

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori Terkait Judul

#### 1. *Game Online*

##### a. Pengertian *Game Online*

*Game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah serapan dari bahasa Inggris yang berarti pertandingan atau permainan. Sedangkan *online* diartikan sebagai terhubung, seringkali istilah *online* digunakan untuk menjelaskan jaringan pada internet dalam satu perangkat. Jadi *game online* bermakna permainan yang terhubung antara satu server dengan server yang lain dengan melalui jaringan internet. Menurut Adam dan Rollings *game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses melalui banyak permainan, dimana mesin-mesin yang digunakan permainan dihubungkan oleh suatu jaringan. *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh *multi* (banyak) pemain melalui internet.<sup>1</sup> Antonim Tri Setio menyimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang berhubungan dengan koneksi internet sehingga permainan dapat terhubung dengan pemain lain yang memainkan *game* sama.<sup>2</sup> Permainan atau *game* ini tidak sembarangan, dimana didalam *game* itu terdapat beberapa aturan yang harus dihadapi oleh si pengguna. Seperti *setting map*, level, alur cerita, bahkan efek yang ada didalam *game*.

Teknologi dalam perkembangan *game* ketika pada tahun 1952, A.S. Douglas pembuat OXO, dalam permainan ini bekerja pada komputer yang besar dengan menggunakan CRT *display*, bahkan perangkat *portable* genggam yang pertama dibuat adalah *Tic Tac Toe* ditahun 1972 oleh Waco Company. Sampai sekarang *game* jadul ini masih populer di internet. Meski baru dipertengahan 1980-an, *game* yang muncul dipasaran hadir dengan fungsi *scrolling* atau *virtual paging*, hadirnya produk monitor warna dari awal tahun 1980- an membuat para pemain *game* semakin antusias, sehingga perpindahan suara *game* dari halaman ke halaman

---

<sup>1</sup> Pratiwi, *Digital Repository*, (Jakarta:Erlangga 2012), 79.

<sup>2</sup> Antonim Tri Setio Nugroho, *Definisi Game dan Jenis-jenisnya*, (Jakarta:Gramedia, 2016), 78.

lain menjadi lebih hidup. Suara dan musik ikut menyamarkan *game* di era ini melengkapi fungsi *multimedia* dan interaktif.

#### b. Jenis-jenis *Game Online*

Jenis *game online* mungkin banyak yang bervariasi, dari media untuk memainkannya, dengan cara bermain, jumlah pemain. Berikut ini beberapa jenis *game online*:

##### 1) *Game battle royale*

*Game* jenis ini sangat populer, dan paling banyak dimainkan. Konsep dari *battle royale* adalah permainan yang mengajak kalian bersaing dengan ratusan pemain lain untuk bertahan hidup dan berperang. Pemenang ditentukan oleh siapa pemain terakhir yang masih bisa bertahan hidup.

##### 2) *Multiplayer online battle arena (moba)*

*Multiplayer online battle arena* atau *MOBA* merupakan konsep *game* pertarungan *online* antar dua kelompok atau lebih di satu arena. Kedua tim harus berperang dan sekaligus menjaga benteng pertahanan agar tidak dihancurkan musuh.

##### 3) *First person shooter (FPS)*

*First person shooter* atau biasa sering disebut *game FPS* adalah jenis *game online* yang sangat populer saat ini. Jenis *game* ini memiliki konsep permainan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama.

##### 4) *Real time strategi (RTS)*

*Real time strategy (RTS)* adalah jenis permainan yang membutuhkan konsentrasi tinggi karena kalian dituntut untuk menyusun strategi dengan cepat. Kamu harus menyusun strategi untuk perang sekaligus membangun pertahanan.<sup>3</sup>

##### 5) *Vehicle simulation*

Jenis *game* keempat adalah *Vehicle simulation*. Sesuai namanya permainan ini mengajak kalian untuk *mengendarai* berbagai jenis transportasi mulai dari bus, truk, kapal laut hingga pesawat terbang.

---

<sup>3</sup> Telset.id “jenis-jenis *game*, kelebihan, dan kekurangannya” Di akses pada tanggal 15 Oktober 2022 dari <https://telset.id/games/jenis-jenis-gamekelebihan-kekuranganya/amp/.html>.

- 6) *Games casual*  
*Game casual* akan mengajak kalian bermain tanpa misi yang sulit. *Genre game* ini bisa dimainkan sambil rebahan di kasur atau dimana saja. Biasanya *game casual* adalah *game* yang tugasnya mencocokkan warna, angka, atau ukuran untuk mengumpulkan banyak poin.
- 7) *Fighting game*  
Jenis *game* “berantem” atau *fighting games* menjadi salah satu dari macam-macam *game* favorit. Jenis permainan ini memungkinkan kalian untuk memilih karakter terbaik dan bertarung dengan pemain lain. Kamu harus mampu melayangkan pukulan dan tendangan dengan tepat agar energi lawan cepat berkurang.
- 8) *Life simulation game*  
Selain *vehicle simulation*, jenis *game life simulation* juga tak kalah populer. Permainan jenis ini memungkinkan kalian untuk menjalani kehidupan *virtual* di dalam *game*. Kamu diberikan kesempatan untuk menciptakan karakter *virtual* dan berkomunikasi dengan pemain lain secara *virtual*.
- 9) *Sport game*  
*Sport game* adalah jenis *game* yang memungkinkan kalian untuk mengikuti berbagai kegiatan olahraga, mulai dari sepak bola, bola basket, bola voli hingga atletik.
- 10) *Role playing game (RPG)*  
Jenis *game* berikutnya adalah *role-playing game (RPG)*. Pada jenis *game RPG* ini kalian akan berperan dalam satu karakter dan mengikuti alur cerita di *dalam game*. Biasanya kamu akan dihadapkan dengan misi tertentu yang harus diselesaikan.
- 11) *Adventure game*  
Sesuai namanya, jenis *game* yang satu ini memiliki alur cerita petualangan di dalamnya. Ketika kalian memainkan *game* ini, kamu diwajibkan untuk bisa bertahan di suatu tempat dengan situasi tertentu. Kalian harus bisa melewati berbagai rintangan, karena kalian tidak dapat kembali ke tahap sebelumnya.
- 12) *Racing game*  
Permainan jenis ini mengajak kalian untuk adu cepat dengan kendaraan terbaik, baik itu mobil ataupun sepeda

*motor. racing game menyediakan mode balap online bersama pemain lain atau offline yang lebih hemat kuota.*<sup>4</sup>

13) *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)*

*MMORPG* merupakan jenis permainan yang jika dimainkan semakin lama *permain* bermain maka akan semakin kuat. Jenis permainan ini dilakukan dengan cara mendapatkan *experience* dan perlengkapan untuk bertempur.

14) *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy)*

*MMROTS* adalah jenis permainan seperti menyusun bangunan atau banteng untuk berperang serta bertahan dari serangan musuhnya, dalam permainan ini dibutuhkan pemikiran individu untuk berfikir dan menyusun strategi yang dipakai.<sup>5</sup>

Sejak dunia dikuasai oleh arus globalisasi, segala sekat antar wilayah menjadi hilang seketika. Orang yang ribuan kilometer jarak lokasinya, seakan hanya berjarak beberapa hasta saja dikarenakan jaringan globalisasi tak terkecuali juga dalam permainan *game online*. Di dalam *game online*, semua pemainnya terhubung kedalam satu server *game* sehingga menjadikan dunia yang begitu luas hanya sebesar layar komputer atau *handphone* di dalam *game* tersebut. *Game online* memfasilitasi para pemainnya seolah-olah mereka berinteraksi satu sama lain di dunia nyata. Hal ini sangat memberikan keleluasaan bagi para *gamer* untuk berinteraksi dengan para *gamer* lainnya yang berada di entah belahan dunia manapun.

Dalam penjualan akun hanya bisa dilakukan oleh orang yang mempunyai akses masuk *game* tersebut. Tidak ada syarat khusus untuk menjual atau membeli akun *game* tersebut, hanya apabila ada yang tertarik untuk membeli akun tersebut kedua belah pihak bisa membayar menggunakan kartu kredit, transfer, cod melalui *platform* aplikasi jual beli

---

<sup>4</sup> Telset.id “jenis-jenis *game*, kelebihan, dan kekurangannya” Di akses pada tanggal 15 Oktober 2022 dari <https://telset.id/games/jenis-jenis-gamekelebihan-kekurangannya/amp/.html>.

<sup>5</sup> Mokhamad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*, (Malang:Guepedia, 2018), 1.

online atau barter. Tidak ada proses pengiriman barang karena akun *game online* hanya alamat *email* dan *password email* untuk *log in* ke dalam *game* tersebut.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya jual beli *akun game online* dikalangan mahasiswa, diantaranya:

- 1) *Game* ini dapat menambah teman karena tersedianya *chat* didalam *game*.
- 2) Bisa berbagi pasukan dan lain sebagainya kepada teman atau lawan main, sehingga permainan menjadi lebih menarik dan seru.
- 3) Apabila sudah mencapai level tertinggi, *game* tersebut bisa menghasilkan uang dari penjualan akun *game*.
- 4) Dalam pengoprasikan permainan tersebut sangat mudah sehingga lebih menarik untuk mengisi waktu luang.

## 2. *Mobile Legends*

### a. **Pengertian *Mobile Legends***

*Mobile Legends: Bang-bang* adalah permainan video seluler ber-genre *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh moonton, anak perusahaan dari ByteDance.

Dirilis pada tahun 2016, game ini semakin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah asia tenggara, dan sejak saat itu telah melampaui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. Pada tahun 2021, *mobile legends: bang-bang* mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US \$1 miliar dengan 44 persen pendapatannya berasal dari luar asia, mejadikannya *game* seluler teratas di genre-nya dengan daya tarik paling global.<sup>6</sup>

### b. **Alur Permainan *Mobile Legends: Bang-bang***

*Mobile legends* adalah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim masing-masing berisi lima orang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur atas, tengah, dan bawah, yang terhubung ke setiap markas.

---

<sup>6</sup> Wikipedia “pengertian, sejarah, dan sipnosis mobile legends: Bang-bang” [https://id.wikipedia.org/wiki/mobile\\_legends: bang\\_bang#](https://id.wikipedia.org/wiki/mobile_legends: bang_bang#):. Diakses tanggal 18 mei 2023.

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang mengendalikan karakter sendiri-sendiri, yang dikenal sebagai *hero*, dari perangkat mereka sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan oleh komputer disebut *minion*, yang bersarang di markas tim lalu menyebar ke tiga jalur dan melawan menara serta lawan yang menghadang. Mengumpulkan *exp* berguna untuk menaikkan level *hero* saat permainan berlangsung.<sup>7</sup>

### 3. Definisi Jual Beli

#### a. Pengertian Jual Beli

Jual beli bersal dari kata yaitu “jual” dan “beli”. Kata “jual” berarti merujuk pada “penjual” dan “beli” berarti merujuk pada “pembeli”.<sup>8</sup> Kata jual menunjukkan bahwa adanya perbuatan menjual, sedangkan beli adalah adanya perbuatan membeli. Dengan demikian, perkataan jual beli menunjukkan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa.

Jual beli dalam istilah fiqih disebut dengan *Al-bai'* yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Lafadz *Al-bai'* dalam bahasa arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yakni kata *Al-Syira'* (beli). Dengan demikian, kata *Al-bai'* berarti jual sekaligus beli. Dijelaskan juga pada pasal 20 nomor 2 kompilasi hukum ekonomi syari'ah, *Al-bai'* adalah jual beli antara benda dengan benda, atau benda dengan uang.<sup>9</sup> Pengertian arti umum “Jual beli merupakan akad *mu'awadhah* (timbang balik) batas selain manfaat dan bukan pula untuk menikmati kesenangan”.<sup>10</sup>

Jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak, dimana pihak yang satu menerima benda-benda dan pihak lain menerima sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan secara syarak dan disepakati.

---

<sup>7</sup> Wikipedia “pengertian, sejarah, dan sipnosis mobile legends: Bang-bang” [https://id.wikipedia.org/wiki/mobile\\_legends: bang\\_bang#](https://id.wikipedia.org/wiki/mobile_legends: bang_bang#):. Diakses tanggal 18 mei 2023.

<sup>8</sup> Chairurrahman Pasatibu dan Suwardi K. Lubis, *Hukum Perjanjian dalam Islam* (Jakarta:Grafika, 1994), 33.

<sup>9</sup> Wahbah Zuhaili, *Fiqih Mu'amalah Perbankan Syariah*, (Jakarta:PT. Bank muamalah, 1999), 2.

<sup>10</sup> Syamsudin Muhammad ar-Ramli, *Nihayah al-Muhtaj, Juz III* (Beirut:Dar al-Fikr, 2004), 204.

Sesuai dengan ketentuan hukum maksudnya ialah memenuhi persyaratan, rukun-rukun dan hal-hal lain yang ada kaitannya dengan jual beli, sehingga bila syarat-syarat dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syarak.<sup>11</sup>

Dari definisi diatas dapat dipahami bahwa inti dari jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar barang atau benda yang mempunyai nilai, secara sukarela diantara kedua belah pihak, dimana pihak yang satu menerima benda sedangkan pihak yang lainnya menerima alat gantinya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah disepakati.

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

Rukun dan syarat dalam jual beli yang harus dipenuhi, sehingga dalam jual beli itu dapat dikatakan sah. Dalam penentuan rukun jual beli terdapat perbedaan pendapat antara ulama Hanafiyah dengan jumhur ulama. Menurut ulama Hanafiyah rukun jual beli hanya satu, yaitu ijab dan qabul. Menurut mereka yang menjadi rukun jual beli hanyalah kerelaan dari kedua belah pihak untuk melakukan transaksi jual beli. Akan tetapi, jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli ada empat:

- 1) Ada penjual dan pembeli (yang berakad)
- 2) Ada *Sighat* (lafal ijab dan qabul)
- 3) Ada barang yang dibeli.
- 4) Ada nilai tukar untuk pengganti.<sup>12</sup>

Untuk memenuhi sahnya suatu akad harus ada rukun akad yang merupakan unsur dari akad. Rukun akad tersebut adalah:

- 1) *Al-Aqid* atau pihak-pihak yang berakad adalah orang, atau badan usaha yang memiliki kecakapan dalam perbuatan hukum.
- 2) *Sighat* atau perbuatan yang menunjukkan terjadinya akad berupa ijab dan qabul.
- 3) *Al-Ma'qud alaih* atau objek akad.
- 4) Tujuan akad, tujuan akad itu jelas dan diakui syarak dan tujuan akad itu terkait erat dengan berbagai bentuk yang dilakukan.

---

<sup>11</sup> Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2002), 68-69.

<sup>12</sup> Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah*, (jakarta:Rajagafindo, 2007), 35.

Adapun syarat-syarat jual beli sesuai dengan rukun jual beli yang dikemukakan oleh jumbuh ulama adalah sebagai berikut:

- 1) Syarat orang yang berakad  
 Ulama fiqih berpendapat bahwa orang yang melakukan akad jual beli harus memenuhi syarat:
  - a) Orang yang melakukan akad itu adalah orang yang berbeda, maksudnya orang tidak bisa bertindak sebagai penjual dan pembeli dalam waktu yang bersamaan.
  - b) Berakal, dengan demikian jual beli yang dilakukan anak kecil yang belum berakal hukumnya tidak sah. Menurut ulama Hanafiyah, apabila akad yang dilakukan membawa keuntungan bagi dirinya, seperti wasiat, menerima hibah, sedekah, maka hukum akadnya sah.
- 2) Syarat yang terkait dengan ijab qobul  
 Ijab dan qabul telah diucapkan dalam jual beli, maka kepemilikan barang dan uang telah berpindah tangan. Menurut ulama fiqih menyatakan bahwa syarat ijab dan qabul sebagai berikut:
  - a) Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majelis, maksudnya kedua belah pihak yang melakukan akad hadir dan membicarakan masalah yang sama.
  - b) Orang yang melakukan telah akil baligh dan berakal.
  - c) Qabul sesuai dengan ijab.
  - d) Syarat barang/objek yang diperjual belikan
- 3) Dalam syarat objek jual beli ada empat pandangan ulama madzhab:
  - a) Pandangan mazhab Malikiyah  
 Mazhab ini mensyaratkan objek atau barang yang diadakan dengan lima syarat, yaitu:
    - (1) Barang tersebut haruslah suci.
    - (2) Barang tersebut hendaklah bermanfaat secara syarak.
    - (3) Barang yang diperjual belikan bukan barang haram.
    - (4) Barang tersebut dapat diterima secara langsung.
    - (5) Hendaklah barang dan harga diketahui oleh penjual dan pembeli.

b) Pandangan fuqoha mazhab Hanafiyah, syarat-syarat barang yang diperjual belikan ada lima:

- (1) Adanya barang.
- (2) Berupa barang milik, yaitu seseorang yang memiliki kendali penuh atas harta yang dimilikinya. Seperti *game online*, pemilik atas segala sesuatu yang berkaitan dengan *game* itu sendiri.
- (3) Barang itu milik penjual sendiri atau milik orang yang mewakilkan kepadanya.
- (4) Ada nilainya secara syarak, yaitu sesuatu yang mendekatkan manusia kepada Allah.
- (5) Barang itu dapat diterima secara langsung dalam waktu dekat.<sup>13</sup>

c) Pandangan mazhab Hanabillah  
Menurut pendapat ulama Hanabillah, syarat sah objek jual beli ada tiga, yaitu:

- (1) Barang yang dijual belikan hendaknya mempunyai manfaat.
- (2) Barang yang dijual belikan hendaknya dimiliki oleh penjual secara sempurna saat akad berlangsung, dan barang tersebut dapat diterima secara langsung.
- (3) Hendaklah barang yang diperjualbelikan diketahui oleh kedua belah pihak.
- (4) Pandangan mazhab Syafi'iyah

Syarat barang yang diakadkan, antara lain:

- (1) Barang itu suci, maka tidak sah menjual barang najis, atau barang syubhat.
- (2) Dapat dimanfaatkan secara syara'.
- (3) Dapat diserahkan, objek yang diperjualbelikan merupakan sesuatu yang dapat diserahkan.
- (4) Barang itu diakad oleh orang yang memiliki wewenang penuh.
- (5) Barang itu diketahui oleh kedua belah pihak baik zat, ukuran maupun sifatnya.

---

<sup>13</sup> Haidar Bagir, *Islam Tuhan Islam Manusia: agama dan spiritualitas di zaman kacau*, (Bandung: Penerbit Mizan, 2017), 123.

Pendapat dari empat madzhab yang telah diutarakan, secara garis besar kesemua mazhab memiliki pandangan yang tidak jauh berbeda untuk mengenai syarat wajib yang dipenuhi oleh sebuah objek unuk akad. Syarat-syarat objek dalam akad antara lain adalah bertujuan untuk menegakan maqasid syariah yang menjadi pijakan utama dalam islam.

Perihal dalam *game online* yang sebagai objek tidak disebutkan secara jelas. Namun yang menjadi objek penuh dimana dalam penelitian ini yaitu akad jual belinya. Terdapat beberapa syarat yang sama dalam pandangan dari beberapa para ulama’.

### c. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli merupakan tindakan atau transaksi yang telah disyariatkan dalam arti telah ada hukum yang jelas dalam islam yang berkaitan dengan hukum *taklifi*. Hukumnya adalah boleh, Allah menghalalkan yang baik-baik kepada para hambanya dan Allah mengharamkan yang seburuk-buruknya. Muamalah dapat berjalan dengan sah dan segala sikap serta tindakanya jauh dari kerusakan yang tidak dibenarkan.<sup>14</sup>

Dalam jual beli sebagai sarana tolong menolong antar sesama manusisa yang mempunyai landasan yang kuat dalam Al-Qur’an serta hadits. Terdapat beberapa ayat dalam Al-Qur’an mengenai halalnya jual beli, diantaranya yaitu:

#### 1) Surat *Al-Baqarah* ayat 198

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ ۚ فَإِذَا  
أَفْضَيْتُمْ مِّنْ عَرَفْتُمْ فَأَذْكُرُوا اللَّهَ عِندَ الْمَشْعَرِ الْحَرَامِ ۗ  
وَأَذْكُرُوهُ كَمَا هَدَيْتُمْ وَإِنْ كُنْتُمْ مِنْ قَبْلِهِ لَمِنَ

الضَّالِّينَ ﴿١٩٨﴾

Artinya : “Bukanlah suatu dosa bagimu mencari karunia dari Tuhanmu. Maka apabila kamu bertolak dari Arafah, berzikirlah kepada Allah di Masy’arilharam. Dan berzikirlah kepada-Nya sebagaimana Dia telah memberi petunjuk kepadamu, sekalipun sebelumnya

<sup>14</sup> Shalah ash-Shawi, *Fikih Ekonomi Islam, Cet v*, (Jakarta:Darul Haq, 2015), 5.

kamu benar-benar termasuk orang yang tidak tahu.” (Al-Baqarah : 198)

2) Surat Al-Baqarah ayat 275

وَاحْلَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ

Artinya: “Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.” (Al-Baqarah : 275)

3) Surat An-Nisa ayat 29

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ  
إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ  
إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu. (QS. An-Nisa: 29)

Pada ayat- ayat diatas Allah SWT dengan jelas menghalalkan praktik jual beli. Namun disisi lain ketika jual beli tersebut mengandung riba dan mendatangkan suatu kemudharatan maka jual beli tersebut menjadi haram. Dalam ayat tersebut telah dijelaskan bahwa Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Karena riba akan mendidik manusia untuk mendapatkan harta dengan cara mudah tanpa kerja keras, sedangkan jual beli mendidik manusia agar selalu berkarya untuk menghasilkan sesuatu. Ayat tersebut juga dengan tegas melarang orang memakan harta orang lain atau hartanya sendiri dengan jalan yang *bathil*. Memakan harta sendiri dengan jalan *bathil* adalah membelanjakan hartanya

pada jalan maksiat. Termasuk juga dalam jalan yang *bathil* ini yaitu segala jual beli yang dilarang oleh syarak.<sup>15</sup>

Jual beli juga diatur dalam bidang hukum islam yang dinamakan dengan *muamalah*, karena hubungannya dengan hubungan manusia dengan sesamanya.<sup>16</sup> Salah satu rujukan dalam melaksanakan akad ini jika memandang konteks Indonesia terdapat suatu badan yang dinamakan Majelis Ulama Indonesia dimana salah satu tugasnya adalah memberikan fatwa. Fatwa yang berkaitan dengan akad jual beli diatur didalam Fatwa No 110 Tahun 2017.

Beberapa hal yang diatur dalam fatwa No 110 Tahun 2017:

- 1) Definisi akad jual beli yaitu akad antara penjual dan pembeli yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan obyek yang dipertukarkan dan harga.
- 2) Penjual (*al-Ba'i*) adalah pihak yang melakukan penjualan barang dalam akad jual beli, baik berupa orang maupun yang dipersamakan dengan orang baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum.
- 3) Pembeli (*al-Musytar*) adalah pihak yang melakukan pembelian dalam akad jual beli, baik berupa orang maupun yang dipersamakan dengan orang baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum.
- 4) Wilayah *ashliyyah lqla* adalah kewenangan yang dimiliki oleh penjual karena yang bersangkutan berkedudukan sebagai pemilik.
- 5) Wilayah *niyabiyyah* adalah kewenangan yang dimiliki oleh penjual karena yang bersangkutan berkedudukan sebagai wakil dari pemilik atau wali atas pemilik.
- 6) *Mutsman/mabi'* adalah barang atau hak yang dijual.
- 7) *Tsaman/harga* adalah harga sebagai imbalan atas *mutsman* yang dipertukarkan.
- 8) *Bai' al musawamah* adalah jual beli dengan harga yang disepakati melalui proses tawar menawar dan *ra'sul malnya* (harga perolehan di tambah biaya-biaya yang

---

<sup>15</sup> Syekh. H. Abdul Halim Hasan Binjai, *Tafsir Al-Ahkam*, (Jakarta:Kencana, 2006), Cet 1, 258.

<sup>16</sup> R Amin, *Pengantar Hukum Indonesia* (Yogyakarta:Deepublish, 2019), 26.

diperkenankan) tidak wajib disampaikan oleh penjual kepada pembeli.<sup>17</sup>

#### d. Hukum dan Sifat Jual Beli

Ditinjau dari hukum dan sifat jual beli, jumhur ulama' membagi jual beli menjadi dua macam, yaitu jual beli yang dikategorikan sah (*shahih*) dan jual beli yang dikategorikan tidak sah. Jual beli *shahih* adalah jual beli yang memenuhi ketentuan *syarak*, baik rukun maupun syaratnya, sedangkan jual beli tidak sah adalah jual beli yang tidak memenuhi salah satu syarat dan rukun sehingga jual beli menjadi rusak (*fasid*) atau batal (*bathil*). Dengan kata lain, menurut jumhur ulama rusak dan batal memiliki arti yang sama.<sup>18</sup>

Adapun ulama Hanafiyah membagi hukum dan sifat jual beli menjadi sah, batal, dan rusak. Perbedaan pendapat antara jumhur ulama' dan ulama' *Hanafiyah* berpangkal pada jual beli atau akad yang tidak memenuhi ketentuan Syarak. Jumhur ulama' berpendapat bahwa akad atau jual beli yang keluar dari ketentuan syarak harus ditolak atau tidak dianggap, baik dalam masalah *mu'amalah* atau ibadah. Sedangkan menurut ulama' *Hanafiyah*, dalam masalah *mu'amalah* terkadang ada suatu kemaslahatan yang tidak ada ketentuan syarak sehingga tidak sesuai dengan ketentuan syariat.

Sedangkan Prof. Dr. Abdul Aziz Muhammad Azam menjelaskan pada bukunya *Fiqh Muamalat*, bahwa hukum jual beli itu ada lima. Jual beli bisa menjadi wajib ketika dalam keadaan mendesak, bisa menjadi *mandub* pada waktu harga mahal, bisa menjadi *makruh* seperti menjual *mushaf*. Imam Al Gazhali menambahkan hukum jual beli dengan menjelaskan, bahwa jual beli bisa juga menjadi haram jika menjual anggur kepada orang yang biasa membuat arak, atau kurma basah kepada orang yang biasa membuat minuman arak, walaupun si pembeli adalah orang kafir, dan selain yang di atas hukumnya boleh.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>“Fatwa DSN MUI No 110 Tahun 2017 Tentang Akad Jual Beli” diakses 15 Oktober 2022, <https://dsnmu.or.id/kategori/fatwa/page/3/>

<sup>18</sup> Rachmat Syafei, *Fiqh Muamalah*, (Bandung:Pustaka Setia, 2001), 91.

<sup>19</sup> Abdul Aziz Muhammad Azam, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta:Amzah, 2010), 90.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini sejatinya merupakan pengembangan dari penelitian-penelitian serupa yang telah dilakukan. Adapun penelitian terdahulu dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Ariskan Hadi mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Bengkulu (2020) yang berjudul “Praktek Jual beli Akun *Game Online Free Fire* dalam Persepektif Hukum Ekonomi dan Hukum Positif Studi Kasus di Komunitas *Free Fire* Kota Bengkulu”. Skripsi ini membahas tentang praktek jual beli akun *game online free fire* serta bagaimana menurut pandangan hukum ekonomi syariah dan hukum positif. Adapun dalam skripsi ini penulis menggunakan metode normatif empiris yang dimana implentasi normatifnya sesuai dengan yang terjadi di masyarakat. Sedangkann yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penelitian. Tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah mendapatkan deskripsi mendalam mengenai bagaimana transaksi jual beli akun *game online mobile legends* yang terjadi di kalangan mahasiswa fakultas syariah IAIN Kudus, dan mengetahui lebih dalam tentang pandangan hukum islam terhadap jual beli *game online*.
2. Skripsi yang ditulis Hasan Teguh Ashomad mahasiswa program studi Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo (2019) yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* : Bang Bang dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif”<sup>20</sup> yang mana hasilnya menunjukkan bahwa jual beli ini termasuk dalam jual beli salam dimana penjual memberikan pembayaran terlebih dahulu yang kemudian diikuti dengan penyerahan akun *mobile legend* kepada pembeli.

Relevansi dari penelitian Hasan Teguh Ashomad dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti jual beli akun *Game Online* dalam persepektif hukum islam. Sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian jenis kualitatif, sedangkan jenis penelitian yang dilakukan oleh Hasan Teguh Ashomad menggunakan jenis penelitian lapangan dengan metode diskriptif kualitatif.

---

<sup>20</sup> Hasan Teguh Ashomad, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend: Bang Bang dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Universitas Negeri Walisongo, 2019

3. Skripsi yang ditulis Eddy Nurhayati Mahasiswa program studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta (2019) yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif”.<sup>21</sup> Hasil penelitian dari *game online mobile legend* adalah diperbolehkan karena tidak mengandung unsur gharar, riba, perjudian dan tidak merugikan konsumen.

Relevansi penelitian Eddy Nurhayati dengan penelitian yang akan dilakukan yakni menggunakan metode penelitian kualitatif serta meneliti jual beli akun *game online* dalam persepektif hukum islam. Sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penelitian. Tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah mendapatkan deskripsi mendalam mengenai bagaimana transaksi jual beli akun *game online mobile legends* yang terjadi di kalangan mahasiswa fakultas syariah IAIN Kudus, dan mengetahui lebih dalam tentang pandangan hukum islam terhadap jual beli *game online*. Sedangkan tujuan penelitian Edy Nurhidayati untuk mengetahui alur mekanisme dan kesesuaian jual beli akun *game online mobile legends*. Dan persamaannya sama-sama menggunakan kualitatif serta jual beli akun *game online* dalam perpektif hukum islam.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka dari teori yang telah peneliti kemukakan diatas telah membahasnya secara langsung dengan detail dari bahasa pertama yaitu dalam judul penelitian. Selanjutnya peneliti akan mengurai beberapa landasan teori sehingga apa yang diharapkan dalam penelitian dapat tercapai.

Penelitian ini sudah dijelaskan bahwa yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah mengetahui dari Analisis Jual Beli Akun *Game Mobile Legends*: Bang-bang dalam Perspektif Hukum Islam (Studi mahasiswa IAIN KUDUS). Pembahasan dalam kerangka teori ini membahas tentang mekanisme transaksi jual beli akun *Game Online* dalam perspektif hukum Islam (Studi mahasiswa Fakultas Syariah IAIN KUDUS), Dalam pandangan hukum islam terhadap jual beli akun *game online*.

---

<sup>21</sup> Eddy Nurhayati, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends dalam Persepektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, Mahasiswa program studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah, 2019.

Jual beli akun game ini tergolong hal yang sudah tidak asing bagi mahasiswa, dengan memaksimalkan internet sebagai sarana pendukung bisnis sangat dianjurkan dalam Islam. Akan tetapi, di era sekarang mahasiswa yang tertarik mencari uang *via online*. Sehingga seringkali tidak meninjau terlebih dahulu apakah bentuk bisnis yang dijalankan sesuai dengan hukum Islam. Maka diharapkan mahasiswa IAIN Kudus lebih jeli dalam melihat halal haramnya sebuah bisnis.



**Gambar 1.2 Kerangka Berfikir**