

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Islam merupakan agama yang diturunkan kepada nabi Muhammad Saw dan rasul sebagai utusan-Nya yang terakhir untuk menjadi pedoman hidup seluruh umat manusia hingga akhir zaman.<sup>1</sup> Syariat dalam agama Islam bukan hanya mengatur dalam ibadah saja (hubungan manusia dengan sang pencipta Allah) akan tetapi mengatur dalam muamalah juga (kehidupan sosial) dalam umat manusia.<sup>2</sup>

Setiap manusia membutuhkan harta untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Allah telah membuat harta menjadi salah satu penyebab berdirinya kemaslahatan umat manusia. Aktivitas perdagangan dalam Islam sangat mengutamakan keadilan dan keseimbangan sehingga tidak ada yang mendzalimi atau didzalimi. Oleh karena itu Islam melarang kegiatan ekonomi yang mengandung unsur gharar, dan melarang riba. Selain itu Islam juga mengutamakan kejelasan dalam status transaksi, timbangan, kualitas, ukuran, harga dan juga manfaat bagi para pelaku ekonomi.<sup>3</sup>

Dalam perdagangan secara Islam dijelaskan bahwa transaksi ada yang bersifat fisik, yaitu dengan menghadirkan benda atau objek saat terjadi transaksi menghadirkan benda dengan cara memesan, baik diserahkan secara langsung ataupun dikemudian hari dengan batas waktu tertentu. Menurut fiqih muamalah, transaksi jual beli terjadi karena adanya kehendak antara kedua belah pihak dengan cara tukar menukar, yaitu menyerahkan barang atau objek yang diperjualbelikan dan menerima imbalan sebagai bayaran sesuai dengan rukun dan syarat yang ditentukan di dalam fiqih muamalah.<sup>4</sup>

Jumhur ulama mengatakan kalau rukun jual beli ada 4, yaitu: penjual dan pembeli, *shighat (ijab dan Qabul)*, ada barang atau objek yang dibeli, dan juga nilai tukar Pengganti uang. Sedangkan yang termasuk dalam syarat jual beli adalah orang yang bertransaksi harus berakal, Diserahkan pada saat akad berlangsung dan dalam waktu yang telah disepakati bersama, barang yang diperjualbelikan bisa

---

1 H. A.Kadir Sobur, *Tauhid Teologis*, (Jakarta : Gaung Persada Press Group 2013), 5.

2 Ida Friatma, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam*, (Banda Aceh :PENA,2012), 1.

3 Umer Caphra, *Islam dan Tantangan Ekonomi*, (Surabaya: Risalah Gusti), 8.

4 Husain Sararah, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, (Jakarta :Visis Insani Publisng,2005), 14.

dimanfaatkan, dan juga yang lebih utama ada unsur kerelaan antara kedua belah pihak.

Seiring berkembangnya zaman yang setiap hari semakin maju, sangat mungkin seseorang bertransaksi secara langsung dan cepat karena telah didukung dengan teknologi sekarang yang semakin canggih. Adanya jaringan informasi yang serba transparan memungkinkan manusia untuk berinteraksi dan bertransaksi secara langsung dan cepat sampai kebelahan dunia. Berbagai macam keperluan juga bisa diakses dengan menggunakan teknologi yang canggih dan disertai dengan jaringan internet. Dengan memakai internet, semua jaringan akan terhubung dan bisa berkomunikasi ke seluruh dunia tanpa mengenal batas geografis dan waktu.

Selain itu, manfaat dari teknologi internet yang juga kerap digunakan oleh masyarakat adalah hiburan seperti, mendengarkan musik, bermain game, juga menonton. Permainan video game dengan menggunakan internet dikenal dengan game online. Bermodal koneksi internet, berbagai macam game online dapat dimainkan oleh siapapun dimanapun dan kapanpun, salah satunya yaitu game *mobile legends: bang bang*, dalam kehidupan sehari-hari game *mobile legends* ini banyak diminati, mulai dari kalangan guru, pelajar, artis, dokter, bahkan pejabat. Sehingga game *mobile legends* ini tidak hanya menjadi hiburan semata akan tetapi bisa menjadi objek untuk diperjualbelikan dan memperoleh keuntungan yang besar.

Sepatutnya yang diperjualbelikan adalah benda berharga, atau benda yang bisa dimanfaatkan didalam kehidupan sebagaimana yang telah dimaksud oleh Jumhur ulama. Jual beli dilaksanakan dengan objek atau benda yang nampak fisiknya dan bisa dimanfaatkan dalam kebutuhan sehari-hari. Akan tetapi di zaman sekarang banyak yang melakukan jual beli dengan objek yang hanya memberikan hiburan semata tanpa memikirkan manfaatnya, bahkan objek itu dilalaikan manusia dari kewajibannya.

Masalah yang terjadi adalah apakah secara syarak jual beli akun game *mobile legends* tersebut sah untuk dijadikan objek jual beli atau tidak. Karena, dalam islam jual beli adalah tukar menukar benda atau barang dengan perjanjian yang telah disepakati oleh syara'.<sup>5</sup> Sehingga menimbulkan keraguan dikalangan masyarakat yang mayoritas beragama islam, karena tidak Adanya kepastian dari hukum yang mengatur jual beli akun game online ataupun tentang halal atau tidaknya transaksi jual beli akun game online. Sehingga dapat menimbulkan keraguan dikalangan masyarakat yang

---

<sup>5</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, Cet. 9, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 69.

bermayoritas agama islam, dikarenakan tidak adanya kepastian dari hukum dalam mengatur jual beli game online maupun tentang halal atau tidaknya transaksi jual beli dalam akun game online tersebut.

Masalah lain yang terjadi dalam pembelian akun game *mobile legends* ini juga berhubungan tentang keamanan setelah membeli akun game *mobile legends* ini, bagaimana jika setelah membeli akun *mobile legends* ini penjual langsung mengambil kembali akun tersebut dengan cara mengganti kata sandi akun *mobile legends* tersebut atau melakukan verifikasi dua langkah dari gmail untuk mendapatkan kembali akun nya?, dan bagaimana jika di akun gmail tersebut sudah di tautkan nomor hp penjual sehingga penjual bisa mengganti kata sandi dengan cara klik lupa sandi?. Selain itu pembelian akun game *mobile legends* ini juga tidak berupa barang melainkan hanya sebuah akun yang terdiri dari gmail dan kata sandinya sehingga transaksi jual beli ini masih dipertanyakan apakah boleh atau tidak menurut perspektif hukum Islam dan juga tentang halal atau haramnya pembelian akun game *mobile legends* ini.

Pembahasan dalam jual beli akun game *mobile legends* ini sangat menarik untuk dikaji, karena sedang menjadi trend di kalangan sebagian besar mahasiswa IAIN KUDUS, karena disamping itu hobi ini bisa menghasilkan pendapatan tambahan berupa uang dengan cara jual beli akun game *mobile legends* tersebut. Selain itu, dengan berkembangnya game *mobile legends* ini, banyak kalangan mahasiswa yang tergiur dengan penghasilannya atau hasil Jual beli akun *mobile legends*, banyak juga ditemukannya penipuan jual beli akun game *mobile legends*, karena barang yang dijual hanya berupa akun gmail yang berada di dunia maya yang bisa terblokir dalam sewaktuwaktu karena menyalahi aturan dan dijadikan ladang untuk berbisnis atau di tarik kembali oleh pemilik akun gmail tersebut dengan cara mengganti kata sandi akun gmailnya.

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka penulis ingin membahas tentang **“Jual Beli Akun Game *Mobile Legends* : *Bang Bang* Dalam Persepektif Hukum Islam (Studi Pada Mahasiswa IAIN KUDUS)”**

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus kepada mahasiswa dan mahasiswi IAIN Kudus yang telah melakukan transaksi jual beli akun game *mobile legends* entah itu pengguna atau *merchant* (penjual) nya. Dan sebagai teori yang digunakan berfokus kepada Fatwa DSN MUI No 110 Tahun 2017 tentang akad jual beli dan juga berlandaskan teori atau pendapat dari tokoh agama mengenai jual beli akun game tersebut.

### C. Rumusan Masalah

Melalui pendeskripsian dari latar belakang diatas, dengan mempertimbangkan batasan masalah yang diberikan, maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik transaksi jual beli akun game *mobile legends*?
2. Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap jual beli akun game *mobile legends*?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menemukan teori yang terkait dengan ilmu hukum ekonomi syariah. Selanjutnya tujuan tersebut secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana praktik transaksi jual beli akun game *mobile legends*.
2. Untuk mengetahui bagaimana pandangan hukum islam terhadap jual beli akun game *mobile legends*.

### E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik secara praktis dan teoritis adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang aturan-aturan yang berlaku dalam transaksi jual beli yang halal menurut syariah. Pembaca dapat mengetahui tentang jenis transaksi yang diperbolehkan dan dilarang, persyaratan yang harus dipenuhi dalam kontrak jual beli, dan aspek-aspek lain yang harus diperhatikan agar transaksi tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi pembaca/masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang kesesuaian atau ketidaksesuaian jual beli akun *game* dengan prinsip-prinsip syariah dalam Islam. Penelitian ini melibatkan analisis terhadap aspek hukum, seperti kehalalan atau keharaman praktik tersebut serta pemahaman tentang transaksi yang sah sesuai prinsip-prinsip ekonomi syariah.

##### b. Bagi penulis

Penulis bisa menyumbangkan pemikiran dan penelitian yang orisinal dan mungkin bisa menjadi sumber pengetahuan bagi orang lain yang tertarik dengan topik yang sama. Dengan demikian, penulis dapat berkontribusi pada pengembangan

pengetahuan dalam bidang studi syariah, khususnya dalam konteks bisnis online dan jual beli akun.

## F. Sistematika Penulisan

Di bagian ini, disajikan dalam sistematika penulisan, alasannya agar dapat mempermudah pembaca untuk mengambil makna yang terkandung dalam skripsi ini, jadi untuk dalam hal ini peneliti merasa sangat penting untuk mencantumkan dan menjelaskan sistematika penyusunan skripsi ini, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman pernyataan, halaman motto, halaman nota persetujuan dari pembimbing, kata pengantar, abstrak dan daftar isi.

### 2. Bagian isi terdiri dari:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian *game online*, jenis-jenis *game online*, pengertian *mobile legends*, alur permainan *mobile legends*, pengertian jual beli, rukun dan syarat jual beli, dasar hukum jual beli, hukum dan sifat jual beli, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

#### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini mendeskripsikan tentang jenis dan pendekatan, setting penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

#### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini memuat uraian tentang, gambaran umum IAIN Kudus, mekanisme transaksi jual beli akun *game mobile legends: Bang-bang*, mekanisme jual beli menurut Islam, pandangan Islam terhadap jual beli akun *game mobile legends*.

#### **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian terakhir ini terdapat daftar pustaka sebagai rujukan dalam penulisan penelitian ini, transkrip wawancara dan dokumentasi.

