi Nu'man**  
**NIM. 1502036154**

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

**2022**



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

---

---

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Hal : Naskah Skripsi an.

An. Sdr. Ardi Nu'man

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syariah dan Hukum  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamua'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melalui proses bimbingan dan perbaikan, bersama ini saya menyetujui naskah skripsi saudara:

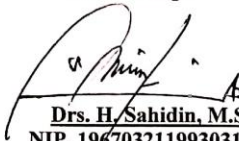
Nama : Ardi Nu'man  
Nim : 1502036154  
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah (Mu'amalah)  
Judul : **TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP  
EVENT MEGA DIAMOND DI GAME MOBILE LEGEND :  
BANG BANG**

Selanjutnya mohon kepada Dekan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo Semarang, agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

Demikian, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 21 April 2022  
Pembimbing I

  
**Drs. H. Sahidin, M.Si**  
**NIP. 196703211993031005**



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

---

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hal : Naskah Skripsi an.

An. Sdr. Ardi Nu'man

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

*Assalamua'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melalui proses bimbingan dan perbaikan, bersama ini saya menyetujui naskah skripsi saudara:

Nama : Ardi Nu'man  
Nim : 1502036154  
Prodi : Hukum Ekonomi Syari'ah (Mu'amalah)  
Judul : **TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP  
EVENT MEGA DIAMOND DI GAME MOBILE LEGEND :  
BANG BANG**

Selanjutnya mohon kepada Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang, agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

Demikian, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 21 April 2022  
Pembimbing II

**Raden Arfan Rifqiawan, M. Si**  
**NIP. 198006102009011000**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM**

Jl. Prof. Dr. Hamka, km 2 (Kampus 3 UIN Walisongo) Ngaliyan, Semarang, 50185,  
telp (024) 7601291)

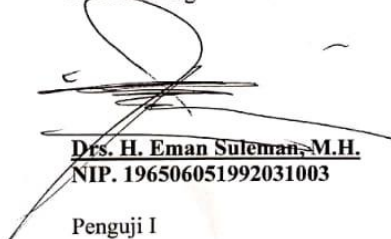
**PENGESAHAN**

Nama : Ardi Nu'man  
NIM : 1502036154  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul : TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP JUAL BELI EVENT MEGA DIAMOND DI GAME MOBILE LEGEND : BANG BANG

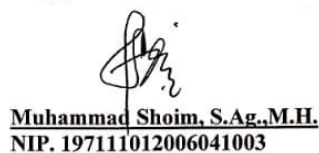
Telah dimunaqasahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, dan dinyatakan lulus dengan predikat cumlaude/baik/cukup, pada tanggal 23 Juni 2022

Dan dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Tahun 2021/2022.

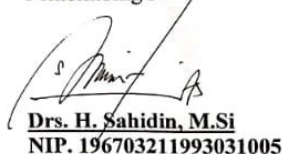
Ketua Sidang

  
**Drs. H. Eman Suleman, M.H.**  
NIP. 196506051992031003

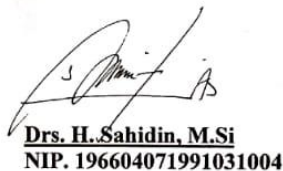
Penguji I

  
**Muhammad Shoim, S.Ag., M.H.**  
NIP. 197111012006041003

Pembimbing I

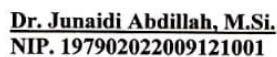
  
**Drs. H. Sahidin, M.Si**  
NIP. 196703211993031005

Semarang, 18 Juli 2022  
Sekretaris Sidang

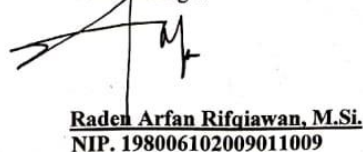
  
**Drs. H. Sahidin, M.Si**  
NIP. 196604071991031004

Penguji II



  
**Dr. Junaidi Abdillah, M.Si**  
NIP. 197902022009121001

Pembimbing II

  
**Raden Arfan Rifqiawan, M.Si**  
NIP. 198006102009011009

## DEKLARASI

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

Semarang, 23 Desember 2021.

Deklarator  
  
**Ardi Nu'man**  
**NIM. 1502036154**

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ  
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

*Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.<sup>1</sup> QS. Al Maidah (5): 90.*

---

<sup>1</sup> Kemenag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang Diklat Kemenag RI, 2019), h. 165.

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini di Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang didasarkan pada Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987 tanggal 22 Januari 1988.

### A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	Ś	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Şad	Ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	... ' ...	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	ـ'	Apostrop
ي	Ya	Y	Ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

### 1. Vokal Tunggal

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌َ	Fathah	A	A
◌ِ	Kasrah	I	I
◌ُ	Dammah	U	U

Contoh:

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	ذکر	žukira
2.	يذهب	Yažhabu

### 2. Vokal Rangkap



Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf maka transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
أ...ي	Fathah dan ya	Ai	a dan i
أ...و	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	كيف	Kaifa
2.	حول	Ḥaula

### 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut :

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ...ي	Fathah dan alif dan ya	Ā	a dan garis di atas
إ...ي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
أ...و	Dammah dan wawu	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	قال	Qāla
2.	قيل	Qīla
3.	يقول	Yaqūlu

### B. Ta' Marbūtah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis h, terkecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia.

هبة	Ditulis	Hibbah
جزية	Ditulis	Jizyah

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

كرامة الأولياء	Ditulis	Karāmah al-auliya’
----------------	---------	--------------------

2. Bila *ta’ marbūtah* dihidupkan karena berangkai dengan kata lain ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	Zakātul fitri
------------	---------	---------------

### C. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *qamariyah* ditulis al-

البقرة	Ditulis	Al-Baqarah
--------	---------	------------

2. Bila diikuti huruf *syamsiyyah*, ditulis dengan menggandakan huruf *syamsiyyah* yang mengikitinya serta menghilangkan huruf l (el)-nya atau ditulis seperti ketika diikuti huruf *qamariyyah* ditulis al-

السماء	Ditulis	as-samā/al-samā
الشمس	Ditulis	asy-syams/al-syams

### D. Kata dalam Rangkap Frase dan Kalimat

Ditulis menurut bunyi pengucapannya atau dipisah seperti kata aslinya.

ذوي الفرود	Ditulis	zawīl furūd/ zawī a-furūd
أهل السنة	Ditulis	ahlussunnah/ ahl as-sunnah/ ahl al-sunnah

### E. Ya’ nisbah jatuh setelah ḥarakat kasrah ditulis iy

منهجي	Ditulis	Manhajiy
قولي	Ditulis	Qauliy

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh kebahagiaan akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Untuk itu, karya skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- 1. Kedua orang tua penulis Muchammad Ilyas dan Khotimah yang tidak pernah lelah memberikan do'a, semangat, motivasi dan nasehat selama ini.*
- 2. Seluruh pihak dan teman-teman penulis yang telah membantu penulis dalam segala hal sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.*

## ABSTRAK

Event Mega Diamond Mobile Legends: Bang-Bang adalah salah satu event MLBB dengan sistem jual-beli menebak angka untuk dapat memenangkan hadiah event tersebut. Player akan dinyatakan sebagai pemenang apabila angka-angka yang pilih sesuai dengan angka yang keluar pada Event Mega Diamond Mobile Legends: Bang-Bang. Hal ini seperti perbuatan jual-beli Togel yaitu sebuah permainan judi dengan menebak sebuah angka yang keluar di pemutaran angka. Islam sangat melarang keras perbuatan-perbuatan jual-beli yang mengandung unsur perjudian.

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah 1) Bagaimana praktek jual beli *event mega diamond* di *game* Mobile Legends: Bang Bang? 2) Bagaimana analisis hukum ekonomi syariah terhadap jual beli event mega diamond di *game* Mobile Legends: Bang Bang? Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui praktek jual beli event mega diamond di *game* Mobile Legends: Bang Bang. 2) Untuk mengetahui analisis hukum ekonomi syariah terhadap event jual beli mega diamond di *game* Mobile Legends: Bang Bang.

Jenis penelitian ini adalah normatif-empiris dengan pendekatan yuridis-empiris. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder sebagai bahan untuk melakukan analisis. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan studi dokumen dengan menggunakan metode analisis data yang digunakan adalah diskriptif-analitis.

Hasil dari penelitian ini adalah 1) Jual beli Event Mega Diamond di Game Mobile Legends: Bang Bang adalah event dengan sistem praktek “jual beli undian berhadiah”. Menurut Pasal 4 ayat (5) Peraturan Menteri Sosial RI No. 4 Tahun 2021 Tentang Undian Gratis Berhadiah, Event Mega Diamond termasuk kedalam jenis Undian Gratis Berhadiah tidak langsung yang berupa kode unik. Hal ini dapat dilihat dimana player diharuskan untuk memilih 5 angka dalam 5 kolom yang disediakan dan apabila kelima angka yang pilih sesuai maka akan memenangkan hadiah utama dalam event mega diamond. 2) Praktek jual beli undian dalam event mega diamond adalah hukumnya sah dan diperbolehkan. Syarat dan rukun dalam jual-beli telah terpenuhi, yaitu pihak MLBB sebagai Penjual, Player sebagai Pembeli, Rare Skin Fragment dan Skor Event Mega Diamond sebagai obyek yang diperjual-belikan, dan diamond sebagai alat pembayarannya. Sedangkan hadiah yang didapat dalam event mega diamond merupakan hadiah yang diperbolehkan dan tidak mengandur unsur maisir dan gharar. pihak MLBB sebagai *Wahib*, Player sebagai *Mauhub Lah*, Diamond sebagai *Mauhub*, dan *Mail* bagi player yang memenangkan hadiah event mega diamond sebagai shighat pemindahan harta milik.

**Kata Kunci: Jual-Beli, Mega Diamond, Mobile Legends: Bang-Bang.**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas segala karunia nikmat, taufiq, dan hidayah-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Event Mega Diamond di Game Mobile Legend: Bang Bang”**.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat dari zaman jahiliyah menjadi zaman peradaban yang maju baik dari segi kehidupan berbangsa, bernegara maupun beragama. Sehingga keilmuan dan kebutuhan rohani bisa berjalan beriringan dan seimbang.

Skripsi ini ditulis dengan maksud memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan guna mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang. Pada kesempatan ini penulis menyadari bahwa skripsi ini merupakan hasil kerja keras yang banyak memperoleh arahan, bantuan, bimbingan dan dukungan serta doa restu dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan penuh keikhlasan, ketulusan dan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada orang yang paling berjasa dalam penulisan skripsi ini:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang beserta Wakil Rektor I, II, III.
2. Dr. H. Mohamad Arja Imrani, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo Semarang
3. Supangat, M.Ag. selaku Kepala Jurusan Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)
4. Drs. Sahidin, M.Si. selaku dosen pembimbing I, terimakasih atas segala dukungan, ide, arahan serta perhatian terhadap penulis, baik dalam menyusun skripsi ini maupun dalam masa perkuliahan.

5. Raden Arfan Rifqiawan, M.Si, selaku dosen pembimbing II, Terimakasih telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
6. Dr. H. Tolkhatul Khoir, M.Ag., selaku wali studi penulis yang senantiasa mendengarkan curhatan penulis dan membina dalam proses akademik.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo Semarang yang telah mengajarkan berbagai disiplin ilmu pada khususnya dan segenap dosen di lingkungan UIN Walisongo Semarang pada umumnya.
8. Segenap staf dan karyawan di lingkungan Fakultas Syariah dan hukum pada khususnya dan segenap staff dan karyawan di lingkungan UIN Walisongo Semarang pada umumnya.
9. Teman-teman Jurusan Hukum Ekonomi Syariah 2015 D yang senantiasa memberi canda dan tawa, dan banyak melungkan waktu dengan penulis untuk sekedar kumpul bersama dan berdiskusi bersama.
10. Kepada semua pihak yang telah bersedia dengan tulus mendoakan dan membantu baik secara langsung maupun tidak dalam proses penulisan skripsi ini. Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dijadikan referensi bagi pembaca untuk dikembangkan lebih lanjut lagi.

Semarang, 18 April 2022

Ardi Nu'man

1502036154

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN DEKLARASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>HALAMAN DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
D. Tinjauan Pustaka .....	6
E. Metode Penelitian.....	9
F. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II KONSEP UMUM JUAL BELI.....</b>	<b>14</b>
A. Konsep Jual Beli .....	14
1. Pengertian Jual Beli .....	14
2. Dasar Hukum Jual Beli .....	15
3. Rukun dan Syarat Jual Beli.....	17
4. Jenis-jenis Jual Beli .....	20
B. Konsep Hadiah .....	22
1. Pengertian Hadiah.....	22
2. Dasar Hukum Hadiah .....	24
3. Rukun dan Syarat Hadiah .....	25
4. Macam-Macam Hadiah .....	28
C. Maisir .....	23
1. Pengertian Maisir.....	23
2. Dasar Hukum Maisir.....	25
D. Konsep Gharar .....	32
1. Pengertian Gharar .....	32
2. Dasar Hukum Gharar .....	33
E. Konsep Togel .....	36

<b>BAB III</b>	<b>PRAKTEK EVENT MEGA DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG-BANG .....</b>	<b>38</b>
	A. Pengertian Mobile Legends: Bang-Bang .....	38
	B. Ranking Mobile Legends: Bang-Bang.....	38
	C. Hero Mobile Legends: Bang-Bang .....	42
	D. Skin Mobile Legends: Bang-Bang.....	45
	E. Shop Mobile Legends: Bang-Bang.....	46
	F. Atribut Mobile Legends: Bang-Bang.....	47
	G. Achievement Mobile Legends: Bang-Bang.....	50
	H. Event Mega Diamond Mobile Legends: Bang-Bang.....	51
<b>BAB IV</b>	<b>TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP PRAKTEK JUAL BELI <i>EVENT MEGA DIAMOND</i> MOBILE LEGENDS: BANG-BANG.....</b>	<b>57</b>
	A. Praktek Jual-Beli Event Mega Diamond Game Online Mobile Legends: Bang-Bang .....	57
	B. Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktek Jual- Beli Event Mega Diamond Game Online Mobile Legends: Bang-Bang .....	60
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>66</b>
	A. Simpulan .....	66
	B. Saran.....	66
	C. Penutup .....	67

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **BIODATA PENULIS**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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

Perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi membuat banyak sekali perusahaan yang berusaha membuat game, baik game online maupun game offline. Bermain game online dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain game online ataupun game offline. Game online adalah game yang dimainkan didalam perangkat komputer ataupun telepon seluler atau dalam smartphone yang mana dalam memainkannya diperlukan bantuan jaringan internet. Sedangkan game offline adalah game yang dimainkan didalam perangkat komputer ataupun telepon seluler atau dalam smartphone yang mana dalam memainkannya tidak diperlukan bantuan adanya sambungan internet.

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah salah satu bentuk game online yang sedang ramai-ramainya diseluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia. Gamer tersebut bahkan telah di download lebih dari 100 juta pengguna di Android dan IOS. Banyaknya jumlah pengguna game MLBB, membuat game tersebut bahkan sudah banyak sekali mengadakan tournament-tournament besar tingkat dunia seperti M1, M2, MPL, MPLI, dan lain

sebagainya. Bahkan pada SEA GAMES tahun 2019 game MLBB menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dalam tournament tersebut.

MLBB merupakan game *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dimainkan secara kelompok terdiri dari 5 orang yang melawan 5 orang. Game ini mempunyai 3 jalur (line) yang diperkuat dengan tower tujuannya sama yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan hero yang kita gunakan. Dimasing-masing lane terdapat minions yang akan membantu para player untuk menghancurkan tower musuh.<sup>2</sup>

Hero yang digunakan dalam game tersebut juga bervariasi sesuai dengan rolenya masing. Role dalam MLBB dibagi menjadi enam, yaitu Tank, Assasin, Marksman, Fighter, Mage, dan Support. Total sudah ada 102 hero dalam game MLBB per tanggal 25 Februari 2021 yang jumlahnya nanti akan terus bertambah. Hero-hero tersebut juga memiliki *skin* (baju karakter dalam MLBB) yang bervariasi. Skin-skin tersebut juga bervariasi tipenya mulai dari skin *normal*, *elite*, *special*, *epic*, *epic limited*, *legends* dan jenis-jenis skin lainnya. Berbagai skin tersebut dapat dibeli dengan menggunakan diamond (mata uang dalam MLBB).<sup>3</sup>

Terdapat dua cara untuk dapat memiliki diamond dalam MLBB. Pertama dengan top-up in game, dan kedua top-up dalam out-game. Top-up diamond melalui in game dapat dilakukan secara langsung oleh player yang bersangkutan dengan bisa menggunakan metode pembayaran melalui Google Play. Sedangkan top-up melalui outgame dapat melalui toko-toko yang menyediakan jasa top-up diamond MLBB.

Game MLBB juga banyak terdapat banyak event yang selalu berganti-berganti setiap bulannya, seperti: *event lucky box*, *event diamond draw*, *event mega diamond*, *event valentine*, *event ramadhan*, *event tahun baru*, dan berbagai event menarik lainnya. Salah satu eventnya, mega diamond adalah event yang dibuat oleh pihak MLBB untuk para player agar dapat memperoleh

---

<sup>2</sup> Wikipedia, "Mobile Legends: Bang Bang" [http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang), di akses pada 24 Februari 2021.

<sup>3</sup> In Game MIBB tanggal 25 Februari 2021

diamond secara gratis dengan cara menebak sebuah angka. Event tersebut pertama kali diperkenalkan pada bulan November 2020. Cara mengikuti event tersebut adalah dengan cara membeli fragment yang disediakan dengan harga 10 diamond. Player dapat memperoleh dengan harga yang lebih murah yaitu 1 diamond dengan cara melakukan top-up diamond untuk pertama kali di hari itu. Cara memainkan event ini cukup mudah yaitu dengan player menebak lima buah nomor dari nomor 1 sampai 99. Player dianggap menjadi pemenang event apabila nomor yang dipilih player MLBB sama dengan nomor yang dikeluarkan oleh pihak MLBB. Hadiah dari event inipun sangat menggiurkan, dari yang paling besar yaitu 300.000 diamond atau setara dengan uang Rp. 75.000.000, dan yang paling kecil 10 diamond.

Event Mega Diamond pada game MLBB jika dilihat dalam realitasnya adalah seperti perbuatan Judi Togel. Judi togel adalah sebuah permainan judi dengan menebak sebuah angka yang keluar di pemuatan angka. Togel berasal dari singkatan toto gelap yang berarti judi tebak angka rahasia.<sup>4</sup> Menebak angka sama artinya melakukan suatu perkiraan yang boleh saja terjadi sesuai dengan harapan dan boleh saja tidak terjadi sama sekali. Menebak angka dengan kata lain sama dengan mengundi nasib. Dikategorikan seperti judi togel karena dalam pelaksanaannya pemain jika ingin mengikuti event tersebut diwajibkan untuk membeli fragmen dengan harga 10 diamond. Setelah melakukan pembelian, para pemain akan memilih nomor sesuai yang diinginkan, dan hasilnya bisa ditunggu di hari berikutnya. Apabila nomor yang dipilih sesuai dengan nomor yang keluar, maka pemain berhak mendapatkan hadiahnya, sedangkan jika angka yang dipilihnya tidak ada yang sesuai maka pemain tersebut tidak mendapatkan hadiah apapun. Sistem Event Mega Diamond MLBB tersebut sama seperti perbuatan judi togel yang mana jika ingin mengikuti kegiatan togel pemain harus membeli slot dengan harga tertentu kemudian pemain tersebut menentukan angka yang dipilih dan jika angkanya benar maka menang, jika angka yang dipilih salah maka kalah.

---

<sup>4</sup> <https://publikreport.com/berikut-pasal-pasal-perjudian-togel-dalam-kuhp/>, diakses tanggal 25 Februari 2021.

Togel dalam hukum Islam hukumnya adalah haram, karena didalamnya mengandung unsur gharar dan banyak merugikan orang lain. Allah berfirman dalam Surat Al-Māidah Ayat 90 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ  
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa perbuatan judi adalah termasuk perbuatan syaitan. Oleh karena itu, Allah memerintahkan kepada hambanya untuk menjauhi perbuatan-perbuatan yang dilarang agar dalam menjalankan kehidupan selalu mendapat kerberkahand dan keberuntungan.

Judi togel merupakan salah satu bentuk jual beli yang dilarang dalam Islam. Hal ini dikarenakan ketidakjelasan dalam obyek yang diperjual-belikan, yang mana sifat obyeknya masih samar dan tidak adanya kepastian barangnya. Dalam Islam dijelaskan bahwa syarat sah dan rukun jual beli salah satunya adalah adanya kejelasan obyek barang yang diperjual-belikan (*ma'qud 'alaih*). Syarat-syarat yang berkaitan terhadap barang yang diperjual-belikan adalah sebagai berikut:<sup>5</sup>

1. Barang yang diperjual-belikan ada. Dan jika ternyata barang yang diperjual belikan tidak ada, maka harus ada kesanggupan dari pihak penjual untuk mengadakan baarang tersebut.
2. Obyek yang diperjualbelikan harus suci, jelas, dan dinyatakan secara jelas.
3. Barang yang dijual harus *maujud* (ada). Oleh karena itu, tidak sah jual beli barang yang tidak ada (*ma'dum*) atau yang dikhawatirkan tidak ada.
4. Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.
5. Hak milik sendiri atau milik orang lain dengan kuasa atasnya.

---

<sup>5</sup> Abdul Rahman Ghazali, Fiqh Muamalat, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012) hlm. 75-76.

6. Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.

Di Indonesia, dalam KUHPer Pasal 1457 menyebutkan bahwa jual beli adalah suatu persetujuan, di mana pihak penjual mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu benda, dan pihak pembeli membayar harga yang telah disepakati. Perjanjian jual beli dalam KUHPerdata juga menentukan bahwa obyek perjanjian harus tertentu, atau setidaknya dapat ditentukan wujud dan jumlahnya pada saat akan diserahkan hak milik atas barang tersebut kepada pembeli.

Berangkat dari latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk dapat mengkaji dan meneliti masalah tersebut secara lebih lanjut dengan mengambil judul **“TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP JUAL BELI EVENT MEGA DIAMOND DI GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana praktek jual beli event mega diamond di game Mobile Legends: Bang Bang?
2. Bagaimana analisis hukum ekonomi syariah terhadap jual beli event mega diamond di game Mobile Legends: Bang Bang?

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

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mengetahui praktek jual beli event mega diamond di game Mobile Legends: Bang Bang.
  - b. Untuk mengetahui analisis hukum ekonomi syariah terhadap event jual beli mega diamond di game Mobile Legends: Bang Bang.

2. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian skripsi ini menghadirkan manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

- a. Manfaat Teoritis

- 1) Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi para akademisi mengenai konsep mega diamond game Mobile Legends: Bang Bang.
  - 2) Dapat digunakan sebagai bahan materi atau referensi bagi penelitian yang akan datang.
- b. Manfaat Praktis
- 1) Dapat memberikan pemahaman bagi para player yang bermain game Mobile Legends: Bang Bang.
  - 2) Dapat memberikan kontribusi keilmuan bagi para praktisi dan akademisi ekonomi syariah.

#### **D. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka merupakan melihat hasil penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai bahan perbandingan penulisan skripsi agar penulis terhindar dari plagiarisme. Tinjauan pustaka dapat berupa skripsi, jurnal, artikel, dan karya-karya ilmiah lainnya yang terverifikasi. Beberapa tinjauan pustaka yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Skripsi Hasan Teguh Ashomad (1402036039) Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah UIN Walisongo Semarang, yang berjudul “*Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*”, dengan kesimpulan: bahwa, jual beli ini termasuk ke dalam jual beli Salam dimana penjual memberikan pembayaran terlebih dahulu yang kemudian diikuti dengan penyerahan akun Mobile Legends : Bang Bang kepada pembeli. Mekanisme jual beli yang umum terjadi biasanya menggunakan dua metode, yakni melakukan transaksi secara privat tanpa adanya pihak lain kecuali penjual dan pembeli, kedua melakukan transaksi yang melibatkan rekber dan/atau pulber sebagai pihak penjamin keamanan. Menurut perspektif hukum Islam jual beli tersebut dapat dikatakan telah memenuhi rukun dan syaratnya meskipun tidak menutup kemungkinan adanya penipuan, maka untuk menghindari hal tersebut penjual dan pembeli

disaranakn menggunakan jasa rekber dan/atau pulber. Sedangkan menurut perspektif hukum positif, jual beli akun game online Mobile Legends : Bang Bang telah memenuhi unsur-unsur jual beli dan dikatakan sah menurut hukum positif. Akun yang dijadikan objek jual beli menurut hukum kebendaan di samakan sebagai benda tidak berwujud yang kepemilikannya menjadi hak milik pembuat akun tersebut.<sup>6</sup>

2. Skripsi Mahfud Anwar Asrori (210214079) Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah IAIN Ponorogo, yang judul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up Unknown Cash Pada Game Online Playerunknown’s Battlegrounds Di Kabupaten Ponorogo*” dengan kesimpulan 1) Akad yang dilakukan dalam jual beli top up UC pada game online PUBG di kabupaten Ponorogo menurut hukum Islam untuk kebolehan dan sahnya masih belum memenuhi dari rukun akad dan rukun jual beli, yaitu ketidak jelasannya identitas dari pihak penyedia *unknown cash* sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah. 2) Objek yang diperjual belikan dalam jual beli top up UC pada game online PUBG di kabupaten Ponorogo dianggap tidak sah karena tidak sesuai dengan hukum Islam. Karena tidak dapat diketahui kepastian kapan objeknya bisa diterima dan objek tersebut tidak bisa diserahkan secara langsung bahkan terkadang objek tersebut tidak terkirim, sehingga merugikan salah satu pihak. 3) Terhadap penyelesaian sengketa dalam jual beli top up UC pada game online PUBG di kabupaten Ponorogo ini belum sesuai dengan hukum Islam karena dalam permasalahan ini pihak pembeli atau seorang gamer belum mengetahui identitas atau kejelasan dari pihak penjual atau penyedia UC yang menjadi objek dalam jual beli ini.<sup>7</sup>
3. Skripsi Ahmad Muzakki Aditya (C92215145) Progam Studi Hukum Ekonomi Syari’ah Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, yang berjudul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli*

---

<sup>6</sup> Hasan Teguh Ashomad (1402036039) Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah UIN Walisongo Semarang

<sup>7</sup> Mahfud Anwar Asrori (210214079) Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah IAIN Ponorogo tahun 2019

*Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends*” dengan kesimpulan 1) Jual beli dengan sistem *Real Money Trading* terdapat tiga cara yaitu jual beli antara pembeli dengan developer melalui aplikasi game; jual beli antara pembeli dengan developer melalui website resmi; dan jual beli antara pemain dengan pemain lain melalui media sosial. 2) Praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di Game Mobile Legends telah memenuhi rukun jual beli dalam hukum Islam akan tetapi syarat jual beli belum terpenuhi dikarenakan mengandung unsur gharar didalamnya yang diakibatkan karena ketidakjelasan atas kepemilikan objek jual beli dan juga masa waktu hingga Game Mobile Legends tutup.<sup>8</sup>

4. Jurnal dari Amril Ahsan dan Rahma Amir, Jurnal Qadauna Volume I Edisi Khusus Oktober 2020 Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar yang berjudul “*Eksistensi Jual Beli Sistem Gacha dalam Game Online di Kota Makassar Perspektif Hukum Perdata dan Hukum Islam*” dengan kesimpulan Gacha adalah suatu bentuk transaksi jual beli yang dilakukan dalam game online dengan cara pengambilan item secara acak oleh player. Yang digunakan oleh player untuk melakukan transaksi gacha adalah *real money* dan *in game currency* (mata uang dalam game). Tingkatan item dalam gacha dibagi dalam beberapa jenis yakni: UR/SSR (item yang sangat sangat langka), SR (item sangat langka), R (item langka) dan N (Normal item). Dalam hukum perdata, jual beli sistem gacha ini dianggap sah sebagai bentuk jual beli dikarenakan terpenuhinya unsur-unsur dan syarat-syarat terjadinya jual beli. Kemudian dalam KUHPperdata pada pasal 1791 secara tidak langsung mengakui adanya jual beli yang serupa dengan sistem gacha dalam game online. Jadi sebagai kesimpulan jual beli sistem gacha sah secara KUHPperdata. Transaksi sistem gacha dipandang sah sebagai bentuk jual beli dalam islam jika ditinjau dari rukun dan syaratnya. Jual beli sistem gacha termasuk dalam *Ba’i al-Muthlaq*, atau *Ba’i al-‘ain bil-dain*, dari segi aspek objeknya. Sedangkan untuk bentuk

---

<sup>8</sup> Ahmad Muzakki Aditya (C92215145) Progam Studi Hukum Ekonomi Syari’ah Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel tahun 2019.



jual beli dari aspek *tsaman*, jual beli sistem gacha termasuk dalam *Ba'i al-Tauliyah* dan *Ba'i al-Wadhiah*. Kemudian jual beli sistem gacha dalam hukum Islam adalah haram, dikarenakan terdapat unsur *gharar*, dan *maisir* di dalam transaksi tersebut.<sup>9</sup>

5. Skripsi Alfi Husna (24143053) Jurusan Hukum Ekonomi Syariah fakultas Syariah dan Hukum Universitas Negeri Islam Sumatra Utara yang berjudul “*Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa Dsn Mui Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2*” dengan kesimpulan jual beli akun game online Mobile Legends hukumnya mubah atau boleh karena syarat serta rukun yang menjadi dasar dari jual beli ini telah terpenuhi. Dampak negatif yang disebabkan dari bermain game online Mobile Legends tersebut tidak serta merta membuat jual beli ini haram, karena efek yang disebabkan dari game online ini tidak membuat akad jual belinya menjadi rusak atau fasid.<sup>10</sup>
6. Ainuz Zulfa Fakhrina H (11380045) Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang berjudul “*Telaah Terhadap Konsep Al-Maisir Dalam Praktek Bermuamalah*” dengan kesimpulan bahwa, dampak yang ditimbulkan dalam penerapan Maisir (judi) melalui berbagai jenis, media, dan bentuk akan merusak berbagai sistem sosial, psikologi dan ekonomi di masyarakat. Dengan demikian, konsep penerapan ini harus dilarang. Banyak cara dan metode untuk melarang semua jenis Maisir (judi) ini, salah satu metode yaitu *saad adz-dzari'ah*. Metode *saad adz-dzari'ah* adalah memotong jalan kerusakan (*mafsadah*) sebagai cara untuk menghindari kerusakan. Meskipun Spekulasi bebas dari unsur kerusakan

---

<sup>9</sup> Amril Ahsan dan Rahma Amir, “*Eksistensi Jual Beli Sistem Gacha dalam Game Online di Kota Makassar Perspektif Hukum Perdata dan Hukum Islam*”. Jurnal Qadauna Volume I Edisi Khusus Oktober 2020 Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

<sup>10</sup> Alfi Husna (24143053) Jurusan Hukum Ekonomi Syariah fakultas Syariah dan Hukum Universitas Negeri Islam Sumatra Utara tahun 2019

(*mafsadah*), namun jika Spekulasi itu merupakan jalan atau sarana terjadi suatu kerusakan (*perjudian*), maka perbuatan tersebut harus dicegah.<sup>11</sup>

Dari beberapa tinjauan pustaka diatas dapat lihat bahwa fokus kajiannya adalah tentang masalah jual beli akun, jual beli top up, jual beli gacha menurut kuhp dan kuhaper. Berbeda dengan skripsi penulis yang fokus kajiannya adalah tentang jual event mega diamond Mobile Legends yang mana event tersebut merupakan event terbaru dalam MLBB yang pertama kali diadakan pada bulan November 2020.

## E. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah normatif-empiris. Menurut Abdulkadir Muhammad yang dimaksud dengan jenis penelitian normatif-empiris adalah penelitian yang menggunakan studi kasus hukum normatif-empiris berupa produk perilaku hukum.<sup>12</sup>

### 2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yuridis empiris. Penelitian yuridis empiris adalah penelitian hukum mengenai pemberlakuan atau implementasi ketentuan hukum normatif secara *in action* pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat.<sup>13</sup>

### 3. Sumber dan Jenis Data

Sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya, baik melalui wawancara, observasi maupun laporan dalam bentuk dokumen tidak resmi yang kemudian diolah oleh peneliti.<sup>14</sup> Adapun data sekunder terdiri dari

---

<sup>11</sup> Ainuz Zulfa Fakhriana H (11380045) Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga tahun 2018.

<sup>12</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004), hlm. 2.

<sup>13</sup> Abdulkadir Muhammad, "*Hukum dan Penelitian Hukum*", Citra Aditya Bakti, Bandung, 2004, hlm 134

<sup>14</sup> Zainudin Ali, "*Metode Penelitian Hukum*", (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), hlm. 106.

Bahan Hukum Primer, Bahan Hukum Sekunder, dan Bahan Hukum Tersier.<sup>15</sup>

#### 4. Metode Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Merupakan suatu proses pengamatan kompleks, dimana peneliti melakukan pengamatan langsung di tempat penelitian. Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung terhadap objek penelitian. Observasi juga merupakan pengamatan dari pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.<sup>16</sup>

##### b. Wawancara

Interview atau yang lebih dikenal dengan istilah wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan menggunakan pertanyaan kepada responden.<sup>17</sup>

##### c. Studi Dokumen

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.<sup>18</sup>

#### 5. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode diskriptif-analitis, yakni prosedur atau cara memecahkan masalah

---

<sup>15</sup> Suteki dan Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2018), hlm. 215

<sup>16</sup> Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, cet Ke 4 (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 54.

<sup>17</sup> P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, Cet. ke-1, 1991), hal. 39.

<sup>18</sup> Basrowi, Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), glm. 158.

penelitian dengan memaparkan keadaan obyek yang diselidiki sebagaimana adanya berdasarkan fakta yang aktual pada saat sekarang.<sup>19</sup>

Model analisis kualitatif yang digunakan adalah model analisis data diskriptif-analitis yang dilaksanakan dengan menggunakan tiga tahap atau komponen berupa reduksi data, sajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi dalam suatu proses siklus antara tahap-tahap tersebut sehingga data terkumpul akan berhubungan satu dengan yang lainnya secara otomatis. Ketiga komponen tersebut dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut<sup>20</sup>:

a. Reduksi Data

Proses pemilihan, pemusatan perhatian yang bertujuan untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal-hal yang tidak penting yang muncul dari catatan dan pengumpulan data. Proses ini berlangsung terus menerus sampai laporan akhir lengkap tersusun. Reduksi data bukanlah merupakan suatu yang terpisah dari analisis, reduksi data merupakan bagian dari analisis.

b. Sajian Data

Sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan riset dan pengambilan tindakan yang meliputi berbagai jenis matrik, data, gambar dan sebagainya.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan akhir dapat dilakukan ketika setelah memahami arti dari berbagai hal yang ditemui dengan melakukan pencatatan-pencatatan peraturan, pernyataan-pernyataan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, akhirnya penulis menarik kesimpulan. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Singkatnya makna-makna yang

---

<sup>19</sup> Hadari Nawawi dan Martini Hadari, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1995), hlm. 67.

<sup>20</sup> Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis*, (Penerjemah: Tjetjep Rohendi Rohidi, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: UI Press, 1992), hlm. 16-19.

muncul dari data harus diuji kebenarannya, kekokohnya dan kecocokannya yakni merupakan validitasnya.

## F. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari dari lima bab sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

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

### BAB II : KONSEP UMUM TENTANG JUAL BELI

Bab ini menjelaskan konsep umum tentang jual beli dan konsep umum tentang *top-up diamond* dan regulasinya di Indonesia.

### BAB III : PRAKTEK EVENT *MEGA DIAMOND* GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG

Bab ini memaparkan praktek event mega diamond di game Mobile Legends: Bang Bang. Dalam bab ini terlebih dahulu akan menjelaskan mengenai gambaran umum tentang Mobile Legends: Bang Bang. Dilanjutkan dengan tata cara mengikuti event mega diamond MLBB.

### BAB IV : TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP PRAKTEK *EVENT MEGA DIAMOND* MOBILE LEGENDS: BANG BANG

Yaitu analisis terhadap praktek event *mega diamond* game Mobile Legends: Bang Bang menurut hukum positif yang ada di Indonesia dan analisis hukum ekonomi syariah terhadap *event diamond* game Mobile Legends: Bang Bang.

**BAB V :           PENUTUP**

Dalam bab ini terdiri dari tiga sub bab yaitu kesimpulan dari hasil penelitian, saran-saran mengenai hasil penelitian serta penutup. Bab ini merupakan bagian penutup dari rangkain penulisan skripsi yang penulis susun.

## BAB II

### KONSEP UMUM JUAL BELI

#### A. Konsep Jual Beli (*Al-Bai'*)

##### 1. Pengertian Jual Beli

Secara bahasa, jual beli atau *al-bai'u* berarti *muqabalatu syai'in bi syai'in* (menukar sesuatu dengan sesuatu).<sup>21</sup> Sedangkan menurut istilah, Jual beli ialah suatu perjanjian tukar-menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan syara' dan disepakati.<sup>22</sup>

Ulama berbeda pendapat dalam mendefinisikan jual beli tersebut di antaranya:<sup>23</sup>

1. Menurut ulama Hanafiyah, jual beli adalah pertukaran harta (benda) dengan harta berdasarkan cara khusus (yang dibolehkan);
2. Menurut Imam Nawawi, dalam al-majmu yang dimaksud dengan jual beli adalah pertukaran harta dengan harta untuk kepemilikan;
3. Menurut Ibnu Qudama, dalam kitab al-mugni, yang dimaksud dengan jual beli adalah pertukaran harta dengan harta, untuk saling menjadikan milik.

Dalam jual beli terdapat pertukaran benda yang satu dengan benda yang lain yang menjadi penggantinya. Akibat hukum dari jual beli adalah terjadinya pemindahan hak milik seseorang kepada orang lain atau dari penjual kepada pembeli. Jadi jual beli adalah memberikan barang atau benda yang dijual kepada pihak yang membeli, dan si pembeli

---

<sup>21</sup> Wahbah Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu Jilid V*, (Jakarta: Gema Insani, 2011), h. 25.

<sup>22</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), h. 68-69.

<sup>23</sup> Rachmat Syafei, *Penimbunan dan Monopoli Dagang Dalam Kajian Fiqih Islam*, (Jakarta: Departemen Agama-Mimbar Hukum, 2004), h. 73.

memberikan berupa alat tukar yang sepadan dengan barang atau benda tersebut.

Jual beli adalah akad *mu'awadhah*, yakni akad yang dilakukan oleh dua pihak, dimana pihak pertama menyerahkan barang dan pihak kedua menyerahkan imbalan, baik berupa uang maupun barang. Syafi'iah dan Hanabilah mengemukakan bahwa objek jual beli bukan hanya barang (benda), tetapi juga manfaat, dengan syarat tukar-menukar berlaku selamanya, bukan untuk sementara.<sup>24</sup>

Jual beli diatur dalam Pasal 1457 sampai dengan Pasal 1540 KUH Perdata. Yang dimaksud dengan jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan (Pasal 1457 KUH Perdata).<sup>25</sup>

Di dalam perjanjian itu pihak penjual berkewajiban untuk menyerahkan objek jual beli kepada pembeli dan berhak menerima harga dan pembeli berkewajiban untuk membayar harga dan berhak menerima objek tersebut. Sehingga unsur-unsur yang tercantum dalam definisi tersebut adalah a) adanya subjek hukum, yaitu penjual dan pembeli; b) adanya kesepakatan antara penjual dan pembeli tentang barang dan harga; c) adanya hak dan kewajiban yang timbul antara pihak penjual dan pembeli.<sup>26</sup>

## 2. Hukum Jual Beli

### a. Al-Quran

#### 1) Surat Al-Baqarah ayat 275

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

<sup>24</sup> Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah*, (Jakarta: Cakrawala Publishing, 2014), Jilid V, h. 158.

<sup>25</sup> Salim, *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, (Jakarta, Sinar Grafika: 2008), h. 48.

<sup>26</sup> Salim, *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, (Jakarta, Sinar Grafika: 2008), h. 49.



“...Dan Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba...”<sup>27</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa bahwa jual beli adalah tukar menukar manfaat yang dihalalkan oleh Allah SWT, sedangkan riba adalah tambahan biaya dari hasil jerih payah orang yang berhutang atau dari dagingnya yang telah di haramkan oleh Allah SWT.<sup>28</sup>

2) Surat An-Nisa’ ayat 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً  
عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ

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

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah telah mengharamkan memakan harta orang lain dengan cara batil yaitu tanpa ganti dan hibah, yang demikian itu adalah batil berdasarkan ijma’ umat dan termasuk di dalamnya juga semua jenis akad yang rusak yang tidak boleh secara syara’ baik karena ada unsur riba atau jahala (tidak diketahui), atau karena kadar ganti yang rusak seperti minuman keras, babi, dan yang lainnya dan jika yang diadakan itu adalah harta perdagangan, maka boleh hukumnya, sebab pengecualian dalam ayat di atas adalah terputus karena harta perdagangan bukan termasuk harta yang tidak boleh dijual belikan.<sup>30</sup>

<sup>27</sup> Kemenag RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an Badan Litbang Diklat Kemenag RI, 2019), h. 61.

<sup>28</sup> Syaikh Muhammad Ali Ash-Shabuni, *Rawai’ul Bayan Tafsir Ayat-Ayat Hukum*, (Semarang: CV. Asy-Syifa, 1993), Jilid II, h. 142.

<sup>29</sup> Kemenag RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an Badan Litbang Diklat Kemenag RI, 2019), h. 112.

<sup>30</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat (Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam)*, (Jakarta: Amzah, 2010), h. 26-27.

b. Al-Hadits

عن رفاعة بن رافع ان النبي صلى الله عليه وسلم : سُئِلَ أَيُّ الْكَسْبِ  
أَطْيَبُ ؟ قَالَ : عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ<sup>31</sup>

*“Dari Rifa’ah ibnu Rifa’I bahwa Nabi SAW ditanya usaha apakah yang paling baik? Nabi menjawab: Usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur.”*

Jual beli yang mabrur adalah setiap jual beli yang tidak ada dusta dan khianat, sedangkan dusta itu adalah penyamaran dalam barang yang dijual, dan penyamaran itu adalah menyembunyikan aib barang dari penglihatan pembeli.

3. Rukun dan Syarat Jual Beli

Di dalam jual beli, rukun dan syarat merupakan hal yang teramat penting, sebab tanpa rukun dan syarat maka jual beli tersebut tidak sah hukumnya. Oleh karena itu Islam telah mengatur tentang syarat dan rukun jual beli itu, yaitu sebagai berikut:

a. Rukun Jual Beli

Menurut Abdurrahman Aljaziri, mendefinisikan rukun jual beli sebagai berikut:<sup>32</sup>

- 1) *Al-‘Aqidani*, yaitu dua pihak yang berakad yakni penjual dan pembeli.
- 2) *Mauqud ‘alaih*, yaitu sesuatu yang dijadikan akad yang terdiri dari harga dan barang yang diperjual belikan.
- 3) *Sighat*, yaitu ijab dan Kabul.

<sup>31</sup> Muhammad bin Isma’il Al-Kahlani, *Subul As-Salam*, Juz 3, (Mesir: Maktabah Mushthafa Al-Babiy Al-Halabiy, 1960), h. 4.

<sup>32</sup> Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Amzah, 2013), h.180.

Adapun rukun jual beli menurut ulama Hanafiyah hanya satu ijab (ungkapan pembeli dari pembeli) dan qabul (ungkapan menjual dari penjual). Menurut mereka yang menjadi rukun jual beli itu hanyalah kerelaan kedua belah pihak untuk melakukan transaksi jual beli. Akan tetapi karena unsur kerelaan itu merupakan unsur hati yang sulit untuk diindera sehingga tidak kelihatan, maka diperlukan indikasi yang menunjukkan kerelaan itu dari kedua belah pihak. Indikasi yang menunjukkan kerelaan kedua belah pihak yang melakukan transaksi jual beli, menurut mereka boleh tergantung dalam ijab dan qabul, atau melalui cara saling memberikan barang dan harga barang.<sup>33</sup>

Menurut jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu:<sup>34</sup>

- 1) Ada orang yang melakukan akad atau *al-muta'qidain* (penjual dan pembeli)
  - 2) Ada sighat (lafal ijab dan qabul)
  - 3) Ada barang yang dibeli
  - 4) Ada nilai tukar pengganti barang.
- b. Syarat Jual Beli

Syarat-syarat dari jual beli adalah sebagai berikut:

- 1) Syarat Orang yang Berakad

Para ulama fiqh sepakat bahwa orang yang melakukan akad jual beli harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:<sup>35</sup>

- a) Berakal. Oleh sebab itu tidak sah orang gila dan anak kecil yang belum mumayyiz melakukan akad.
- b) Yang melakukan akad itu ialah orang yang berbeda. Tidak sah hukumnya seseorang yang melakukan akad dalam waktu

---

<sup>33</sup> Wahbah Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu Jilid V*, (Jakarta: Gema Insani, 2011), h. 28.

<sup>34</sup> Abdul Rahman Ghazali, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 71.

<sup>35</sup> *Ibid.*, h. 71-72.

yang bersamaan maksudnya seseorang sebagai penjual sekaligus pembeli.

## 2) Syarat Ijab dan Qabul

Syarat Ijab dan Qabul adalah sebagai berikut:<sup>36</sup>

- a) Orang yang mengucapkan ijab dan qabul telah baligh dan berakal.
- b) Qabul sesuai dengan ijab. Misalnya, penjual mengatakan: “saya jual buah ini dengan harga sekian”, kemudian pembeli menjawab “saya beli buah ini dengan harga sekian”.
- c) Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majelis. Artinya kedua belah pihak saling bertatap muka dalam transaksi jual beli.

## 3) Syarat-syarat barang yang diperjual belikan (*Ma'qud 'Alaih*)

Syarat-syarat yang berkaitan terhadap barang yang diperjual belikan adalah sebagai berikut:<sup>37</sup>

- a) Barang yang diperjual-belian ada. Jika ternyata barang yang diperjual-belian tidak ada, maka harus ada kesanggupan dari pihak penjual untuk mengadakan barang tersebut.
- b) Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.
- c) Hak milik sendiri atau milik orang lain dengan kuasa atasnya.
- d) Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.

## 4) Syarat-syarat nilai tukar (harga barang)<sup>38</sup>

- a. Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya.
- b. Boleh diserahkan pada waktu akad.
- c. Apabila jual beli yang dilakukan dengan saling mempertukarkan (barter), maka barang yang dijadikan nilai tukar, bukan barang yang haram.

---

<sup>36</sup> *Ibid.*, h. 72-73.

<sup>37</sup> *Ibid.*, h. 75-76.

<sup>38</sup> *Ibid.*, h. 76.

#### 4. Jenis Jual Beli

##### a. Jual Beli *Najasy*

Seorang muslim tidak boleh menawar suatu barang dengan harga tertentu, padahal ia tidak ingin membelinya, namun ia berbuat seperti itu agar diikuti para penawar lainnya kemudian pembeli tertarik membeli barang tersebut. Seorang muslim juga tidak boleh berkata kepada pembeli yang ingin membeli suatu barang., “Barang ini dibeli dengan harga sekian”. Ia berkata bohong untuk menipu pembeli tersebut, ia bersekongkol dengan penjual.

##### b. Jual beli barang-barang haram dan najis

Seorang muslim tidak boleh menjual barang atau komoditas barang haram, barang-barang najis, dan barang-barang yang menjurus keadan haram. Jadi, ia tidak boleh menjual minuman keras, babi, bangkai, berhala, dan anggur yang hendak dijadikan minuman keras.

##### c. Jual beli gharar

Jual beli gharar adalah jual beli yang mengandung unsur-unsur penipuan dan pengkhianatan, baik karena ketidakjelasan dalam objek jual beli atau ketidak pastian dalam cara pelaksanaannya. Hukum jual beli ini adalah haram. Sebagaimana Nabi saw., bersabda: *“Mewartakan Muhammad bin Samak dari Yazid bin Abi Ziyad dari al-Musayyab bin Rafi” dari Abdullah bin Mas“ud katanya: telah bersabda Rasulullah saw., janganlah kamu beli ikan yang berada di dalam air, karena itu adalah suatu yang tidak jelas. (HR. Ahmad)”*.

Orang muslim tidak boleh menjual sesuatu yang di dalamnya terdapat ketidakjelasan (gharar). Jadi, ia tidak boleh menjual ikan di air, atau menjual bulu di punggung kambing yang masih hidup, atau anak hewan yang masih berada di perut induknya, atau buah-buahan belum masak, atau biji-bijian yang belum mengeras, atau barang tanpa melihat.

##### d. Jual beli dua barang dalam satu akad

Seorang muslim tidak boleh melangsungkan dua jual beli dalam satu akad, namun ia harus melangsungkan keduanya sendiri-sendiri, karena di dalamnya terdapat ketidakjelasan yang membuat orang muslim lainnya tersakiti, atau memakan hartanya dengan tidak benar. Dua jual beli dalam satu akad mempunyai banyak bentuk, misalnya, penjual berkata kepada pembeli, “Aku jual barang ini kepadamu seharga sepuluh ribu kontan, atau lima belas ribu sampai waktu tertentu (kredit)”. Setelah itu, akad jual beli dilangsungkan dan penjual tidak menjelaskan jual beli manakah (kontan atau kredit) yang ia kehendaki. Contoh lain, misalnya, penjual berkata kepada pembeli, “Aku jual rumah ini seharga sekian dengan syarat engkau menjualnya lagi kepadaku dengan harga sekian dan sekian”. Contoh lain, misalnya, penjual menjual salah satu dari dua barang yang berbeda seharga satu dinar dan akadnya pun dilangsungkan, namun pembeli tidak tahu barang manakah yang telah ia beli. Jual beli seperti di atas dilarang.

e. Jual beli utang dengan utang

Seorang muslim tidak boleh menjual utang dengan utang, karena hal tersebut sama saja menjual barang yang tidak ada dengan barang yang tidak ada pula, dan Islam tidak membolehkan jual beli seperti itu. Contoh jual beli utang dengan utang ialah anda mempunyai piutang dua kwintal beras pada orang lain yang akan dibayar pada suatu waktu, kemudian anda menjualnya kepada orang lain seharga seratus ribu sampai waktu tertentu. Contoh lain, anda mempunyai piutang berupa kambing kepada seseorang dan ketika telah jatuh tempo ternyata orang tersebut tidak dapat membayar utangnya, kemudian orang tersebut berkata kepada anda, “Juallah kambing tersebut kepadaku seharga lima puluh ribu sampai waktu tertentu”. Jadi, ia menjual kepadanya utang, dengan utang.

## B. Konsep Hadiah

## 1. Pengertian Hadiah

Hadiah berasal dari kata *Hadi* (هادى) terambil dari akar kata yang terdiri dari huruf-huruf *ha'*, *dal*, dan *ya'*. Maknanya berkisar pada dua hal. Pertama, tampil ke depan memberi petunjuk. Dari sini lahir kata *Hadi* yang bermakna penunjuk jalan, karena dia tampil di depan. Kedua, menyampaikan dengan lemah lembut. Dari sini lahir kata *hidayah* yang merupakan penyampaian sesuatu dengan lemah lembut guna menunjukkan simpati.<sup>39</sup>

Hadiah sering juga disebut hibah. Ada juga yang mengatakan bahwa hadiah termasuk dari macam-macam hibah. Menurut Ensiklopedi Hukum Islam, hadiah dikategorikan dalam bentuk hibah.<sup>40</sup> Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hadiah merupakan pemberian (kenang- kenangan, penghargaan, penghormatan).<sup>41</sup>

Pengertian Hadiah adalah pemberian suatu barang oleh seseorang kepada orang lain, untuk dijadikan hak miliknya, adanya suatu sebab, dan adanya maksud tertentu. Hadiah juga mengandung faedah untuk mempererat hubungan batin, mengandung isyarat agar sesama manusia saling menghargai, sehingga timbullah rasa harga menghargai dalam dada masing-masing. Dan tambah eratlah rasa persaudaraan atas dasar kecintaan dan penghargaan yang murni.<sup>42</sup>

Hadiah tidak boleh bersifat upah, karena upah merupakan sesuatu yang mempunyai nilai sebagai ganti rugi dari suatu pekerjaan atau suatu jasa yang telah dilakukan oleh seseorang. Jika hadiah tersebut berubah menjadi upah, maka hadiah itu tidak lagi bernilai sebagai reward melainkan ijarah, jika hadiah tersebut bersifat transaksi maka hadiah tersebut bukanlah hadiah melainkan jual beli. Maksud pemberian hadiah

---

<sup>39</sup> Sahabuddin et al., *Ensiklopedia Al-Qur'an: Kajian Kosakata*, (Jakarta: Lentera Hati, 2007), h. 261.

<sup>40</sup> Abdul Aziz Dahlan, et al. *Ensiklopedi Hukum Islam*, (Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve, 1996), h. 540.

<sup>41</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, cet.3, h. 380.

<sup>42</sup> Dja'far, *Ilmu Fiqh*, (Surakarta: Ramahani, 1986), h.189.

adalah pemberi memberikan sesuatu secara sukarela kepada penerima hadiah tanpa ganti rugi yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan harta itu dari pemberi kepada penerima, dan hal semacam ini dilakukan semata-mata mendekatkan diri kepada Allah tanpa mengharapkan imbalan apapun.<sup>43</sup> Hadiah merupakan sesuatu yang disenangi dan digemari oleh pemenang. Sehingga, pemberi hadiah memberikan kepada siapa dan mencapai tujuan, dimana besar kecilnya reward ditentukan sesuai dengan tingkat pencapaian yang diraih.<sup>44</sup>

Beberapa ulama' fiqh mendefinisikan hadiah adalah:

a. Zakariya Al-Anshari

Hadiah adalah penyerahan hak milik harta benda tanpa ganti rugi yang umumnya dikirimkan kepada penerima untuk memuliakannya.<sup>45</sup>

b. Sayyid Sabiq

Hadiah itu seperti hibah dalam segi hukum dan maknanya. Dalam pengertian ini, Sayyid Sabiq tidak membedakan antara hadiah dengan hibah dalam segi hukum dan segi makna. Hibah dan hadiah adalah dua istilah dengan satu hukum dan satu makna. Sehingga ketentuan yang berlaku bagi hibah berlaku juga bagi hadiah.<sup>46</sup>

c. Muhammad Qal'aji

---

<sup>43</sup> Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Graha Media Pratama, 2007), h.82.

<sup>44</sup> Suharsimi Arikanto, *Manajemen Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Karya, 1993), h.160.

<sup>45</sup> Abi Yahya Zakariyya Al-Anshari Asy-Syafi'i, *Asnal Mathalib*, (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, juz 5), h. 566.

<sup>46</sup> Sayyid Sabiq, *Fiqh as-Sunnah*, (Mesir: Dar al-Fath li al-I'lami al-Arabiy, juz 3), h. 315



Hadiah adalah pemberian sesuatu tanpa imbalan untuk menyambung tali silaturahmi, mendekatkan hubungan, dan memuliakan.<sup>47</sup>

Dalam pengertian ini, Muhammad Qal'aji menegaskan bahwa dalam hadiah tidak murni memberikan tanpa imbalan, namun ada tujuan tertentu yakni ada kalanya untuk menyambung tali silaturahmi, mendekatkan hubungan, dan memuliakan. Kalau dipahami, ada titik temu antara ketiga definisi di atas, yakni hadiah adalah pemberian tanpa imbalan, sama seperti hibah. Sayyid Sabiq menganggap hibah dan hadiah adalah sama persis, sedangkan Zakariyya Al-Ansari dan Muhammad Qal'aji membedakannya. Hibah murni pemberian tanpa imbalan, sedangkan hadiah bertujuan untuk memuliakan. Mayoritas fuqaha cenderung membedakan antara hibah dan hadiah. Yang jelas, hadiah merupakan pemindahan kepemilikan atas suatu harta dan bukan hanya manfaatnya. Kalau yang diberikan adalah manfaatnya sementara zatnya tidak maka itu merupakan pinjaman (*i'jarah*). Karenanya hadiah haruslah merupakan *tamlikan li al-'ayn* (pemindahan/penyerahan kepemilikan atas suatu harta kepada pihak lain).

## 2. Dasar Hukum Hadiah

Dalil-dalil yang menjadi dasar disyariatkan memberikan hadiah dapat dilihat dalam beberapa ayat Al-Qur'an dan Hadis Nabi, antara lain:

### a. Al-Qur'an

#### 1) Qs. Al-Baqarah (2): 177

... وَءَاتَى الْمَالَ عَلَى حُبِّهِ ذَوِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَابْنَ السَّبِيلِ  
وَالسَّائِلِينَ وَفِي الرِّقَابِ ....

“... dan memberikan harta yang dicintainya kepada kerabatnya, anak-anak yatim, orang-orang miskin, musafir (yang

---

<sup>47</sup> Muhammad Qal'aji, *Mu'jam Lugatil Fuqaha*, dalam al-maktabah asy-syamilah, al-ishdar atstsani, juz 1), h. 493.

*memerlukan pertolongan) dan orang-orang yang memintaminta; dan (memerdekakan) hamba sahaya ....*”<sup>48</sup>

b. Hadis

عن أبي هريرة عن النبي صلى الله عليه وسلم قال : تهااروا تحابوا (رواه البخاري في الادب المفرد وأبو يعلى باسناد حسن )

“Dari Abu Hurairah, dari Nabi saw. bersabda, “Hendaklah kalian saling memberi hadiah, agar kalian saling mencintai.” (HR. Al-Bukhari dalam kitab Al-Adab Al-Mufrad dan Abu Ya’la dengan sanad hasan.”<sup>49</sup>

3. Rukun dan Syarat hadiah

Menurut Ulama Hanafiah, rukun hadiah adalah ijab dan kabul sebab keduanya termasuk akad seperti halnya jual-beli. Dalam kitab *Al-Mabsuth*, mereka menambahkan dengan *qadbhu* (pemegang/penerima). Alasannya, dalam hadiah harus ada ketetapan dalam kepemilikan. Adapun yang menjadi rukun dalam hadiah yaitu *wahib* (pemberi), *mauhub lah* (penerima), *mauhub* (barang yang dihadihkan), *shighat* (ijab dan qabul).<sup>50</sup>

a. *Wahib*

*Wahib* (pemberi) adalah orang yang memberikan hadiah atau pemindahan kepemilikan. *Wahib* (pemberi) hadiah sebagai salah satu pihak pelaku dalam transaksi hadiah disyaratkan:

- 1) Ia mestilah sebagai pemilik sempurna atas sesuatu benda yang dihadihkan. Karena hadiah mempunyai akibat perpindahan hak milik, otomatis pihak pemberi hadiah dituntut sebagai sebagai pemilik yang mempunyai hak penuh atas benda yang dihadihkan itu.
- 2) Pihak pemberi hadiah mestilah seorang yang cakap bertindak secara sempurna (kami>lah), yaitu baliq dan berakal. Orang yang

<sup>48</sup> Kemenag RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an Badan Litbang Diklat Kemenag RI, 2019), h. 35.

<sup>49</sup> Muhammad bin Isma’il Al-Amir Ash-Shan’ani, *Subul As-Salam Syarah Blughul Maram*, Terj. Muhammad Isnain, “*Subulus Salam – Syarah Bulughul Maram*”, (Jakarta: Darus Sunnah Press, 2013), Cet. 8, h. 555.

<sup>50</sup> Rachmad Syafei, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2001), h. 244.

sudah cakap bertindaklah yang bisa dinilai bahwa perbuatan yang dilakukannya adalah sah, sebab ia sudah mempunyai pertimbangan yang sempurna.

- 3) Pihak pemberi hadiah hendaklah melakukan perbuatannya itu atas kemauan sendiri dengan penuh kerelaan, dan bukan dalam keadaan terpaksa, orang-orang yang dipaksa menghadiahkan sesuatu miliknya, bukan dengan ikhtiyarnya, sudah pasti perbuatannya itu tidak sah.

b. *Mauhub Lah*

Karena hadiah itu merupakan transaksi langsung, maka penerima hadiah disyaratkan sudah wujud dalam artinya yang sesungguhnya ketika akad hadiah dilakukan. Oleh sebab itu, hadiah tidak boleh diberikan kepada anak yang masih dalam kandungan. Dalam persoalan ini, pihak penerima hadiah tidak disyaratkan supaya baliq berakal. Kalau sekiranya penerima hadiah belum cakap bertindak ketika pelaksanaan transaksi, ia diwakili oleh walinya.

c. *Mauhub*

*Mauhub* (barang yang dihadiahkan) adalah barang yang dihadiahkan kepada penerima hadiah. Adapun syarat dalam mauhub (barang yang dihadiahkan) yang akan diberikan yaitu:

- 1) Benda yang dihadiahkan tersebut mestilah milik yang sempurna dari pihak pemberi hadiah. Ini berarti bahwa hadiah tidak sah bila sesuatu yang dihadiahkan itu bukan milik sempurna dari pihak pemberi hadiah.
- 2) Barang yang dihadiahkan itu sudah ada dalam arti yang sesungguhnya ketika transaksi hadiah dilaksanakan. Tidak sah menghadiahkan sesuatu yang belum berwujud.
- 3) Objek yang dihadiahkan itu mestilah sesuatu yang boleh dimiliki oleh agama. Tidaklah dibenarkan menghadiahkan sesuatu yang tidak boleh dimiliki, seperti menghadiahkan minuman yang memabukan.

- 4) Harta yang dihadiahkan tersebut mestilah telah terpisah secara jelas dari harta milik pemberi hadiah.

d. *Shighat*

Dalam pemberian hadiah yang menjadi sasaran ialah kepada shighat dalam transaksi tersebut sehingga perbuatan itu sungguh mencerminkan terjadinya pemindahan hak milik melalui hadiah. Ini berarti bahwa walaupun tiga unsur pertama sudah terpenuhi dengan segala persyaratannya, hadiah dinilai tidak ada bila transaksi hadiah tidak dilakukan.

Sedangkan syarat-syarat hadiah yaitu berkaitan dengan syarat *wahib* (pemberi hadiah) dan *mauhub* (barang). Ulama Hanabilah menetapkan 11 (sebelas) syarat diantaranya:<sup>51</sup>

- a. Hadiah dari harta yang boleh di-*tasharruf*-kan.
- b. Terpilih dan sungguh-sungguh.
- c. Harta yang diperjualbelikan.
- d. Tanpa adanya penganti
- e. Orang yang sah memilikinya.
- f. Sah menerimanya.
- g. Walinya sebeum pemberi dipandang cukup waktu.
- h. Menyempurnakan pemberian.
- i. Tidak disertai syarat waktu.
- j. Pemberi sudah sudah mampu tasharruf (merdeka, mukallaf, dan rashid).
- k. Mauhub harus berupa harta yang khusus untuk dikeluarkan.

Adapun yang menjadi syarat untuk *wahib* (pemberi hadiah) dan *mauhub* (barang) yaitu:<sup>52</sup>

- a. Syarat *Wahib* (Pemberi Hadiah)

*Wahib* disyaratkan harus ahli *tabarru* (derma), yaitu berakal, baligh, *rasyid* (pintar).

---

<sup>51</sup> Rachmad Syafei, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2001), h. 246.

<sup>52</sup> Rachmad Syafei, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2001), h. 247.

b. Syarat *Mauhub* (Barang)

- 1) Harus ada waktu hadiah.
- 2) Harus berupa harta yang kuat dan bermanfaat.
- 3) Milik sendiri
- 4) Menyendiri, menurut Ulama Hanafiah, hadiah tidak dibolehkan terhadap barang bercampur dengan milik orang lain, sedangkan menurut ulama' Malikiyah, Hambali dan Syafi'iyah, hal itu dibolehkan.
- 5) *Mauhub* terpisah dari yang lain, barang yang dihadiahkan tidak boleh bersatu dengan barang yang tidak dihadiahkan, sebab akan menyulitkan untuk memanfaatkan mauhub.
- 6) *Mauhub* telah diterima atau dipegang oleh penerima. g. Penerima memegang hadiah atas seizin wahib.

4. Macam-macam Hadiah

a. Hadiah dalam Perlombaan

Adapun yang dimaksud dengan perlombaan yang berhadiah, ialah perlombaan yang bersifat adu kekuatan seperti gulat atau lomba lari atau ada keterampilan/ ketangkasan seperti badminton, sepakbola, atau kepandaian seperti main catur. Pada prinsipnya lomba semacam tersebut diperbolehkan dalam agama, asal tidak membahayakan keselamatan badan dan jiwa dan mengenai uang hadiah yang diperoleh dari hasil lomba tersebut diperbolehkan oleh agama jika dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut:<sup>53</sup>

- 1) Jika uang/hadiah lomba itu disediakan oleh pemerintah atau sponsor non-pemerintah untuk para pemenang.
- 2) Jika uang/hadiah lomba itu merupakan janji dari salah satu dari dua orang yang berlomba kepada lombanya jika ia dapat dikalahkan lawannya itu.

---

<sup>53</sup> Nazar Bakry, *Problematika Fiqh Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1994), Cet. I, Edisi I, h. 86.

- 3) Jika uang/hadiah lomba disediakan oleh para pelaku lomba dan mereka disertai muhallil, yaitu orang yang berfungsi menghalalkan perjanjian lomba dengan uang sebagai pihak ketiga, yang akan mengambil uang hadiah itu, jika jagonya menang tapi ia tidak harus membayar jika jagonya kalah.
- b. Hadiah dari Pembelian Suatu Barang

Hadiah dalam pembelian suatu barang merupakan bentuk pemberian hadiah yang diharamkan, jika orang yang membeli kupon dengan harga tertentu, banyak atau sedikit, tanpa ada gantinya melainkan hanya untuk ikut serta dalam memperoleh hadiah yang disediakan. Namun perlu dingatkan juga, jika pembeli tersebut membeli dengan tujuan untuk mendapatkan kupon, sedangkan ia tidak membutuhkan barangnya maka hukumnya haram, karena kupon dalam hal ini adalah tujuan pembelian dan bukan sebagai pengikut.<sup>54</sup>

### C. Konsep *Al-Maisir*

#### 1. Pengertian *Al-Maisir*

*Al-Maisir* adalah transaksi yang digantungkan pada suatu keadaan yang tidak pasti dan bersifat untung-untungan. Identik dengan kata maysir adalah *qimar*. Menurut Muhammad Ayub, baik *maisir* maupun *qimar* dimaksudkan sebagai permainan untung-untungan (*game of chance*). Dengan kata lain, yang dimaksudkan dengan *maisir* adalah perjudian.<sup>55</sup>

Maysir dalam bahasa Arab terbagi dua: yaitu *maisir al-lahwi* yang artinya perjudian yang hanya bersifat hiburan seperti permainan dadu, catur dan lain sebagainya yang merupakan permainan hiburan. Kedua, *maisir al-qimar* yang artinya perjudian taruhan yang di dalamnya terdapat praktek taruhan, walaupun demikian, ketika disebut kata maysir

---

<sup>54</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana Prenada Group 2012), h. 370.

<sup>55</sup> Azzam Abdul, Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalat System Transaksi dalam Islam* (Jakarta: AMZAH. 2010) h. 217

saja, maka berarti perjudian yang terdapat praktek taruhan meskipun awalnya maysir hanya merupakan istilah perjudian bangsa Arab pada masa Jahiliyah.<sup>56</sup>

Kata *maysir* dalam bahasa Arab secara harfiah adalah memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja, yang biasa disebut berjudi. Judi dalam terminologi agama diartikan sebagai “suatu transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk kepemilikan suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan atau kejadian tertentu”.

Suatu kegiatan bisa dikategorikan *maysir* apabila ada tiga unsur dipenuhi, yaitu:

- a. Adanya taruhan harta/materi yang berasal dari kedua pihak yang berjudi.
- b. Adanya suatu permainan yang digunakan untuk menentukan pemenang dan yang kalah.
- c. Pihak yang menang mengambil harta (sebagian/seluruhnya) yang menjadi taruhan, sedangkan pihak yang kalah kehilangan hartanya. Contoh maysir ketika jumlah orang-orang masing-masing kupon togel dengan ‘harga’ tertentu dengan menebak empat angka. Lalu diadakan undian dengan cara tertentu untuk menentukan empat angka yang akan keluar. Maka ini adalah undian yang haram, sebab undian ini telah menjadi bagian aktifitas judi. Didalamnya ada unsur taruhan dan ada pihak yang menang dan yang kalah, dimana yang menang materi yang berasal dari pihak yang kalah. Ini tidak diragukan lagi adalah karakter-karakter judi yang najis.

## 2. Hukum *Al-Maisir*

---

<sup>56</sup> Muhammad Imarah, *Qamus al-Mustalahat al-Iqtisadiyyah fi al-Hadarah al-Islamiyah*, (Cairo: Dar al-Shuruq, cet 1, 1993), h. 577.

Prinsip berjudi adalah terlarang, baik terlibat secara mendalam maupun berperan sedikit saja atau tidak berperan sama sekali, lalu mengharapkan keuntungan semata (misalnya hanya mencoba-coba) di samping sebagian orang-orang yang terlibat melakukan kecurangan. Kita mendapatkan apa yang semestinya kita tidak dapatkan, atau menghilangkan suatu kesempatan, melakukan pemotongan dan bertaruh benar-benar masuk dalam kategori definisi berjudi.<sup>57</sup>

Al-Qur'an telah menjelaskan bahwa Allah SWT melarang kegiatan *maysir*. Firman Allah SWT dalam Surat Al-Ma'idah ayat 90:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلُمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ  
الشَّيْطَانِ فَأَجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

*Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.*<sup>58</sup> (QS. Al-Ma'idah (5): 90)

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah melarang perbuatan berjudi karena perbuatan tersebut adalah termasuk perbuatan syaitan. Kegiatan berjudi akan menimbulkan permusuhan dan kebencian antara sesama manusia, dan juga menghalangi untuk mengingat Allah dan sembahyang kepada Allah. Oleh karena itu, Allah melarang untuk melakukan perbuatan tersebut.

Surat Al-Baqarah ayat 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ  
مِنْ نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ  
تَتَفَكَّرُونَ

<sup>57</sup> Afzalur Rahman dalam Muhammad Syakir Sula, *Asuransi Syariah (Life and General) Konsep dan System Operasional*, h. 48-49.

<sup>58</sup> Kemenag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang Diklat Kemenag RI, 2019), h. 165.



*Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir."<sup>59</sup> (QS. Al-Baqarah (2):219)*

Ayat diatas menjelaskan bahwa perbuatan melakukan perjudian hukumnya adalah dosa besar. Perbuatan tersebut merupakan perbuatan yang sia-sia dan tidak ada manfaatnya, bahkan perbuatan perjudian merupakan perbuatan yang merugikan karena tidak menghasilkan apapun.

#### D. Konsep Gharar

##### 1. Pengertian Gharar

*Gharar* dalam bahasa Arab merupakan bentuk isim dari kata *taghrir* yang berarti sindiran atas sesuatu yang rusak, ada pula yang mengatakan bahwa gharar berasal dari kata *gharra-yaghurru-gharran* dan *ghururan* yang bersinonim dengan kata *khadda 'a* yang berarti menipu dan memperdayakan.<sup>60</sup>

Menurut syara', *gharar* adalah suatu bahaya yang tidak diketahui pasti dapat terjadi atau tidak terjadi. Selain itu ada juga yang mengartikan bahwa gharar itu adalah sesuatu yang pada zahirnya menyenangkan atau disukai namun pada lahirnya tidak disukai. Hakim 'Iyad menjelaskan bahwa gharar mempunyai banyak makna, di antaranya adalah: *Pertama*, sesuatu yang akhirnya tidak diketahui dengan jelas. *Kedua*, sesuatu yang samar antara keberadaannya dan ketiadaannya. *Ketiga*, sesuatu yang mengandung dua kemungkinan dan *Keempat*, sesuatu yang kita tidak tahu apakah dapat berhasil atau tidak.<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> Kemenag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang Diklat Kemenag RI, 2019), h. 46.

<sup>60</sup> Jamal al-Din Muhammad bin Makram (Ibn Manzur), *Lisan al-Arab*, juz 5, (Beirut: Dar al-Sadr, tt), h. 11.

<sup>61</sup> Rafiq Yunus al-Masri, *al-Jāmi' fī Usūl al-Ribā* (Damaskus: Dār al-Qalam, 2001), cet 2, h. 386.

Gharar mengacu pada ketidakpastian yang disebabkan karena ketidakjelasan berkaitan dengan objek perjanjian atau harga objek yang diperjanjikan dalam akad. Definisi gharar menurut beberapa Ulama adalah sebagai berikut:

- a. Imam Syafi'i : Gharar adalah apa-apa yang akibatnya tersembunyi dalam pandangan kita dan akibat yang paling mungkin muncul adalah yang paling kita takuti (tidak dihendaki).
- b. Wahbah al-Zuhaili: Gharar adalah penampilan yang menimbulkan kerusakan atau sesuatu yang tampaknya menyenangkan tetapi hakikatnya menimbulkan kebencian.
- c. Ibnu Qayyim: Gharar adalah yang tidak bisa diukur penerimaannya, baik barang itu ada maupun tidak ada, seperti menjual hamba yang melarikan diri dan unta yang liar.
- d. Imam Malik mendefinisikan Gharar sebagai jual beli objek yang belum ada dan dengan demikian belum dapat diketahui kualitasnya oleh pembeli. Contohnya : jual beli budak yang melarikan diri, jual beli binatang yang telah lepas dari tangan pemiliknya, atau jual beli anak binatang yang masih dalam kandungan induknya. Menurut Imam Malik, jual-beli tersebut adalah jual-beli yang haram karena mengandung unsur untung-untungan.

## 2. Hukum Gharar

Jual beli yang mengandung unsur gharar merupakan jual beli yang batal atau tidak sah, karena terdapat kecurangan yang menjadikannya hampir sama dengan judi. Berdasarkan hukumnya gharar terbagi menjadi tiga:<sup>62</sup>

- a. Gharar yang diharamkan secara ijma ulama, yaitu gharar yang menyolok (*al-gharar al-katsir*) yang sebenarnya dapat dihindari dan tidak perlu dilakukan. Contoh jual-beli *mulamasah, munabadzah, bai'*

---

<sup>62</sup> Ash-Shawi, Muhammad Shalah Muhammad, *Problematika Investasi pada Bank Islam Solusi Ekonomi*; Penerjemah: Rafiqah Ahmad, Alimin (Jakarta: Migunani. 2008) h. 289.

- al-hashah, bai' al-malaqih, bai' al-madhamin*, dan jenisnya. Tidak ada perbedaan pendapat ulama tentang keharaman dan kebatilan akad seperti ini.
- b. Gharar yang dibolehkan secara ijma ulama, yaitu gharar ringan (*al-gharar al-yasir*). Para ulama sepakat, jika suatu gharar sedikit maka ia tidak berpengaruh untuk membatalkan akad. Contoh seseorang membeli rumah dengan tanahnya.
  - c. Gharar yang masih diperselisihkan, apakah diikutkan pada bagian pertama atau kedua? Misalnya ada keinginan menjual sesuatu yang terpendam ditanah, seperti wartel, kacang tanah, bawang dan yang lain-lainnya. Para ulama sepakat tentang keberadaan gharar dalam jual beli tersebut, namun masih berbeda dalam menghukuminya. Adanya perbedaan ini, disebabkan sebagian mereka diantaranya Imam Malik memandang ghararnya ringan, atau tidak mungkin dilepas darinya dengan adanya kebutuhan menjual, sehingga memperbolehkannya. Karena nampak adanya pertaruhan dan menimbulkan sikap permusuhan pada orang yang dirugikan. Yakni bisa menimbulkan kerugian yang besar pada pihak lain. Oleh karena itu dapat dilihat adanya hikmah larangan jual beli tanpa kepastian yang jelas (gharar). Dimana dalam larangan ini mengandung maksud untuk menjaga harta agar tidak hilang dan menghilangkan sikap permusuhan yang terjadi pada orang akibat dari jenis jual beli ini.

## E. Konsep Togel

### 1. Pengertian Togel

Togel merupakan bentuk permainan perjudian toto gelap yakni bentuk permainan dengan bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan keluar. Judi togel adalah sesuatu perbuatan kejahatan yang melakukan pertaruhan uang yaitu sebagai alatnya kupon togel dimana

didalam kupon terdapat angka-angka yang akan dipertaruhkan dengan uang.<sup>63</sup>

Perjudian dalam sudut pandang pantologi sosial didefinisikan sebagai pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau suatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.<sup>64</sup> Menurut pasal 303 ayat (3) KUHPidana, yang disebut dengan Perjudian adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keuntungan belaka, juga karena permainannya terlatih dan lebih mahir. Berdasarkan uraian diatas, perjudian merupakan perbuatan yang secara tegas dilarang oleh undang-undang dikarenakan merupakan salah satu jenis tindak pidana yang dilarang untuk dilakukan.

Perjudian dalam pengertian secara umum merupakan tindakan yang melanggar hukum sekaligus perwujudan dari pola perilaku yang menyimpang dari norma-norma serta nilai-nilai yang berlaku di dalam kehidupan masyarakat yang merupakan hasil dari adanya hubungan interaksi sosial antara sesama dengan anggota masyarakat. Judi adalah kejahatan tanpa korban, karena korban adalah pelakunya. Judi merupakan bentuk pelanggaran norma hukum, pemberantasannya merupakan tanggung jawab kepolisian. Sementara secara umum perilaku menyimpang adalah perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai norma yang dianut oleh kelompok atau masyarakat.<sup>65</sup>

## 2. Unsur-Unsur Perjudian Togel

---

<sup>63</sup> William L. Goode, *Sosiologi Keluarga*, (Jakarta: Bina Aksara, 1983), h. 28.

<sup>64</sup> Kartini Kartono, *Pantologi Sosial Jilid 2*, (Jakarta: Rajawali, 1992), h. 55.

<sup>65</sup> Kun Maryati Dan Juju Suryawan, *Sosiologi*, (Jakarta: Esis, . 2004), h. 135.

Berdasarkan realita yang terjadi di masyarakat, unsur-unsur perjudian togel sama dengan bunyi ketentuan pasal 303 dalam KUHPidana yaitu:<sup>66</sup>

- a. Perbuatan yang dilakukan dengan menggunakan kupon putih yang berisi angka-angka.
- b. Bersifat untung-untungan yang tergantung dari angka-angka yang dipertaruhkan dalam kupon putih.
- c. Uang atau barang merupakan taruhan yang digunakan untuk melaksanakan perjudian togel.
- d. Perjudian togel merupakan perbuatan yang bertengan dengan kaidah peraturan perundang-undangan yang berlaku.

---

<sup>66</sup> K. Atmojo, *Majalah Kepolisian Semeru*, (Jawa Timur: TTT. 2005), h. 78.

### **BAB III**

#### **PRAKTEK EVENT *MEGA DIAMOND* GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

##### **A. Pengertian Mobile Legends: Bang Bang**

Mobile Legends: Bang Bang adalah game online MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Mobile Legends: Bang-bang adalah sebuah permainan MOBA yang mengharuskan playernya untuk mempertahankan tower dan menghancurkan tower musuh untuk dapat memperoleh kemenangan. Masing-masing tim terdiri dari 5 player dengan menggunakan hero yang berbeda-beda. Para player akan bedadu kekuatan di arena yang dikenal dengan Land of Dawn yang terdiri dari tiga jalur yaitu jalur atas, jalur tengah dan jalur bawah, dan pemenangan ditentukan dari tower yang hilang. Semakin cepat menghancurkan tower, maka akan semakin cepat pula untuk dapat memperoleh kemenangan.

MLBB dirilis di seluruh dunia untuk android pada tanggal 14 Juli 2016 dan kemudian untuk IOS pada tanggal 9 November 2016. Game ini sudah lebih dari 100 juta orang yang mengunduh baik di Playstore maupun di AppStore, mendapat penilaian lebih dari 29 juta orang, dan mendapatkan rating 7.0 dari 10 di Playstore dan 4.4 dari 5 di AppStore. Per update tanggal 8 Februari 2022, game ini sudah mencapai 22 season dimana setiap *reset season*-nya terdiri dari 3 bulan.<sup>67</sup>

##### **B. Ranking Mobile Legends: Bang Bang**

Ranking Mobile Legends: Bang Bang adalah prestasi yang dapat diraih dari player yang bermain di game ini. Rank dalam MLBB terdiri dari Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legends, Mythic, dan Mythical Galory.

---

<sup>67</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.



## 1. Warrior

Begitu pertama kali bermain Mobile Legends, player akan langsung mendapatkan rank Warrior. Rank warrior merupakan rank terendah yang ada dalam MLBB. Warrior adalah tingkatan Mobile Legends pertama yang player mainkan saat di mode Ranked Match. Untuk mengakses Ranked Match, minimal player sudah harus level 8 dan punya setidaknya 5 hero. Kalau sudah terpenuhi, mode rank ML akan terbuka otomatis.

Rank Warrior ML memiliki tingkatan mulai dari Warrior III hingga Warrior I dengan tiga bintang untuk naik ke rank berikutnya. Pada rank ini player tidak akan mengalami pengurangan bintang jika kalah. Saat Mobile Legends rank reset, player yang masih di Mobile Legends tier ini akan mendapatkan hadiah berupa 1x Fragment Skin Premium, 1000 Battle Point, dan 100 Ticket.<sup>68</sup>

## 2. Elite

Setelah sukses menaikkan pangkat MLBB dari tier Warrior, player akan bermain di tingkatan Elite. Rank elite merupakan peringkat kedua bawah setelah Warrior. Sama seperti sebelumnya, player akan mendapatkan tiga tingkatan mulai dari Elite III - Elite I. Bedanya, player harus mengumpulkan 4 bintang untuk bisa naik ke rank berikutnya, dan mulai rank ini jika kalah maka bintang player akan berkurang bintangnya. Setelah menyelesaikan season di urutan rank Elite Mobile Legend ini,

<sup>68</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

kamu akan mendapatkan 3x Fragment Skin Premium, 2000 Battle Point, dan 200 Ticket.<sup>69</sup>

### 3. Master

Rank Master merupakan rank ketiga dalam MLBB. Rank ini merupakan rank lanjutan dari rank sebelumnya, Elite. Urutan rank Master Mobile Legend sendiri memiliki empat buah tingkatan, yakni Master IV - Master I dengan masing-masing 4 bintang di tiap tier-nya. Untuk player yang berhasil mencapai rank di Mobile Legends yang satu ini, kamu berhak mendapatkan Skin Eksklusif Season, 4000 Battle Point, dan 300 Ticket.<sup>70</sup>

### 4. Grandmaster

Rank Grandmaster merupakan rank yang sedikit lebih sulit dibandingkan dengan rank-rank sebelumnya. Rank ini terdiri dari lima tingkatan yaitu Grandmaster V – Grandmaster I dan setiap tingkatan memerlukan lima bintang untuk dapat naik ke level berikutnya. Hadiah yang diberikan di rank Grandmaster pun cukup menggiurkan, yakni Skin Eksklusif Season, 7000 Battle Point, dan 600 Ticket.<sup>71</sup>

### 5. Epic

Mulai dari rank Epic, player akan memulai sistem Draft Pick di mana pilihan setiap hero akan diatur sebelum memulai pertandingan. Dengan sistem ini, kedua tim tidak akan memiliki hero yang sama dan bakal ada enam hero yang di-*banned* dalam setiap pertandingannya.

Rank Epic terdiri dari lima buah tingkatan, yakni Epic V - Epic I dengan lima buah bintang pada tiap tier-nya. Pada akhir musim, player akan mendapatkan Skin Eksklusif Season, 12000 Battle Point, dan 1000 Ticket.<sup>72</sup>

### 6. Legends

---

<sup>69</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

<sup>70</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

<sup>71</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

<sup>72</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.



Pada awal rilisnya game MOBA yang satu ini, rank Legend merupakan rank tertinggi untuk saat itu. Namun, di tahun 2018 kini sudah berbeda cerita. Rank Legend menempati urutan ketiga rank tertinggi di Mobile Legends. Di tier ML ini, player harus melewati Legend V - Legend I dengan lima bintang masing-masing.

Karena sudah masuk tingkatan rank ML yang lebih profesional, musuh yang kamu temui pun dijamin sudah jago. Jadi, pastikan player memilih combo hero ML tersakit supaya bisa menang. Di akhir season, ada hadiah yang bakal player dapat saat mencapai rank ini, yakni Skin Eksklusif Season, 20000 Battle Point, dan 1500 Ticket.<sup>73</sup>

#### 7. Mythic

Rank Mythic Mobile Legends menjadi salah satu pangkat tersulit di game ini. Rank ini merupakan rank yang paling di inginkan oleh semua player MLBB.

Berbeda dibanding sebelumnya, mulai Season 14, rank Mythic mengalami perubahan skema sehingga terbagi ke dalam lima tingkatan. Pada tier ini, ada tingkatan yang harus kamu lewati, yakni Mythic V - Mythic I.

Sistem penilaiannya pun bukan menggunakan bintang, melainkan poin bernama Mythic Point yang bakal bertambah dan berkurang tergantung menang atau kalahnya player dalam pertandingan.

Saat pertama kali player mencapai rank Mobile Legends ini pun, player bakal dihadapkan pada Placement Match yang terdiri dari 10 pertandingan untuk menentukan posisi kamu di rank Mythic.

Nantinya, saat bermain di mode rank, bukan tidak mungkin player akan sering bertemu dengan pro player dengan nama squad keren yang sudah cukup populer.

---

<sup>73</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

Pada akhir musim di rank Mobile Legends Mythic, player akan mendapatkan Skin Eksklusif Season, Expression Mythic, 20000 Battle Point, dan 1500 Ticket.<sup>74</sup>

#### 8. Mythical Glory

Rank tertinggi dalam MLBB adalah rank Mythical Glory. Sangat sulit sekali untuk dapat mencapai rank ini, bahkan tak jarang banyak player harung menjokikan akunnya untuk dapat meraih rank ini. Rank ini dapat draih jika point yang diperoleh sudah mencapai 600 point. Dalam rank ini pun tidak ada batasan point yang diperoleh. Semakin banyak point yang diperoleh oleh player, maka player akan mendapat kesempatan untuk masuk kedalam *leaderbord global MLBB*.

### C. Hero Mobile Legend: Bang Bang

Hero Mobile Legend: Bang Bang adalah karakter yang digunakan player untuk dapat bermain dalam MLBB. Jumlah hero per update tanggal 8 Februari 2022 adalah 113. Hero ini pun berbeda sesuai dengan role-nya masing-masing yaitu Marksman, Assassin, Fighter, Mage, Support, dan Tank.<sup>75</sup>

#### 1. Marksman

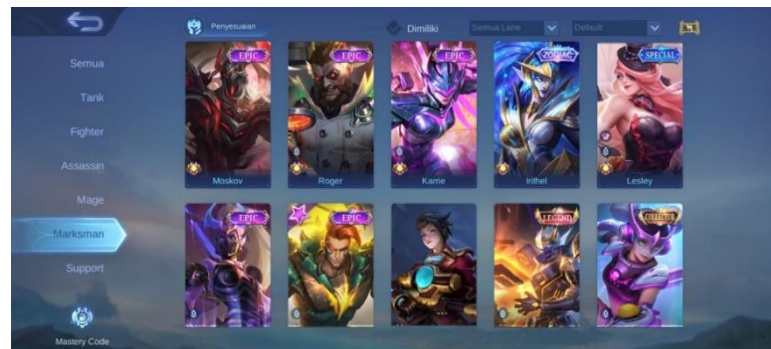
Marksman adalah para hero yang memiliki kemampuan jarak jauh dan kerusakan fisik yang tinggi. Namun, mereka juga memiliki darah yang paling sedikit di antara para pahlawan lainnya. Jumlah hero marksman per tanggal 8 februari 2022 adalah 20 hero.<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

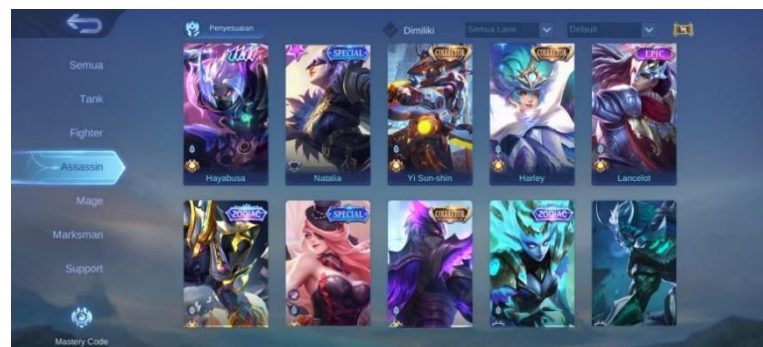
<sup>75</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

<sup>76</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.



## 2. Assassin

Assassin adalah adalah hero yang dapat menimbulkan kerusakan fisik berat kepada lawan dan kemudian melarikan diri. Mereka memiliki kapasitas kerusakan yang tinggi meskipun kapasitas pengambilan kerusakan lebih sedikit. Mereka biasanya menargetkan musuh yang memiliki darah sedikit dan pertahanan yang lemah. Jumlah hero Assassin per tanggal 8 februari 2022 adalah 20 hero.<sup>77</sup>

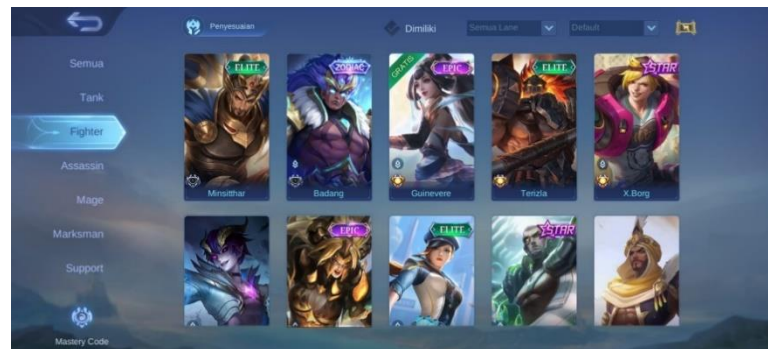


## 3. Fighter

Fighter adalah hero seimbang (memiliki darah dan pertahanan yang sedang) yang dapat mengisi daya dalam pertarungan. Mereka dapat menerima pukulan terberat dari serangan musuh dan memberikan jumlah kerusakan yang hampir sama secara bersamaan. Hero fighter biasanya dijadikan sebagai XP Laner dalam permainan MLBB. Jumlah hero Fighter per tanggal 8 februari 2022 adalah 35 hero.<sup>78</sup>

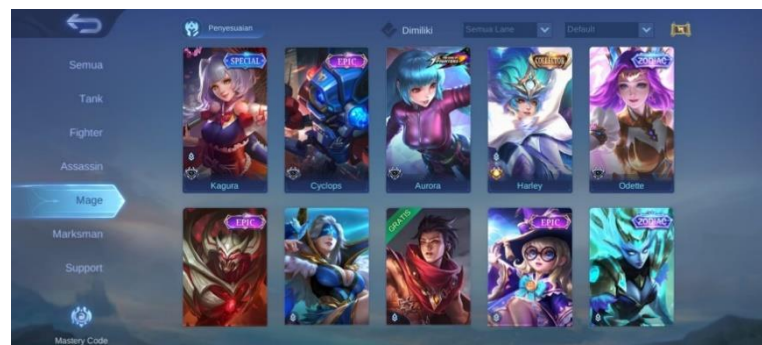
<sup>77</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

<sup>78</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.



#### 4. Mage

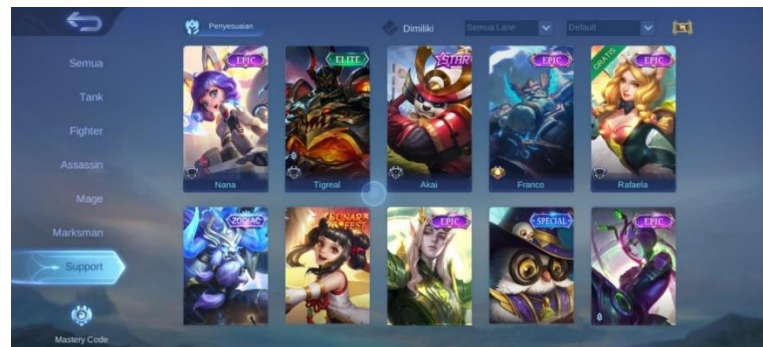
Mage adalah hero yang dapat memberikan kerusakan sihir berat dan menonaktifkan satu musuh atau beberapa musuh sekaligus. Mereka memiliki kemampuan ledakan dan membuat lawan tidak berdaya ketika bertempur, tetapi hero ini dapat mati dengan mudah karena memiliki darah yang sedikit dan pertahanan yang rendah. Jumlah hero per tanggal 8 februari 2022 adalah 28 hero.<sup>79</sup>



#### 5. Support

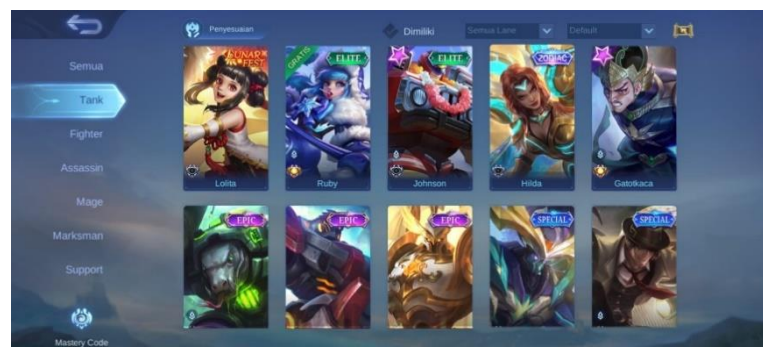
Support adalah hero yang dapat menyembuhkan atau meningkatkan kekuatan teman satu kelompok. Hero ini memiliki kekuatan yang rendah, tetapi akan menjadi lebih kuat apabila bersama teman satu kelompok. Mereka juga memiliki keterampilan yang hampir sama seperti penyihir yaitu dapat menonaktifkan atau menghambat musuh mereka menjadi lebih kuat dan juga memiliki darah dan pertahanan yang rendah. Jumlah hero per tanggal 8 februari 2022 adalah 17 hero.

<sup>79</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.



## 6. Tank

Tank adalah hero yang dapat mengambil paling banyak kerusakan demi melindungi teman satu kelompok yang memiliki darah dan pertahanan yang rendah. Dengan darah dan pertahanan yang tinggi, pahlawan ini juga memiliki keterampilan untuk membantu bertahan lebih jauh, namun, hasil kerusakan yang ditimbulkan pahlawan ini adalah yang paling rendah dibandingkan dengan para pahlawan lainnya. Jumlah hero per tanggal 8 februari 2022 adalah 28 hero.<sup>80</sup>



## D. Skin Mobile Legend: Bang Bang

Skin Mobile Legend: Bang Bang adalah sebuah kostum yang digunakan oleh hero dalam melakukan pertandingan. Jenis skin dalam MLBB berbeda-beda, mulai dari yang termurah yaitu skin basic, dan yang termahal skin Legends. Jumlah skin yang ada dalam MLBB perupdate tanggal 8 februari 2022 adalah 586 skins. Skin tersebut terbagi kedalam jenis skins Basic, Elite, Special, Epic, Epic Limited, Collector, Legend, dan skin event-event limited

<sup>80</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

lainnya seperti skin Seasons, 515, King of Fighter, Hero, Abyss, Star, Transformer, Star Wars, Zodiac, M1, M2, M3. Skin-skin tersebut dapat dibeli dengan menggunakan Diamond, Fragment, Cristal of Aurora. Tak jarang pula, pihak MLBB secara Cuma-Cuma memberikan skin dengan gratis kepada player hanya dengan menyelesaikan misi-misi yang diberikan.<sup>81</sup>



Efek yang diperoleh dari penggunaan skin di beberapa hero adalah menambah kekuatan *physical attack* sebesar 8. Selain itu menambah keren penampilan hero yang dipakai menjadi lebih keren dengan efek yang berbeda-beda yang voice over yang berbeda pula.

#### E. Shop Mobile Legends: Bang Bang

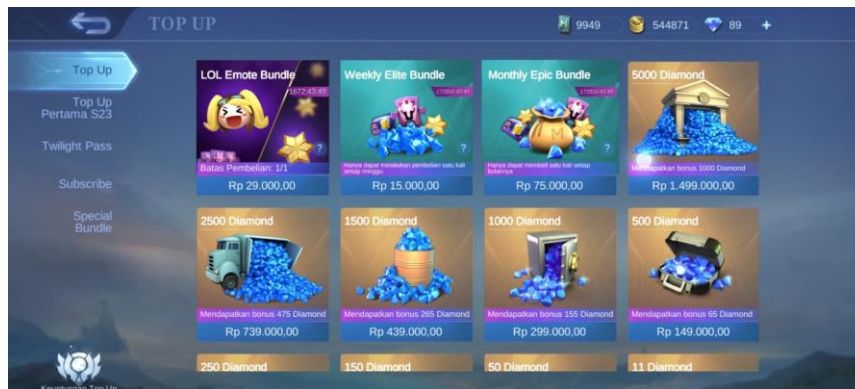
Game Online Mobile Legends: Bang Bang merupakan game yang dimainkan secara gratis oleh player di seluruh dunia. Namun didalam game tersebut terdapat beberapa item yang dapat dibeli dengan menggunakan uang sungguhan, seperti Diamond, dan Cristal of Aurora. Diamond dan CoA dapat digunakan sebagai alat pembayaran dalam game MLBB untuk membeli Hero, Skin, Emote, Magic Dust, dan item lainnya.

Adapun cara untuk membeli (*top-up*) dalam game MLBB adalah sebagai berikut:<sup>82</sup>

<sup>81</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

<sup>82</sup> Wawancara dengan Taufiq AR pada tanggal 8 Februari 2022.

1. Pilih menu *top-up* yang berada pada bagian pojok kanan atas.
2. Kemudian pilih diamond sesuai kebutuhan yang ingin dibeli. Dalam proses pembelian akan dikenakan sejumlah pajak tertentu sesuai dengan nominal yang dibeli.



3. Setelah itu akan otomatis diarahkan kedalam metoda pembayaran. Namun sebelum itu game MLBB harus sudah terkoneksi dengan akun email yang ada Playstore bagi pengguna Android, atau akun iCloud bagi pengguna Ios.
4. Setelah masuk kedalam menu pembayaran, player tinggal memilih metoda apa yang digunakan sebagai alat pembayaran, bisa menggunakan ShoopePay, Google Pay, Alfamart, Dana, dan lain sebagainya.
5. Jika suda memilih metoda pembayaran, langkah selanjutnya adalah tinggal tekan menu “beli”.
6. Maka selanjutnya adalah memasukkan Pin untuk memverifikasi pembayaran yang dilakukan.
7. Jika sudah, maka item yang dibeli secara otomatis akan masuk kedalam game dalam hitungan detik.

#### F. Atribut Preparation Mobile Legends: Bang Bang

Atribut Preparation Mobile Legends: Bang Bang adalah segala atribut yang digunakan sebagai persiapan untuk melakukan pertandingan di game

MLBB. Atribut preparation ini terdiri dari *Emblem*, *Battle Spell*, *Build*, *Equipment*, *Efek*, dan *Quick Chat*.<sup>83</sup>

### 1. Emblem

Emblem adalah atribut yang digunakan kepada hero untuk meningkatkan kekuatan dasar dalam pertandingan. Penggunaan emblem yang tepat akan meningkatkan kekuatan hero secara maksimal. Emblem terdiri dari 9 pilihan, yaitu: *Physical*, *Magical*, *Tank*, *Jungle*, *Assassin*, *Mage*, *Fighter*, *Support*, dan *Marksman*. Sertiap emblem memiliki keunikannya tersendiri yang berbeda dengan yang lainnya, seperti emblem assassin yang sangat cocok digunakan untuk hero yang dijadikan sebagai *hyper core* agar damage yang diberikan dapat maksimal. Setiap emblem memiliki level emblem dari level 1 sampai 60.<sup>84</sup>



### 2. Battle Spell

Battle Spell merupakan atribut tambahan pada hero juga yang digunakan untuk membuat hero menjadi lebih mudah untuk digunakan saat menghadapi musuh. Battle Spell terdiri dari 12 macam, yaitu: *Execute*, *Retribution*, *Inspire*, *Sprint*, *Revitalize*, *Aegis*, *Petrify*, *Purify*, *Flameshot*, *Flicker*, *Arrival*, dan *Vengeance*.<sup>85</sup>

<sup>83</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

<sup>84</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

<sup>85</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.





### 3. Build

Build adalah equipment-equipment yang digunakan pada hero dalam pertandingan. Sebelum memulai pertandingan MLBB, langkah baiknya melakukan persiapan pada *setting build* terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar nantinya dalam game tidak perlu lagi untuk memilih equipment yang cocok pada hero, sehingga player dapat bermain dengan fokus.<sup>86</sup>



### 4. Equipment

Selain Emblem dan Battle Spell, Equipment merupakan salah satu atribut sangat terpenting bagi hero dalam game MLBB. Equipment digunakan untuk meningkat power hero dalam pertandingan, sehingga hero yang dipakai dapat memberikan power yang maksimal. Dalam pemelihan equipment pun tidak sembarangan. Player harus menyesuaikan equipment yang cocok untuk hero yang digunakan, sehingga kekuatan hero yang dipakai dapat maksimal. Equipment terdiri dari 6 pilihan, yaitu: *Attack, Magic, Defense, Movement, Jungle, dan Roaming*.<sup>87</sup>

<sup>86</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

<sup>87</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

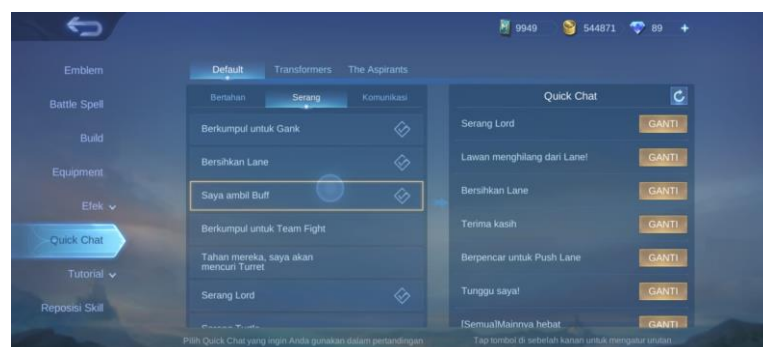


## 5. Efek

Layaknya skin yang digunakan untuk memperindah hero, efek juga digunakan untuk mempercantik elemen-elemen yang ada dalam game. Efek adalah fitur tambahan yang digunakan sebagai animasi dalam game MLBB. Menu Efek meliputi efek *Notifikasi*, *Spawn*, *Recall*, *Eliminasi*, *Trail*, *Sacred Statue*, *Emote*, dan *Aksi*.<sup>88</sup>

## 6. Quick Chat

Game MLBB adalah game yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing tim terdiri dari 5 player. Quick Chat adalah fitur yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan teman satu tim, sehingga dapat memudahkan untuk berkomunikasi dalam game. Komunikasi tersebut dapat berupa pilihan untuk melakukan serangan, bertahan, ataupun komunikasi lainnya. Contoh komunikasi serangan adalah Berkumpul untuk Gank, Bersihkan Lane, Saya Ambil Buff, Berkumpul untuk Team Fight, Tahan mereka, saya akan mencari Turnet, Serang Lord, and lain sebagainya.



<sup>88</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

## G. Achievement Mobile Legends: Bang Bang

Selain peringkat Rank yang di kejar oleh para player MLBB, Achievement Mobile Legends: Bang Bang juga sering diburu oleh para pemain. Dalam permainan Mobile Legends setelah menyelesaikan satu pertandingan, untuk beberapa pemain yang bermain sangat baik atau memenuhi beberapa persyaratan biasanya akan terpilih mendapat salah satu dari 11 Achevements / Prestasi yang ada. Achievement Mobile Legends: Bang Bang adalah penghargaan yang diraih oleh player yang sudah menyelesaikan misi-misi tertentu. Misi-misi ini pun bervariasi tingkat kesulitannya mulai dari mudah sampai dengan yang sangat susah.<sup>89</sup>



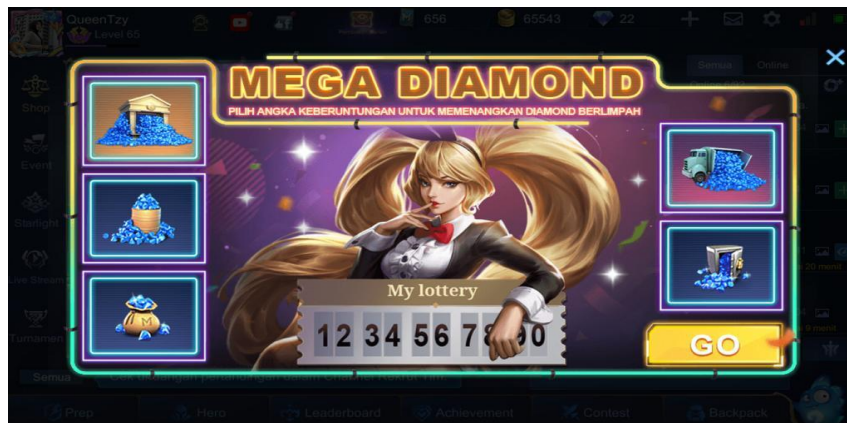
Achievement Mobile Legends: Bang Bang terdiri dari 6 kategori, yaitu kategori Road to Mythic, Collector, Battle Master, Arcade Expert, Charmer, dan Esports Star. Semakin banyak achievement yang terbuka, maka semakin menunjukkan perkembangan player dalam bermain game MLBB.<sup>90</sup>

## H. Event Mega Diamond Mobile Legends: Bang Bang

### 1. Pengertian Event Mega Diamond Mobile Legends: Bang Bang

<sup>89</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

<sup>90</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update November 2021.



Event Mega Diamond Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu event yang paling diminati oleh para player yang bermain game Mobile Legends. Event Mega Diamond sendiri adalah Event yang mengharuskan pemain memilih dan menentukan angka terbaik mulai dari 0 sampai 99 selanjutnya akan dilakukan perhitungan dan pengumuman pemenang dengan total hadiah fantastis yaitu 300000 Diamonds game MLBB.

Hadiah-hadiah yang dapat diperoleh player jika mengikuti event mega diamonds MLBB adalah sebagai berikut:<sup>91</sup>

- a. Bagi player dapat menebak lima angka secara identik maka akan mendapatkan hadiah pertama sebesar 300000 diamonds.
- b. Bagi player dapat menebak empat angka secara identik maka akan mendapatkan hadiah kedua sebesar 12500 diamonds.
- c. Bagi player dapat menebak tiga angka secara identik maka akan mendapatkan hadiah ketiga sebesar 1250 diamonds.
- d. Bagi player dapat menebak dua angka secara identik maka akan mendapatkan hadiah ke empat sebesar 100 diamonds.
- e. Bagi player dapat menebak satu angka secara identik maka akan mendapatkan hadiah kelima sebesar 10 cristal aurora.

---

<sup>91</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update November 2021.



2. Peraturan Event Mega Diamond Mobile Legends: Bang Bang<sup>92</sup>
  - a. Player dapat menggunakan Diamond untuk membeli Rare Skin Fragment dan memperoleh kesempatan untuk memilih angka.
  - b. Player dapat memilih 5 angka di antara 0-99. Angka tersebut tidak dapat dipilih berulang kali.
  - c. Setiap ronde pada event ini berlangsung selama 1 hari. Terdapat tiga tahap di setiap ronde: Pembelian, Pengumuman, Perhitungan.
  - d. Tahap pembelian berlangsung dari pukul 0:00 hingga pukul 22:00 setiap hari selama durasi event.
  - e. Harga asli Rare Skin Fragment adalah 10 Diamond. Setiap player hanya dapat membeli 2 Rare Skin Fragment setiap hari.
  - f. Jika player melakukan top-up sekali di tahap pembelian, harga dari Rare Skin Fragment pertama pada hari tersebut akan dikurangi menjadi 1 diamond. Harga Rare Skin Fragment kedua tidak berubah.
  - g. Jika player melakukan top-up setelah membeli Rare Skin Fragment pertama pada hari tersebut, perbedaan harganya akan dikembalikan melalui Mail dalam game setelah tahap perhitungan.
  - h. Melakukan top-up selama tahap pengumuman dan tahap perhitungan tidak akan dihitung.

<sup>92</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update November 2021.

- i. Tahap pengumuman berlangsung dari pukul 22:00 hingga 24:00 setiap hari selama durasi event. Rare Skin Fragment tidak dapat dibeli selama tahap ini.
  - j. Selama tahap pengumuman, pihak MLBB akan mengundi hadiah melalui Live Stream dalam Game. Player dapat mengeceknya.
  - k. Angka yang di undi selama tahap pengumuman akan menjadi angka pemenang akhir.
  - l. Jika kelima angka player sama persis dengan angka pemenang, player akan memenangkan hadiah utama (urutan angka player tidak diperhatikan, player akan memenangkan hadiah kedua (atau ketiga, keempat, kelima). Seluruh pemenang akan berbagi hadiah utama secara adil.
  - m. Jika 4 (atau 3,2, 1) dari 5 angka yang player pilih sama dengan angka pemenang, player akan memenangkan hadiah kedua (atau ketiga, keempat, kelima).
  - n. Selama tahap pembelian, player dapat memperoleh 1 skor untuk setiap pembelian Rare Skin Fragment.
  - o. Palyer dapat menggunakan 2 skor untuk memperoleh 1 partisipasi gratis.
  - p. Jika tidak ada yang memenangkan hadiah pertama, Diamond dari hadiah utama akan di akumulasikan ke ronde berikutnya.
3. Cara Mengikuti Event Mega Diamond Mobile Legends: Bang Bang
- Cara untuk dapat mengikuti event Mega Diamond adalah sebagai berikut:<sup>93</sup>
- a. Player membeli terlebih dahulu Rare Skin Fragment seharga 10 diamond. Harga dari fragmen akan menjadi 1 diamond jika player melakukan top up harian.
  - b. Setelah melakukan pembelian, player akan mendapatkan Rare Skin Fragment, Skor Event Mega Diamonds.

---

<sup>93</sup> Hasil wawancara dengan Taufiq AR bulan November 2021.



- c. Setelah player melakukan pembelian, langkah selanjutnya adalah menentukan angka 0-99 pada kolom “Angka Pertama Saya”.



- d. Setelah memilih angka yang telah di tentukan, tekan “konfirmasi”.
- e. Player dapat berpartisipasi dalam event ini 2 kali sehari. Untuk dapat mengikuti event nya kembali, player dapat melakukan pembelian Rare Skin Fragment kembali atau dapat menggunakan 2 Skor Event Mega Diamonds.
- f. Setelah menetapkan angka yang telah dipilih, player dapat menunggu sampai waktu pengumuman berlangsung.
- g. Player dapat menyaksikan pengundian nomor pemenang yang dilakukan oleh streamer yang dipilih oleh pihak MLBB.
- h. Setelah streamer selesai melakukan pengundian nomor, pihak MLBB akan melanjutkan kedalam tahap penghitungan siapa saja yang memenangkan event ini.

- i. Bagi player yang memenangkan event ini, hadiah dapat di klaim yang dikimkan melalui Mail.



## BAB IV

### TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP PRAKTEK JUAL BELI *EVENT MEGA DIAMOND* MOBILE LEGENDS: BANG BANG

#### A. Analisis Praktek Jual Beli *Event Mega Diamond* di Game Mobile Legends: Bang Bang

Jual beli *Event Mega Diamond* di Game Mobile Legends: Bang Bang merupakan event yang diadakan dengan sistem praktek “jual beli undian berhadiah”. jual beli undian berhadiah adalah jual-beli yang setelah melakukan pembelian akan mendapatkan kesempatan untuk memenangkan undian hadiah tertentu. Hal ini dapat dilihat dari sistem pelaksanaannya yaitu dengan memilih sejumlah angka tertentu, setelah itu di adakan undian angka apabila angkanya sesuai maka akan memenangkan event mega diamond.

Undian merupakan salah satu dari berbagai macam cara yang dilakukan untuk memperoleh hadiah atau untuk membagi-bagikan hadiah kepada konsumen berdasarkan syarat-syarat tertentu yang ditetapkan sebelumnya oleh pihak penyelenggara. Dalam pasal 1 ayat (2) UU 22 Tahun 1954 tentang Undian menjelaskan bahwa: “*Undian dalam undang-undang ini ialah tiap-tiap kesempatan yang diadakan oleh sesuatu badan untuk mereka yang setelah memenuhi syarat-syarat tertentu dapat ikut serta memperoleh hadiah berupa uang atau benda, yang akan diberikan kepada peserta-peserta yang ditunjuk sebagai pemegang dengan jalan undi atau dengan lain cara menentukan untung yang tidak terbanyak dapat dipengaruhi oleh peserta sendiri.*”

Jika penulis analisis, event mega diamond termasuk kedalam jual beli berbentuk undian yaitu pihak Mobile Legends sebagai orang yang mengadakan event, para player ML sebagai peserta yang mengikuti event mega diamond, Diamond sebagai hadiah dari event mega diamond. Penentuan kemenangan dalam event ini pun sesuai dengan pasal diatas yaitu dengan jalan undian yaitu

berupa nomor yang diacak dimana jika angka yang dipilih player sesuai maka akan dinyatakan sebagai pemenang event.

Pasal 1 ayat (1)

*“Barang siapa mengadakan undian harus lebih dahulu mendapat izin dari yang berwajib berdasarkan peraturan-peraturan dalam pasal-pasal berikut, kecuali yang ditetapkan dalam pasal 2”.*

Pasal 2

*“Undang-undang ini tidak berlaku untuk undian yang diadakan: a. oleh Negara. b. oleh suatu perkumpulan yang diakui sebagai badan hukum, atau oleh suatu perkumpulan yang telah berdiri sedikit satu tahun, didalam lingkungan yang terbatas pada para anggota, untuk keperluan sosial, sedang jumlah harga nominal dari undian tidak lebih dari Rp. 3.000,-(tiga ribu rupiah)”.*

Event mega diamond merupakan salah satu event yang diadakan oleh pihak Mobile Legends: Bang Bang. MLBB berdiri sejak tahun 2016 dan telah mendapat legalitas untuk dapat dimainkan dan disebarakan ke seluruh dunia. Sehingga, menurut analisa penulis praktek event mega diamond yang di adakan oleh pihak MLBB tidak memerlukan izin dari yang berwajib sebagaimana telah dijelaskan dalam Pasal 2. Selain itu juga, untuk dapat mengikuti event ini harga nominalnya tidak lebih dari tidak lebih dari Rp. 3.000,-(tiga ribu rupiah). Untuk dapat mengikuti event ini, para player hanya perlu melakukan top-up sebesar 10 diamond yang jika di rupiahkan berkisar Rp. 2.800,- (dua ribu delapan ratus rupiah).

Selanjutnya dalam pasal 4 ayat (1) menyebutkan:

*“Didalam surat.permohonan izin undian harus diterangkan dengan sejelas-jelasnya:*

- 1. maksud mengadakan undian;*
- 2. cara menyelenggarakannya;*
- 3. siapa akan menyelenggarakannya;*
- 4. jumlah, macam dan harga hadiah-hadiahnya;*

5. *harga surat undian atau bagian dari surat undian itu, apabila undian itu diselenggarakan dengan memakai surat undian;*

6. *batas waktu penyelenggaraan undian.”*

Berdasarkan pasal diatas dalam melaksanakan undian harus jelas tujuannya, cara pelaksanannya, siapa pelaksananya, harga undian dan hadiah undian, dan batas waktu undian. Semua hal tersebut harus jelas agar undian yang dilakukan dapat dipahami dengan pasti.

Menurut analisa penulis, tujuan diadakannya event mega diamond sudah cukup jelas yaitu agar para player MLBB tidak merasa bosan pada saat bermain game. Selain itu juga, diadakannya event tersebut membuat player semakin bersemangat dikarenakan hadiah yang cukup besar yaitu dengan total 300000 diamond. Taufiq, selaku player yang bermain MLBB juga merasa senang dengan event tersebut. Menurutnya event tersebut sangat layak untuk diikuti karena dengan biaya yang cukup murah bisa mendapatkan hadiah yang cukup besar jika beruntung. Taufiq juga menambahkan bahwa apabila tidak memenangkan event tersebut tidak merasa dirugikan karena biaya yang digunakan cukup berupa 1 diamond (via top-up saja) atau jika dirupiahkan berkisar Rp. 200-250,- adalah digunakan untuk membeli rare skin fragment sedangkan jika memenangkan hadiah adalah bonus.<sup>94</sup>

Cara pelaksanaan event mega diamond sudah dijelaskan sebagaimana tercantum didalam bab III. Kemudian pihak yang mengadakan event mega diamond adalah pihak MLBB, jumlah hadiah adalah 300000 diamond, harga untuk mengikuti event cukup dengan 10 diamond atau 1 diamond dengan cara top-up terlebih dahulu, dan untuk waktunya adalah 24 jam yang terbagi kedalam 2 sesi yaitu sesi pembelian dan sesi penghitungan.

Pasal 4 ayat (5) Peraturan Menteri Sosial RI No. 4 Tahun 2021 Tentang Undian Gratis Berhadiah menyebutkan:

*“UGB tidak langsung sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dapat berupa:*

*1. amplop;*

---

<sup>94</sup> Wawancara dengan Taufiq AR pada tanggal 8 Februari 2022.

2. *kupon;*
3. *kode unik;*
4. *nomor undian;*
5. *nomor handphone;*
6. *poin;*
7. *transaksi terbanyak;*
8. *poin tertinggi;*
9. *meraup uang; atau*
10. *UGB tidak langsung bentuk lain”.*

Menurut analisa penulis, event mega diamond termasuk kedalam jenis Undian Gratis Berhadiah tidak langsung yang berupa kode unik. Hal ini dapat dilihat dimana player diharuskan untuk memilih 5 angka dalam 5 kolom yang disediakan dan apabila kelima angka yang pilih sesuai maka akan memenangkan hadiah utama dalam event mega diamond.

#### B. Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli *Event Mega Diamond* di Game Mobile Legends: Bang Bang

Jual Beli *Event Mega Diamond* di Game Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu kegiatan muamalah yang melibatkan orang dengan perorangan. Ada dua kaidah hukum asal dalam syari’ah, dalam ibadah kaidah hukum yang berlaku adalah semua hal dilarang, kecuali ada ketentuannya berdasarkan Al-Qur’an dan hadist, sedangkan dalam urusan muamalah, semuanya diperbolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya. Ini berarti ketika suatu transaksi baru muncul dan belum dikenal sebelumnya dalam hukum Islam, maka transaksi tersebut dianggap dapat diterima, kecuali implikasi dari dalil al-Qur’an dan hadis yang melarangnya baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan demikian, dalam bidang mu’amalat semua transaksi dibolehkan kecuali yang diharamkan.<sup>95</sup>

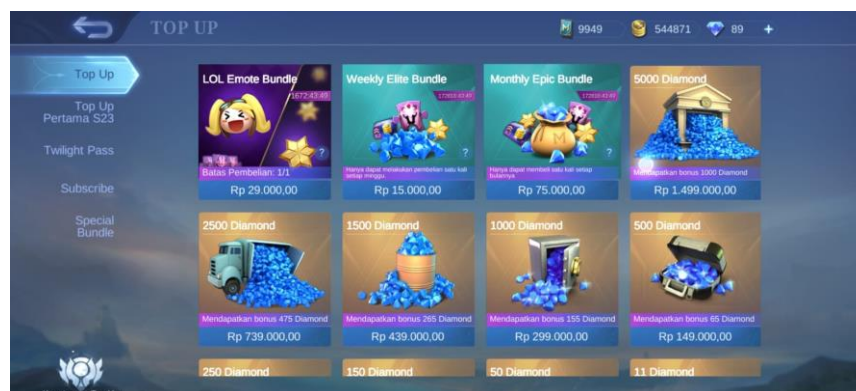
---

<sup>95</sup> Tamimah, Skripsi UIN SMH BANTEN “*Perspektif Hukum islam tentang undian berhadiah melalui layanan sms (Studi kasus di Telkomsel)*” 2010, Fakultas Syari’ah dan Ekonomi Islam, IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, h. 65.

Event mega diamond merupakan event undian berhadiah yang sebelum mengikuti event tersebut para pemain diharuskan untuk membeli rare skin fragment terlebih dahulu. Harga rare skin fragmen tersebut adalah 10 diamond tanpa top-up dan 1 diamond jika melakukan top-up. Cara mendapatkan diamond tersebut adalah dengan cara membeli (top-up) terlebih dahulu.

Adapun cara top-up diamond dalam game mobile legends adalah sebagai berikut:<sup>96</sup>

3. Pilih menu *top-up* yang berada pada bagian pojok kanan atas.
4. Kemudian pilih diamond sesuai kebutuhan yang ingin dibeli. Dalam proses pembelian akan dikenakan sejumlah pajak tertentu sesuai dengan nominal yang dibeli.



5. Setelah itu akan otomatis diarahkan kedalam metode pembayaran. Namun sebelum itu game MLBB harus sudah terkoneksi dengan akun email yang ada Playstore bagi pengguna Android, atau akun iCloud bagi pengguna Ios.
6. Setelah masuk kedalam menu pembayaran, player tinggal memilih metoda apa yang digunakan sebagai alat pembayaran, bisa menggunakan ShoopePay, Google Pay, Alfamart, Dana, dan lain sebagainya.
7. Jika suda memilih metoda pembayaran, langkah selanjutnya adalah tinggal tekan menu “beli”.
8. Maka selanjutnya adalah memasukkan Pin untuk memverifikasi pembayaran yang dilakukan.

<sup>96</sup> Wawancara dengan Taufiq AR pada tanggal 8 Februari 2022.

9. Jika sudah, maka item yang dibeli secara otomatis akan masuk kedalam game dalam hitungan detik.

Menurut analisis penulis, pembelian (top-up) yang dilakukan player pada pembelian diamond Mobile Legends adalah hukumnya adalah sah dan diperbolehkan. Hal ini dapat dilihat bahwa pembelian yang dilakukan tidak terdapat unsur riba atau tambahan lainnya yang dilarang dalam Islam. Syarat dan rukun jual beli pun sudah terpenuhi dalam pembelian diamond Mobile Legends. Player sebagai pembeli, MLBB sebagai Penjual, Diamonds sebagai objek yang diperjual-belikan, Uang sebagai alat pembayaran. Objek yang diperjualbelikan pun tidak merupakan barang yang dilarang dalam Islam. Jual dalam kategori ini adalah masuk kedalam jenis jual beli *mua'thah* atau disebut dengan jual beli tanpa ijab dan qabul, harga yang jelas tertera adalah sebagai pengganti ijab dan qabul, seperti contoh pada saat melakukan pembelian di mall atau di supermarket. Sedangkan pengenaan pajak tertentu pada besaran pembelian diamond yang dilakukan merupakan tambahan yang diperbolehkan dalam jual dan tidak termasuk kedalam riba yang mana tambahan pajak tersebut sudah merupakan satu-kesatuan dalam pembelian diamond di MLBB.

Selanjutnya jika sudah melakukan pembelian diamonds, seperti yang telah dijelaskan diawal bahwa untuk mengikuti event mega diamond diharuskan untuk membeli rare fragment skin terlebih dahulu. Dalam pembelian rare skin fragment tersebut, player akan mendapatkan “Skor Event Mega Diamond” yang dapat digunakan untuk mengikuti event mega diamond.<sup>97</sup>

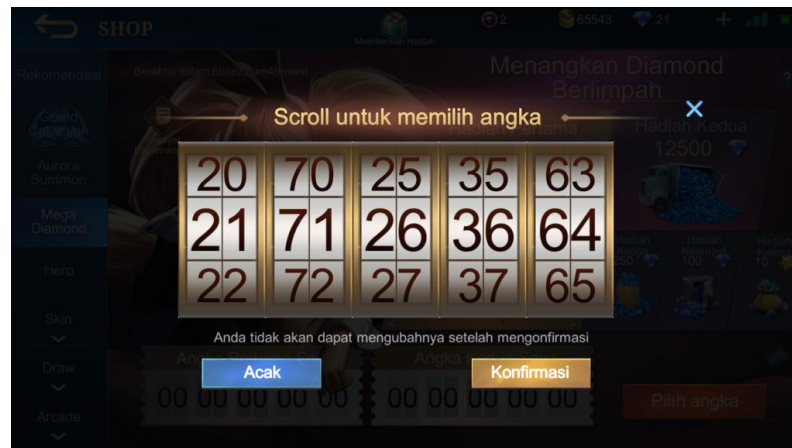
---

<sup>97</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update November 2021.



Menurut analisa penulis, praktek pembelian rare skin fragment dalam event mega diamond adalah hukumnya sah dan diperbolehkan. Syarat dan rukun dalam pembelian tersebut sangat jelas, yaitu pihak MLBB sebagai Penjual, Player sebagai Pembeli, Rare Skin Fragment dan Skor Event Mega Diamond sebagai obyek yang diperjual-belikan, dan diamond sebagai alat pembayarannya. Barang yang diperjual-belikan pun merupakan barang yang jelas dan diterima disaat setelah melakukan pembayaran. Sedangkan untuk harga rare skin fragment tidak termasuk kedalam jual-beli dua harga. Harga rare skin fragment yang semula 10 diamond dapat berubah menjadi 1 diamond apabila melakukan top-up terlebih dahulu merupakan diskon pembelian yang diberikan oleh penjual (MLBB).

Jika player telah melakukan pembelian rare skin fragment dan mendapatkan skor event mega diamond, maka player dapat mengikuti event mega diamond dengan menebak angka dari 0-99. Player diharuskan menebak 5 angka kedalam lima kotak yang telah disediakan.



Setelah menetapkan angka yang telah dipilih, player dapat menunggu sampai waktu pengumuman berlangsung. Player dapat menyaksikan pengundian nomor pemenang yang dilakukan oleh steamer yang dipilih oleh pihak MLBB. Setelah streamer selesai melakukan pengundian nomor, pihak MLBB akan melanjutkan kedalam tahap penghitungan siapa saja yang memenangkan event ini. Bagi player yang memenangkan event ini, hadiah dapat di klaim yang dikimkan melalui Mail.<sup>98</sup>

Menurut analisa penulis, hadiah yang didapat dalam event mega diamond merupakan hadiah yang diperbolehkan dan tidak mengandung unsur *maisir* dan *gharar*. Hadiah tersebut merupakan pemberian sukarela yang dibelikan oleh pihak MLBB sebagai bentuk apresiasi kepada player yang telah mengikuti event mega diamond, sedangkan untuk diamond yang digunakan dalam event merupakan satu akad jual-beli yang objeknya adalah rare skin fragment dan skor event mega diamond. Artinya diamond yang digunakan adalah untuk membeli rare skin fragment nya, dan bukan membeli slot permainannya. Apabila palyer tidak menggunakan skor event mega diamond dalam event mega diamond, player tidak mendapatkan kerugian karena diamond yang digunakan adalah untuk membeli rare skin fragment-nya. Sedangkan skor event mega diamond adalah bonus hadiah yang dapat digunakan player untuk mengikuti event mega diamond.

<sup>98</sup> Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update November 2021.



Hal ini sesuai dengan pendapat Muhammad Qal'aji yang mengatakan bahwa hadiah adalah penyerahan hak milik harta benda tanpa ganti rugi yang umumnya dikirimkan kepada penerima untuk memuliakannya.<sup>99</sup> Pemberian hadiah bagi para pemenang event mega diamond adalah hadiah yang diberikan oleh pidak MLBB untuk lebih mendapat kepercayaan para player dalam bermain game Mobile Legends dan tidak menjadikan bosan bagi player dalam bermain game Mobile Legends. Rasulullah SAW bersabda:

عن أبي هريرة عن النبي صلى الله عليه وسلم قال : تهااروا تحابّوا (رواه البخاري في الادب المفرد وأبو يعلى باسناد حسن )

*“Dari Abu Hurairah, dari Nabi saw. bersabda, “Hendaklah kalian saling memberi hadiah, agar kalian saling mencintai.” (HR. Al-Bukhari dalam kitab Al-Adab Al-Mufrad dan Abu Ya’la dengan sanad hasan.”<sup>100</sup>*

Syarat dan rukun dalam event tersebut juga sudah terpenuhi, yaitu pihak MLBB sebagai Wahib, Palyer sebagai Mauhub Lah, Diamond sebagai Mauhub, dan shighat pemindahan harta milik. Shighat dapat dijumpai dalam Mail bagi player yang memenangkan hadiah event mega diamond.

---

<sup>99</sup> Muhammad Qal'aji, *Mu'jam Lughatil Fuqaha*, dalam al-maktabah asy-syamilah, al-ishdar atstsani, juz 1), h. 493

<sup>100</sup> Muhammad bin Isma'il Al-Amir Ash-Shan'ani, *Subul As-Salam Syarah Blughul Maram*, Terj. Muhammad Isnani, “*Subulus Salam – Syarah Bulughul Maram*”, (Jakarta: Darus Sunnah Press, 2013), Cet. 8, h. 555.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

1. Jual beli *Event Mega Diamond* di Game *Mobile Legends: Bang Bang* adalah event dengan sistem praktek “jual beli undian berhadiah”. Menurut Pasal 4 ayat (5) Peraturan Menteri Sosial RI No. 4 Tahun 2021 Tentang Undian Gratis Berhadiah, *Event Mega Diamond* termasuk kedalam jenis Undian Gratis Berhadiah tidak langsung yang berupa kode unik. Hal ini dapat dilihat dimana player diharuskan untuk memilih 5 angka dalam 5 kolom yang disediakan dan apabila kelima angka yang pilih sesuai maka akan memenangkan hadiah utama dalam event mega diamond.
2. Praktek jual beli undian dalam event mega diamond adalah hukumnya sah dan diperbolehkan. Syarat dan rukun dalam jual-beli telah terpenuhi, yaitu pihak MLBB sebagai Penjual, Player sebagai Pembeli, Rare Skin Fragment dan Skor Event Mega Diamond sebagai obyek yang diperjual-belikan, dan diamond sebagai alat pembayarannya. Sedangkan hadiah yang didapat dalam event mega diamond merupakan hadiah yang diperbolehkan dan tidak mengandur unsur *maisir* dan *gharar*. pihak MLBB sebagai *Wahib*, Player sebagai *Mauhub Lah*, Diamond sebagai *Mauhub*, dan *Mail* bagi player yang memenangkan hadiah event mega diamond sebagai shighat pemindahan harta milik.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan skripsi penulis yang berjudul “**Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Event Mega Diamond Di Game Mobile Legends: Bang Bang**”, maka penulis akan menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi yang semakin maju, membuat berbagai permainan yang sebelumnya dilakukan secara offline dapat dilakukan

secara online (*game online*). Maraknya game online tersebut tidak sertamerta diimbangi dengan adanya regulasi tentang game online. Pemerintah seharusnya membuat regulasi secara khusus tentang peraturan game online, sehingga game-game yang masuk ke Indonesia dapat dilihat legal dan ilegalnya game tersebut.

2. Bagi para pemain game online khususnya game Mobile Legends: Bang-Bang sebaiknya dapat mengatur waktu dalam bermain game online, mainlah hanya sebatas mengisi waktu luang jangan sampai menjadi kecanduan yang nantinya akan menyita banyak waktu dan merugikan diri sendiri. Selain itu juga, jangan menghambur-hamburkan uang untuk game yang notabennya hanya untuk dibuat bersenang-senang saja.

### C. Penutup

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan segala anugrah dan nikmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Event Mega Diamond Di Game Mobile Legends: Bang Bang**”. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan didalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharap kritik, saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini menjadi lebih baik. Pada akhirnya penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya. *Wallahu A'lam Bisshowab.*

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- al-Masri, Rafiq Yunus. 2001. *al-Jāmi‘ fī Usūl al-Ribā*. Damaskus: Dār al-Qalam. Cet 2.
- Ali, Zainudin. 2014. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Arikanto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Pengajaran*. Jakarta: Rineka Karya.
- Ash-Shawi, Muhammad Shalah Muhammad. 2008. *Problematika Investasi pada Bank Islam Solusi Ekonomi*; Penerjemah: Rafiqah Ahmad, Alimin. Jakarta: Migunani.
- Ash-Shabuni, Syaikh Muhammad Ali. 1993. *Rawai’ul Bayan Tafsir Ayat-Ayat Hukum*. Semarang: CV. Asy-Syifa. Jilid II.
- Asy-Syafi’i, Abi Yahya Zakariyya Al-Anshari. TTT. *Asnal Mathalib*. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah. Juz 5.
- Ash-Shan’ani, Muhammad bin Isma’il Al-Amir. 2013. *Subul As-Salam Syarah Blughul Maram*. Terj. Muhammad Isn’an. *Subulus Salam – Syarah Bulughul Maram*. Jakarta: Darus Sunnah Press. Cet. 8.
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. 2010. *Fiqh Muamalat (Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam)*. Jakarta: Amzah.
- Basrowi, Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bakry, Nazar. 1994. *Problematika Fiqh Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Cet. I Edisi I.
- Dahlan, Abdul Aziz. et al. 1996. *Ensiklopedi Hukum Islam*. Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. Cet. 3.
- Dja’far. 1986. *Ilmu Fiqh*. Surakarta: Ramahani.
- Ghazali, Abdul Rahman. 2012. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Haroen, Nasrun. 2007. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Graha Media Pratama.

- Imarah, Muhammad. 1993. *Qamus al-Mustalahat al-Iqtisadiyyah fi al-Hadarah al-Islamiyah*. Cairo: Dar al-Shuruq. Cet. 1.
- Jamal al-Din Muhammad bin Makram (Ibn Manzur). TTT. *Lisan al-Arab*. Beirut: Dar al-Sadr. Juz 5.
- Mardani. 2012. *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Miles, Matthew B. Dan Huberman, A. Michael. 1992. *Qualitative Data Analysis*. Penerjemah: Tjetjep Rohendi Rohidi, *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Muhammad, Abdulkadir. 2004. *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Muslich, Ahmad Wardi. 2013. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Amzah.
- Nawawi, Hadari dan Hadari, Martini. 1995. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Qal'aji, Muhammad. TTT. *Mu'jam Lugatil Fuqaha*, dalam al-maktabah asy-syamilah. *al-ishdar atstsani*. Juz 1.
- Rahman, Afzalur dalam Muhammad Syakir Sula. *Asuransi Syariah (Life and General) Konsep dan System Operasional*.
- Sabiq, Sayyid. TTT. *Fiqh as-Sunnah*. Mesir: Dar al-Fath li al-I'lami al-Arabiy. Juz 3.
- Sahabuddin et al. 2007. *Ensiklopedia Al-Qur'an: Kajian Kosa Kata*. Jakarta: Lentera Hati.
- Salim. 2008. *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*. Jakarta, Sinar Grafika.
- Sabiq, Sayyid. 2014. *Fikih Sunnah*. Jakarta: Cakrawala Publishing. Jilid V.
- Subagyo, P. Joko. 1991. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. Cet. ke-1.
- Suhendi, Hendi. 2014. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suteki dan Taufani, Galang. 2018. *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Syafei, Rachmad. 2001. *Fiqh Muamalah*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Syafei, Rachmat. 2004. *Penimbunan dan Monopoli Dagang Dalam Kajian Fiqih Islam*. Jakarta: Departemen Agama-Mimbar Hukum.

Usman, Husaini dan Akbar, Purnomo Setiadi. 2003. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara. Cet. Ke-4.

Zuhaili, Wahbah. 2011. *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*. Jakarta: Gema Insani. Jilid V.

### **Skripsi dan Jurnal**

Asrori, Mahfud Anwar. 2019. (210214079). Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah IAIN Ponorogo.

Aditya, Ahmad Muzakki. 2019. (C92215145). Progam Studi Hukum Ekonomi Syari'ah Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.

Amril Ahsan dan Amir, Rahma. 2020. *Eksistensi Jual Beli Sistem Gacha dalam Game Online di Kota Makassar Perspektif Hukum Perdata dan Hukum Islam*. Jurnal Qadauna Volume I Edisi Khusus Oktober 2020 Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Husna, Alfi. 2019. (24143053). Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Negeri Islam Sumatra Utara.

H. Ainuz Zulfa Fakhrina. 2018. (11380045). Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Tamimah. 2010. *Perspektif Hukum islam tentang undian berhadiah melalui layanan sms (Studi kasus di Telkomsel)*. Fakultas Syari'ah dan Ekonomi Islam IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

### **Lain-Lain**

Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update tanggal 8 Februari 2022.

Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame di Update November 2021.

In Game MIBB tanggal 25 Februari 2021.

<https://publikreport.com/berikut-pasal-pasal-perjudian-togel-dalam-kuhp/>, diakses tanggal 25 Februari 2021.

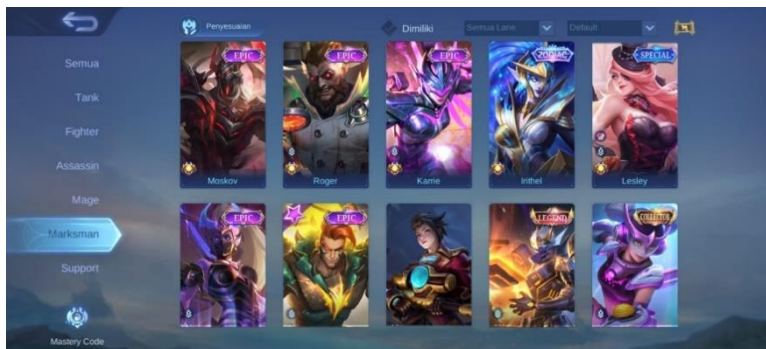
Wawancara dengan Taufiq AR pada tanggal 8 Februari 2022.

Wikipedia, “Mobile Legends: Bang Bang” [http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang), di akses pada 24 Februari 2021.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN



Rank Mobile Legends: Bang-Bang

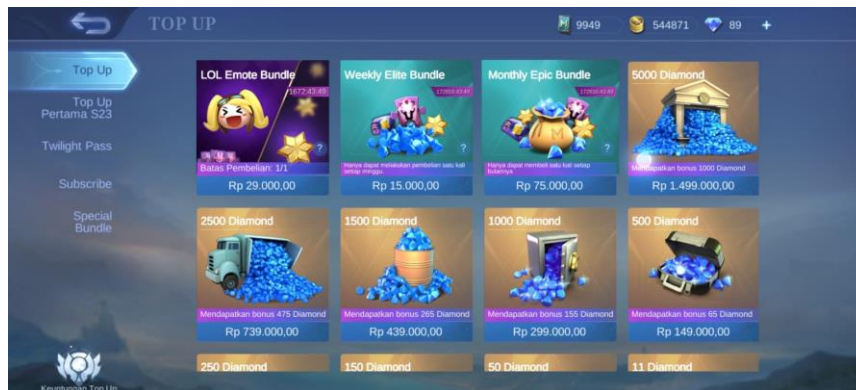


Hero Mobile Legends: Bang-Bang

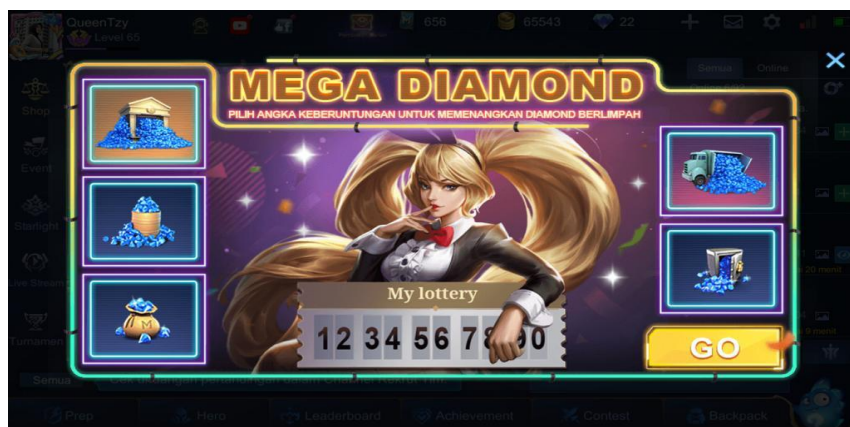


Jenis Skin Mobile Legends: Bang-Bang





Top-Up Mobile Legends: Bang-Bang



Mega Diamond Mobile Legends: Bang-Bang



Rare Skin Fragment dan Skor Event Mega Diamond



Tabel Angka Event Mega Diamond Mobile Legends: Bang-Bang



Hadiah Event Mega Diamond Mobile Legends: Bang-Bang

## **BIODATA PENULIS**

Nama : Ardi Nu'man  
Tempat, Tanggal Lahir : Pemalang, 23 April 1995  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Nomor HP : 085786222783  
E-Mail : Ardinuman23@gmail.com  
Alamat : Dukuh Lumpang RT 07 RW 06  
Desa Bantarbolang Kecamatan Bantarbolang  
Kabupaten Pemalang

### Riwayat Pendidikan :

1. SDN 04 Bantarbolang, Lulus Tahun 2007
2. SMPN 01 Bantarbolang, Lulus Tahun 2010
3. SMK Islam Pemalang, Lulus Tahun 2013
4. UIN Walisongo Semarang, Lulus Tahun 2022