

**TRANSAKSI JUAL BELI DALAM APLIKASI *GAME*
ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)
DARI PERSPEKTIF KEABSAHAN *MABI'***

SKRIPSI



Diajukan Oleh:

MUHAMMAD HANZOLAH BIN SHAIROZI

NIM. 190102189

Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum
Prodi Hukum Ekonomi Syariah

**FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
TAHUN 2023 M/1445 H**

**TRANSAKSI JUAL BELI DALAM APLIKASI GAME
ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUN
(PUBG) DARI PERSPEKTIF KEABSAHAN MABI'**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Syariah dan Hukum
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Persyaratan Penulisan Skripsi
Dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syariah

Oleh:

MUHAMMAD HANZOLAH BIN SHAIROZI

Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum
Prodi Hukum Ekonomi Syariah
NIM : 190102189

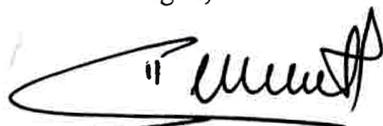
Disetujui untuk Dimunakaqasyahkan oleh:

Pembimbing I,



Prof. Dr. Ridwan, M.CL
NIP. 196607031993031003

Pembimbing II,



Dr. Safira Mustaqilla, S.Ag., M.A
NIP.197511012007012027

**TRANSAKSI JUAL BELI DALAM APLIKASI GAME ONLINE
PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) DARI
PERSPEKTIF KEABSAHAN MABI'**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus serta Diterima
Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syari'ah
Pada Hari/Tanggal: Hari, Senin, 18 Desember 2023 M
5 Jumadil Akhir 1445 H

Di Darussalam, Banda Aceh
Panitia Ujian *Munaqasyah* Skripsi:

Ketua

Prof. Dr. Ridwan Nurdin, M.CL.

NIP. 196607031993031003

Sekretaris

Dr. Safira Mustaqilla, S.Ag., M.A.

NIP. 197511012007012027

Penguji I

Dr. Hasanuddin Yusuf Adan, M.CL, M.A.

NIP. 196207192001121001

Penguji II

Husni A. Jalil, M.A.

NIDN. 1301128301

Mengetahui,
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Dr. Kamaruzzaman, M. Sh., h

NIP. 197809172009121006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Hanzolah Bin Shairozi
NIM : 190102189
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. *Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.*
2. *Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.*
3. *Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.*
4. *Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.*
5. *Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.*

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh , 07 Desember 2023
Yang menyatakan

Muhammad Hanzolah Bin Shairozi
Nim: 190102189

ABSTRAK

Nama : Muhammad Hanzolah Bin Shairozi
Nim : 190102189
Fakultas/ Prodi : Syariah dan Hukum/ Hukum Ekonomi Syariah
Judul : Transaksi Jual Beli Dalam Aplikasi *Game Online Player Unknown's BattleGround* (PUBG) Dari Perspektif Keabsahan Mabi'
Tebal Skripsi : 79 Halaman
Pembimbing I : Prof. Dr. Ridwan, M.CL
Pembimbing II : Dr. Safira Mustaqilla, S.Ag., M.A
Kata Kunci : *Transaksi, Gharar, Hukum, PUBG*

Perkembangan teknologi di Indonesia mengalami perubahan yang sangat dinamis terutama berkaitan dengan penggunaan teknologi. Salah satu keperluan teknologi yang paling disukai adalah keperluan dalam bidang hiburan. Seperti adanya *game* yang populer dan mendapat banyak sambutan masyarakat Indonesia yaitu *Player Unknown's BattleGround* (PUBG). Permainan PUBG menawarkan pembelian item secara online dengan menggunakan uang virtual atau *Unknown Cash* (UC) untuk membeli barang-barang (*item*) atau *skin* yang terdapat dalam *create* agar terlihat berbeda dengan pemain yang lain. Ini menimbulkan persoalan bagaimanakah mekanisme transaksi jual beli yang dilaksanakan di dalam aplikasi *game* PUBG karena ianya dilakukan secara online dan tidak terdapat pembeli dan penjual secara konkrit tetapi hanya secara maya. Persoalan kedua, terdapat indikasi ketidakjelasan (*gharar*) dalam pembelian *item* di dalam aplikasi *game* PUBG. Hal ini menjadi tanda tanya kepada masyarakat bagaimana status pembelian *item* di dalam aplikasi *game online* PUBG apakah dibolehkan atau sebaliknya dan apa justifikasi pembelian barang di dalam aplikasi *game* PUBG. Penelitian ini menggunakan penelitian pustaka dengan mengumpulkan maklumat berkaitan jual beli dalam aplikasi *game* PUBG. Penelitian ini juga menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif yang terkait dengan pengumpulan data, menganalisis data dan akhirnya data tersebut disimpulkan menjadi hasil analisis. Hasil daripada data yang dikumpulkan telah dianalisis secara mendalam bagi mendapatkan maklumat yang berkaitan dengan kajian yang dilaksanakan agar kesemua persoalan kajian dapat dirungkaikan dengan baik. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa mekanisme transaksi jual beli yang dilakukan masih terdapat kekurangan seperti adanya *gharar* dalam pembelian *item game* PUBG dan pengharamannya hanya terjadi sekiranya pemain membeli *item game* dengan menggunakan uang UC karena *item* yang didapatkan melalui cara nasib atau mencoba keberuntungan yang boleh mengakibatkan kerugian kepada pemain. Oleh itu, diharapkan kajian seumpama ini mampu membantu masyarakat di luar sana bagi menjawab persoalan berkaitan dengan transaksi jual beli yang dilakukan di dalam aplikasi *game* PUBG. Sekaligus memberi kesedaran kepada masyarakat pentingnya memahami hukum jual beli dalam kehidupan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله، والصلاة والسلام على رسول الله، وعلى آله وأصحابه ومن والاه، أما بعد:

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah menganugerahkan rahmat dan hidayah-Nya, selanjutnya shalawat beriring salam penulis sanjungkan ke pangkuan Nabi Muhammad SAW, karena berkat perjuangan beliau, ajaran Islam sudah dapat tersebar keseluruh pelosok dunia untuk mengantarkan manusia dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul ***“Transaksi jual beli dalam aplikasi Game Online Player Unknown’s BattleGround (PUBG) dari perspektif keabsahan mabi’ ”***.

Skripsi ini diajukan dengan memenuhi persyaratan yang harus dilengkapi dalam rangkaian pembelajaran pada Program Studi Hukum Ekonomi Syari’ah di Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah memperoleh banyak sekali ilmu dan bimbingan serta dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan yang baik ini penulis ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ridwan, M.CL sebagai pembimbing I dan Ibuk Dr. Safira Mustaqilla, S.Ag., M.A sebagai pembimbing II, atas segala bantuan, dorongan, waktu, tenaga dan fikiran yang penuh keikhlasan serta kesabaran dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam penulisan skripsi ini dari awal sehingga terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. iur. Chairul Fahmi., M.A selaku ketua prodi Hukum Ekonomi Syari’ah dan Bapak Dr. Jabbar, M.A selaku Penasehat Akademik serta seluruh staf pengajar dan pegawai Fakultas Syari’ah dan Hukum yang telah memberikan masukan dan bantuan yang berharga bagi penulis.

3. Bapak Prof Dr. Kamaruzzaman, M.SH selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Terima kasih kepada Perpustakaan Syari'ah, Perpustakaan Induk UIN Ar-Raniry, perpustakaan Wilayah serta seluruh karyawan yang melayani serta memberikan pinjaman buku yang menjadi bahan skripsi penulis.
6. Ucapan terima kasih yang paling istimewa kepada kedua orang tua ayahanda Shairozi Bin Hashim dan ibunda Siti Yusnida Binti Mohd Yusof yang telah membesarkan dan mendidik mulai dari sekolah sampai ke perguruan tinggi dengan penuh ketulusan dan keikhlasan, yang selalu menjadi penguat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ucapan terima kasih kepada seluruh teman seperjuangan dan kepada seluruh mahasiswa Hukum Ekonomi Syari'ah yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, atas segala bantuan dan dukungannya yang selalu setia berbagi suka duka dalam menempuh pendidikan Strata Satu.

Di akhir penulisan ini, penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat diharapkan penulis. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, atas perhatiannya sekali lagi penulis mengucapkan jutaan terima kasih yang tidak terhingga.

Banda Aceh, 07 Desember 2023
Penulis,

Muhammad Hanzolah Bin
Shairozi

TRANSLITERASI

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan
Kebudayaan

Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543b/U/1987

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan transliterasinya dengan huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alīf	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan	ط	ṭā'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ب	Bā'	B	Be	ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ت	Tā'	T	Te	ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
ث	Ṣā'	Ṣ	es (dengan titik di atas)	غ	Gain	g	Ge

ج	Jīm	J	je	ف	Fā'	f	Ef
ح	Hā'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)	ق	Qāf	q	Ki
خ	Khā'	Kh	ka dan ha	ك	Kāf	k	Ka
د	Dāl	D	De	ل	Lām	l	El
ذ	Ẓal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)	م	Mūm	m	Em
ر	Rā'	R	Er	ن	Nūn	n	En
ز	Zai	Z	Zet	و	Wau	w	We
س	Sīn	S	Es	هـ	Hā'	h	Ha
ث	Syīn	Sy	es dan ya	ء	Hamzah	'	Apostrof
ص	Ṣād	Ṣ	es (dengan titik di bawah)	ي	Yā'	y	Ye
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)				

2. Vokal

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

1) Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌َ	<i>fathah</i>	A	A
◌ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
◌ُ	<i>ḍammah</i>	U	U

2) Vokal rangkap

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

Tanda	Nama huruf	Gabungan huruf	Nama
◌َ...ي	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
◌ُ...و	<i>fathah dan wāu</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَتَبَ -*kataba*

فَعَلَ -*fa'ala*

ذُكِرَ -*ḍukira*

يَذْهَبُ -yazhabu

سُئِلَ -su'ila

كَيْفَ -kaifa

هَوَّلَ -hauila

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا...ا...ى	fathah dan alif atau ya'	ā	a dan garis di atas
ي...ى	kasrah dan yā'	ī	i dan garis di atas
و...و	ḍammah dan wāu	ū	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ -qāla

رَمَى -ramā

قِيلَ -qīla

يَقُولُ -yaqūlu

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua:

1. *Tā' marbūṭah* hidup
tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah 't'.
2. *Tā' marbūṭah* mati
tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat yang sukun, transliterasinya adalah 'h'.
3. Kalau dengan kata yang terakhir adalah *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:



رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	- <i>raud ah al-atfāl</i>
	- <i>raud atul atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ	- <i>al-Madīnah al-Munawwarah</i>
	- <i>AL-Madīnatul-Munawwarah</i>
طَلْحَةُ	- <i>ṭalḥah</i>

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *Syaddah* atau *tasydīd*, dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

رَبَّنَا	- <i>rabbanā</i>
نَزَّلَ	- <i>nazzala</i>

الْبِرُّ -*al-birr*

الْحَجَّ -*al-hajj*

نُعَمُّ -*nu' ima*

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu (ال), namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* dan kata sandang yang diikuti huruf *qamariyyah*.

1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah* ditransliterasikan sesuai aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti huruf *syamsiyyah* maupun huruf *qamariyyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

الرِّجَالُ -*ar-rajulu*

السَّيِّدَةُ -*as-sayyidatu*

السَّمْسُ -*asy-syamsu*

القَلَمُ -*al-qalamu*

البَدِيعُ -*al-badī'u*

الْجَلَالُ -*al-jalālu*

7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

Contoh:

تَأْخُذُونَ -*ta' khuzūna*

النَّوْءُ -*-an-nau'*

شَيْءٌ -*-syai'un*

إِنَّ -*-inna*

أُمِرْتُ -*-umirtu*

أَكَلَ -*-akala*

8. Penulisan kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun harf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan

maka transliterasi ini, penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَإِنَّ اللَّهَ لَهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ -*Wa inna Allāh lahuwa khair ar-rāziqīn*

-*Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn*

فَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ -*Fa auf al-kaila wa al-mīzān*

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلَ -*Ibrāhīm al-Khalīl*

-*Ibrāhīm al-Khalīl*

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا -*Bismillāhi majrahā wa mursāh*

وَاللَّهُ عَلَى النَّاسِ حَجُّ الْبَيْتِ
istaṭā‘a ilahi sabīla

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ -*Wa mā Muhammadun illā rasul*

إِنَّ أَوَّلَ بَيْتٍ وُضِعَ لِلنَّاسِ -*Inna awwala baitin wuḍ i‘a linnāsi*

لِلَّذِي بِبَكَّةَ مُبَارَكَةٌ -*Lillaḏī bibakkata mubārakkan*

شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ
-Syahru Ramaḍān al-laẓi unzila fīh al-
Qur'ānu

Syahru Ramaḍ ānal-laẓi unzila fīhil qur'ānu

وَلَقَدْ رَأَاهُ بِالْأَفُقِ الْمُبِينِ
-Wa laqad ra'āhu bil-ufuq al-mubīn

Wa laqad ra'āhu bil-ufuqil-mubīni

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ
-Alhamdu lillāhi rabbi al-'ālamīn

Alhamdu lillāhi rabbil 'ālamīn

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

نَصْرُ مِنَ اللَّهِ وَفَتْحٌ قَرِيبٌ
-Nasrun minallāhi wa fathun qarīb

لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا
-Lillāhi al'amru jamī'an

A R Lillāhil-amru jamī'an

وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ
-Wallāha bikulli syai'in 'alīm

10. Tajwid

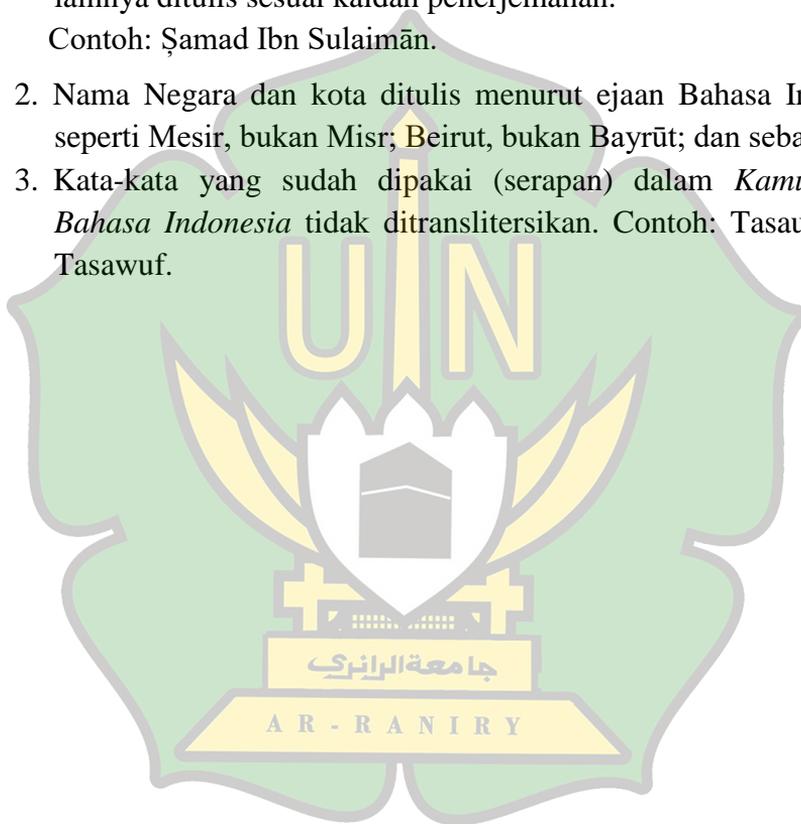
Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu

Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Catatan:

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi seperti M. Syuhudi Ismail. Sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan.
Contoh: Şamad Ibn Sulaimān.
2. Nama Negara dan kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Misr; Beirut, bukan Bayrūt; dan sebagainya.
3. Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* tidak ditransliterasikan. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.



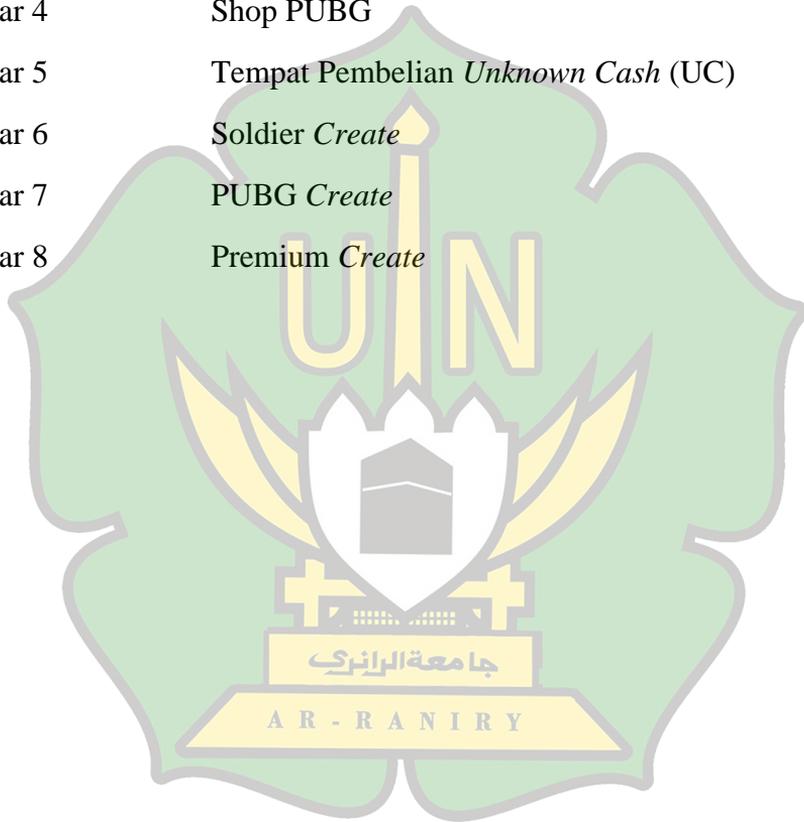
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	SK Penetapan Pembimbing Skripsi
Lampiran II	Daftar Riwayat Hidup
Tabel I	Harga <i>Unknown Cash</i> (UC)



DAFTAR GAMBAR

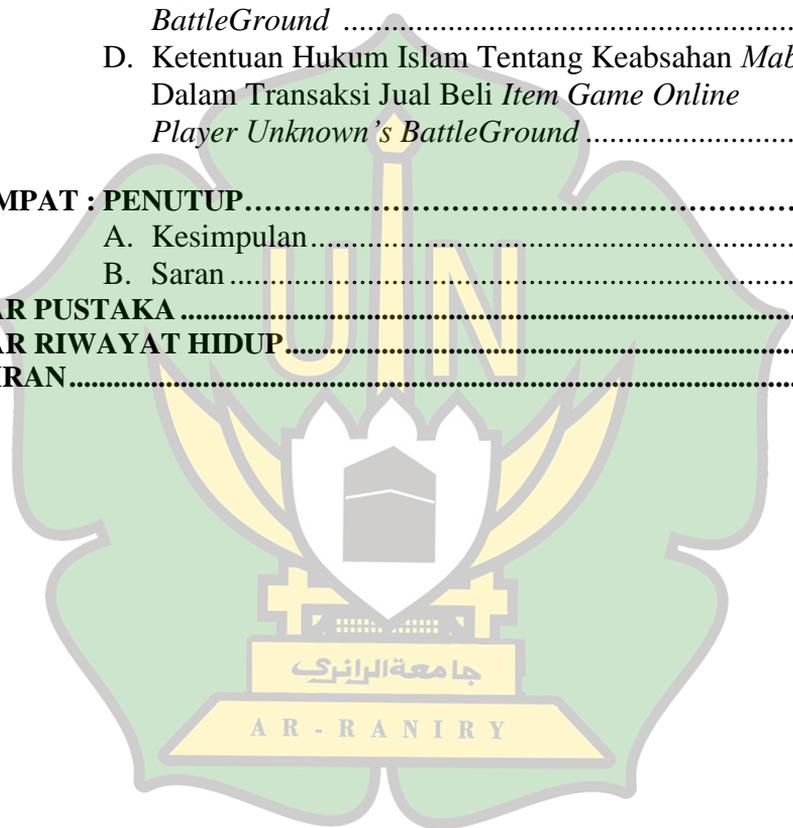
- Gambar 1 Logo Permainan *Player Unknown's BattleGrounds* (PUBG)
- Gambar 2 Contoh Aplikasi Yang di *Download* dalam *App Store*
- Gambar 3 *Mode Bermain Solo, Duo dan Squad*
- Gambar 4 Shop PUBG
- Gambar 5 Tempat Pembelian *Unknown Cash* (UC)
- Gambar 6 *Soldier Create*
- Gambar 7 *PUBG Create*
- Gambar 8 *Premium Create*



DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	i
PENGESAHAN SIDANG.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR ISI.....	xix
BAB SATU PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Penjelasan Istilah	7
F. Kajian Pustaka	9
G. Metode Penelitian	11
1. Pendekatan Penelitian	11
2. Jenis Penelitian	12
3. Sumber Data	12
4. Teknis Pengumpulan Data.....	13
5. Pedoman Penulisan.....	14
H. Sistematika Pembahasan	15
BAB DUA HUKUM TRANSAKSI JUAL BELI DALAM HUKUM ISLAM.....	16
A. Landasan Teori	16
B. Pengertian Jual Beli (<i>Al-Bai'</i>).....	17
C. Dasar Hukum Jual Beli (<i>Al-Bai'</i>)	19
1. Sumber Al-Quran	20
2. Sumber Hadis	22
3. Sumber Ijma'	23
4. Qiyas.....	24
D. Rukun dan Syarat Jual Beli (<i>Al-Bai'</i>).....	25
E. Macam-macam Jual Beli (<i>Al-Bai'</i>).....	29
F. Bentuk-bentuk Jual Beli Yang Terlarang	31
G. Penyebab Haramnya Sebuah Transaksi.....	34

BAB TIGA TRANSAKSI JUAL BELI DALAM APLIKASI GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUND (PUBG) DARI PERSPEKTIF KEABSAHAN MABI' ...	38
A. Gambaran Umum Tentang Aplikasi <i>Game Online Player Unknown's BattleGround</i>	38
B. Mekanisme Transaksi Jual Beli Item Dalam Aplikasi <i>Game Online Player Unknown's BattleGround</i>	43
C. <i>Gharar</i> Dalam Pembelian Barang Di Dalam Aplikasi <i>Game Online Player Unknown's BattleGround</i>	48
D. Ketentuan Hukum Islam Tentang Keabsahan <i>Mabi'</i> Dalam Transaksi Jual Beli <i>Item Game Online Player Unknown's BattleGround</i>	51
BAB EMPAT : PENUTUP	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	63
LAMPIRAN	64



BAB SATU

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai hiburan berteknologi tinggi, salah satu yang berkembang adalah *game* (permainan) baik yang bersifat *offline* ataupun *online*. *Game online* menjadi permainan yang banyak dinikmati khususnya oleh anak-anak dan remaja. Permainan *game online* saat ini bukanlah hanya sebatas permainan, namun di dalamnya terdapat aktivitas ekonomi dalam bentuk jual beli benda-benda yang bersifat virtual.

Salah satu kebutuhan teknologi yang paling disukai manusia di zaman sekarang adalah kebutuhan dalam bidang hiburan. Seperti adanya *game* yang sekarang merajalela di seluruh kalangan masyarakat, entah kalangan tua atau muda dan kalangan perempuan atau laki-laki semua sama tanpa terkecuali. Permainan atas talian atau lebih dikenali sebagai (*online game*) merupakan sebuah permainan video yang telah melalui pelbagai fasa perkembangan. Permainan ini popular dikalangan masyarakat berbagai peringkat umur tanpa mengira jantina.¹

Untuk saat ini banyak *Game Online* yang sangat di gemari oleh masyarakat yaitu *mobile legend*, *COC*, *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG). Saya ambil contoh satu saja yaitu Game Online *Player Unknown's Battleground* (PUBG). Game ini adalah salah satu game online yang terdapat pada gadget smartphone yang kategorinya peperangan adu tembak dengan musuh dan siapa yang bertahan sehingga akhir dia akan menjadi pemenangnya.

¹Wajdi, Farid, *Hukum Ekonomi Islam*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2020), hlm. 34.

Dan untuk mendapatkan berbagai macam perlengkapan dalam *game* tersebut kita harus membelinya dengan menggunakan unknown cash atau yang sering disebut oleh para *gamer* yaitu UC. Dengan unknown cash ini kita bisa membeli berbagai peralatan *game* yang kita butuhkan dalam *game Player Unknown's BattleGrounds* (PUBG) ini.²

Kebanyakan *player* bermain permainan online seperti ini adalah untuk menghilangkan stress setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun tidak sedikit pula para *gamer* yang sukarela mengeluarkan uang yang tidak sedikit untuk membeli uang virtual atau *Unknown Cash* (UC) yang nantinya digunakan untuk membeli barang-barang (Item) atau skin yang terdapat dalam *create* agar terlihat berbeda dengan *player* lain.

Di zaman dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat, jual beli yang dahulu hanya bisa dilakukan dengan cara bertemu, namun sekarang hal itu berubah dengan kemajuan teknologi. Dengan teknologi saat ini para pelaku jual beli tidak harus bertemu untuk membeli barang yang mereka inginkan. Para pembeli hanya bermodalkan *smartphone* bisa membeli di toko *online* yang jumlahnya sangat banyak dan dapat membeli barang yang diperjualbelikan, baik itu barang yang sifatnya nyata atau konkret ataupun barang yang sifatnya maya seperti uang virtual (*unknown cash*) UC pada permainan *Player Unknown's BattleGround* (PUBG). Pada transaksi elektronik dan dunia maya sama seperti halnya kita melakukan transaksi di dalam dunia nyata, yang dilakukan oleh kedua belah pihak yang ingin melakukan jual beli, walaupun transaksi jual beli secara elektronik para pihak tidak bertemu

² Muhammad Raihan, Marliyah & Muhammad Ikhsan Harahap, “Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang Dalam Game (In Game Currency) Ditinjau Dalam Perspektif Ekonomi Islam”, Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah Vol 6 No 1, Januari 2023, hlm. 370

secara langsung satu sama lain, akan tetapi mereka saling terhubung dalam sambungan internet.³

Item merupakan barangan dalam sesuatu senarai atau kumpulan yang saling melengkapi satu sama lain dan dijual dalam satu set. Item permainan pula adalah merupakan barangan dalam sebuah permainan atas talian yang boleh dijual beli. Transaksi jual beli item-item tersebut dinamakan sebagai konsep transaksi mikro. Pada asasnya konsep tersebut, merujuk kepada aktiviti pembelian item yang dilakukan ketika permainan sedang berlangsung secara atas talian dan nilai item yang dijual beli adalah kecil.⁴

Di dalam transaksi jual beli, tidak terlepas dari beberapa syarat dan rukun yang perlu sebagai peraturan dalam bertransaksi jual beli. Sehingga transaksi tersebut menjadi sah sesuai dengan yang ditentukan dalam perjanjian. Sedangkan transaksi jual beli dalam Islam telah ditentukan oleh para kalangan ulama' dengan mengacu pada nas Al-Quran dan sunnah Rasulullah SAW. Syarat dan rukun jual beli merupakan pokok ulama' yang perlu diketahui dan diterapkan, agar para pihak penjual dan pembeli tidak terjerumus dalam transaksi yang dilarang oleh syariat, sehingga dalam transaksi jual beli terjalin suatu transaksi yang memenuhi syariatnya.⁵ Terkait persoalan syarat dan rukun jual beli, maka dalam jual beli item dalam *game online* terdapat syarat dan rukun yang harus ditepati. Sedangkan yang membedakan dalam jual beli item dalam *game online* adalah mengenai *virtual*

³ Prima Diana Khaled, Kurniawati Iskandar. "In-App Purchase in Japanese FreeTo-Play Mobile Game: The Motivation of Indonesian Players". Jurnal BIRCU. Vol. 5, No. 1, Desember 2022, hlm, 265.

⁴Gates R. Gasper J. *Gamers and Video Game Culture: An Introduction for Counselors*. The Family Journal Vol. 3, No. 5, 2016, hlm. 205-207.

⁵Abdul Halim Barkatullah. *Hukum Transaksi Elektronik*. (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2017), hlm. 72.

property yang merupakan benda tak berwujud serta proses transaksi yang belum jelas ketentuannya.

Barang jualan (*mabi'*) yaitu barang yang diperuntukkan sebagai objek dalam berjual beli dan kepemilikan *mabi'* merupakan milik penjual, tetapi jika salah satu orang ingin melakukan transaksi ataupun tawar-menawar dan barang tersebut bukan miliknya pribadi maka haruslah mendapat izin atau ridha dari pemilik terhadap apa yang dilaksanakannya. *Mabi'* haruslah dapat memberi manfaat kepada konsumen, agar dapat diambil manfaatnya serta barang jualan (*mabi'*) haruslah suci dan bersih.⁶ Jika dilihat dalam situasi judul penulisan ini, terdapat beberapa ketidakjelasan yang berlaku di dalam transaksi jual beli *create* yang berlaku di dalam permainan PUBG ini antaranya pembeli dan penjual serta barang yang diperjualbelikan.

Permasalahan yang timbul dari pembelian *create* dalam permainan PUBG ini adalah dari segi ketidakjelasan yang terdapat dalam permainan tersebut, Dalam membeli barang yang terdapat di dalam *create* ini player tidak bisa langsung membeli barang yang terdapat di dalam *create* namun *player* harus membeli *create* terlebih dahulu kemudian barang akan keluar, namun barang yang keluar adalah hasil acak yang bisa merugikan pemain.

Pembelian hanya boleh dilakukan dengan cara coba keberuntungan. Sekiranya nasib menyebelahi pemain, maka dia akan dapat barang tersebut dengan sekali percubaan membuka peti sahaja. Jika sebaliknya, kemungkinan dia tidak akan dapat barangan tersebut walau berpuluh-puluh kali percubaan dibuat, bahkan beribu-ribu uang habis dikeluarkan. Tambahan pula, kaidah coba keberuntungan

⁶Rachmat Syafe'I, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2004), hlm. 23.

sebegini bergantung kepada nasib semata-mata. Sedangkan permainan yang bersandarkan kepada unsur nasib semata-mata turut dilarang oleh syara'.⁷

Pada penelitian kali ini penulis akan mengambil beberapa orang yang menjadi penjual dan pembeli *Unknown Cash* pada permainan tersebut yang mana orang tersebut bertindak sebagai subjek, kemudian objek dari penelitian ini sendiri adalah pembelian *create* yang terdapat pada permainan tersebut. Yang menarik perhatian penulis mengenai penelitian kali ini adalah pada objek transaksi pembelian tersebut yang berupa *create* yang berisi beberapa item yang khusus pada permainan tersebut yang hanya berupa gambar maya semata.

Berdasarkan daripada transaksi pembelian item-item yang terdapat di dalam *online game*, bagaimanakah mekanisme transaksi jual beli yang dilakukan, apakah ditemukan kriteria *gharar* dalam pembelian dan ketentuan hukum Islam terhadap transaksi jual beli di dalam aplikasi *game online Player Unknown's Battleground* (PUBG). Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan membahas lebih lanjut dengan mengangkat judul **“TRANSAKSI JUAL BELI DALAM APLIKASI GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUN (PUBG) DARI PERSPEKTIF KEABSAHAN MABI”**

⁷ Diakses melalui situs, <https://muftiwp.gov.my/artikel/irsyad-fatwa/irsyad-fatwa-umum/5013-irsyad-al-fatwa-siri-ke-626-isu-perjudian-berkaitan-unknown-cash-uc-pubg>, pada tanggal 13 Juni 2023.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis memformat rumusan masalah sebagai fokus penelitian yang akan penulis analisis sebagai karya ilmiah dalam bentuk skripsi. Adapun fokus penelitian sebagai rumusan masalah tersebut adalah:

1. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli yang dilakukan di dalam aplikasi *game online Player Unknown's BattleGround (PUBG)*?
2. Apakah ditemukan kriteria (*gharar*) dalam pembelian barang di dalam aplikasi *game online Player Unknown's BattleGround (PUBG)*?
3. Bagaimanakah ketentuan hukum Islam terhadap transaksi jual beli di dalam aplikasi *game online Player Unknown's BattleGround (PUBG)*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis memformulasikan tujuan penelitian sebagai pencapaian dari penelitian yang penulis lakukan ini. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui secara jelas bagaimana keabsahan *mabi'* dalam transaksi jual beli aplikasi *game online player unknown's battleGround (PUBG)*.
2. Untuk mengetahui kriteria *gharar* terhadap keabsahan transaksi jual beli yang berlaku di dalam aplikasi *game online player unknown's battleGround (PUBG)*.
3. Untuk menganalisis ketentuan hukum Islam mengenai transaksi jual beli *game online* yang dirasa masih terdapat kekurangan yang mengakibatkan kerugian terhadap para pemain dan penikmat *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, yaitu untuk menambah pemahaman, wawasan dan khazanah ilmu pengetahuan dibidang Hukum Ekonomi Syariah khususnya pengetahuan pada kajian hukum Islam terhadap transaksi jual beli item dalam *game online player unknown's battleGround (PUBG)*.
2. Secara praktis, yaitu sebagai sumbangsih pemikiran bagi pemerintah dalam pembentukan regulasi yang lebih baik lagi dan mengatur lebih khusus tentang transaksi jual beli *online* khususnya tentang transaksi jual beli item dalam *game online*, serta memberikan manfaat kepada masyarakat umum khususnya kepada golongan mahasiswa yang sering melakukan transaksi pembelian item di dalam *game online*.

E. Penjelasan Istilah

Untuk memudahkan dalam memahami penelitian ini, maka terlebih dahulu peneliti menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini, sehingga dapat terhindar dari penafsiran yang salah dalam memahami penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan yaitu sebagai berikut:

1. Transaksi

Transaksi dapat diartikan sebagai suatu perbuatan dan proses pembelian dan pertukaran yang dilakukan oleh seseorang untuk

memenuhi keperluan dan kehendak . Misalnya kaidah pembelian sebuah barangan dalam permainan.⁸

2. Aplikasi

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program yang mempunyai berbagai fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna secara gratis maupun berbayar.⁹

3. *Player Unknown's BattleGround* (PUBG)

Player Unknown's BattleGround yang dikenali sebagai PUBG adalah sebuah *game online* yang dimainkan di dalam smartphome dan computer yang kategorinya peperangan.¹⁰

4. Perspektif

Suatu cara seseorang melihat atau menginterpretasikan sesuatu, terutama dalam aspek pendapat, sudut pandang, atau kerangka pemikiran mereka. Ini mencakup cara individu menganalisis informasi, dan membentuk pemahaman mereka tentang situasi atau konsep tertentu.¹¹

5. Keabsahan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata keabsahan adalah sifat yang sah¹². Keabsahan memiliki pengertian seperti hal atau keadaan yang menjadi sah atau benar dan tak

⁸Enang Hidayat. *Fiqh Jual Beli*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 59.

⁹Diakses melalui situs, KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/>, pada tanggal 14 Juni 2023.

¹⁰ Diakses melalui situs, <https://krafton.com/en/games/battlegrounds/>, pada tanggal 14 Juni 2023.

¹¹Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Kencana Prenamedia group, 2013), hlm. 32.

¹² Diakses melalui situs, KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," <https://kbbi.web.id/absah>, pada tanggal 14 Juni 2023.

meragukan, karena telah memenuhi syarat dan ketentuan-ketentuan yang benar, keabsahan disini diartikan boleh atau tidaknya suatu transaksi berlaku.

6. *Mabi'*

Mabi' adalah objek atau barang yang boleh diperjualbelikan, objek jual beli ini termasuk semua benda yang bergerak dan tidak bergerak berdasarkan syarat-syarat yang telah ditetapkan.¹³

F. Kajian Pustaka

Sejauh ini dari penelusuran yang penulis lakukan, penulis mengumpulkan sumber data yang berasal dari beberapa skripsi, jurnal, ataupun hasil penelitian yang terkait dengan judul Transaksi jual beli dalam aplikasi *game online Player Unknown's BattleGround (PUBG)* dari perspektif keabsahan *mabi'*. Penulis menemukan beberapa penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam pembahasan penelitian ini. yang terdiri daripada:

Pertama, berdasarkan penelitian yang ditulis oleh Muhawaratul Hasanah (1502036135) mahasiswa UIN Walisongo Semarang dengan judul "Tinjauan hukum Islam tentang jual beli benda *virtual* dalam *game online*".¹⁴ Dalam penulisannya, penulis berfokus pada bagaimana mengkaji hukum Islam tentang jual beli benda di internet khususnya pada *game online*. Ada kesamaan mengenai *review* jual beli dalam *game online*. Namun terdapat perbedaan mengenai objek apa saja yang diperjualbelikan dalam *game online*.

¹³ Ahmad Djazuli, *Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktis*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 75.

¹⁴ Muhawaratul Hasanah, *Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Benda Virtual Dalam Game Online*, (Skripsi Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang 2021)

Seterusnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Yasinta Devi (105043101314) mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold pada *Game Online* Jenis *World of Warcraft* (WOW)” meneliti tentang pandangan hukum Islam dalam pelaksanaan jual beli *gold* pada *game online* jenis WOW dan dinyatakan tidak sah menurut hukum Islam karena barang yang dijual belikan merupakan barang haram yang pemainan didapat dari hasil perjudian.¹⁵ Perbedaannya dalam penelitian yang dilakukan Yasinta Devi yaitu berbeda dari segi objek, penelitian ini membahas mengenai jual beli *Gold* yang mana *gold* tersebut dapat digunakan untuk bertransaksi pada *game online* jenis *World of Warcraft* (WOW) dan *game online* lainnya, sedangkan penelitian penulis membahas mengenai jual beli berbagai *item* atau barang-barang yang terdapat dalam aplikasi *game online*.

Selain itu, Skripsi yang berjudul Analisis *Al-Bai’* dan Fatwa DSN MUI NOMOR 110/DSNMUI/IX/2017 Terhadap Transaksi Chip Dalam *Game Online Higgs Domino Island* di Desa Padang Bandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik”. Oleh Rizqiyah Fadhilatunn Nisa“, Tahun 2021 UIN Sunan Ampel Surabaya. Skripsi Rizqiyah Fadhilatun Nisa“ membahas mengenai adanya transaksi *chip* dalam *game higgs domino* dalam analisis *Al-Bai’*. Dalam rumusan masalah dalam skripsi ini diantaranya praktik transaksi jual beli *chip* dalam *game higgs domino island* di Desa Padang Bandung Kecamatan Dukun

¹⁵Yasinta Devi, Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW), (Skripsi Jurusan Perbandingan Mazhab Dan Hukum Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta 2010)

Kabupaten Gresik dan bagaimana analisis *al-bai'* dan fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017 terhadap jual beli *chip* dalam *game online higgs domino island* di Desa Padang Bandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.¹⁶ Adapun penelitian ini merupakan hasil penelitian lapangan (*field research*) dengan jenis penelitian kualitatif di Desa Padang Bandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik.

Terakhir, Skripsi yang berjudul *Jual Beli Chip Poker Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi'I*. Oleh Hendra Kesuma, Tahun 2018 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Skripsi Hendra Kesuma membahas mengenai pandangan konsep jual beli Mazhab Syafi'i terkait dengan jual beli *chip poker* melalui *facebook* apakah tergolong dengan adanya unsur *gharar* dan *maysir*.¹⁷ Persamaan penelitian terdahulu ini dengan peneliti penulis yaitu sama-sama membahas mengenai jual beli *chip* atau *item* dalam *game online*. Sedangkan dalam skripsi ini membahas tentang transaksi jual beli dalam aplikasi *game online Player Unknown's BattleGround (PUBG)*.

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dikarenakan pertama penelitian ini dapat menjelaskan lebih baik jika dihadapkan dengan data berupa angka pengumpulan

¹⁶Rizqiyah Fadhilatun Nisa', Analisis Al-Bai'' dan Fatwa DSN MUI NOMOR 110/DSNMUI/IX/2017 Terhadap Transaksi Chip Dalam Game Online Higgs Domino Island di Desa Padang Bandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik, (Universitas Sunan Ampel, Surabaya 2021)

¹⁷Hendra Kesuma, *Jual Beli Chip Poker Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Mazhab Syafie*, (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang 2018).

data, menganalisis dan melakukan kesimpulan berdasarkan data-data yang diperoleh.¹⁸ Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden. Dan ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Metode kualitatif lebih mengutamakan pengamatan fenomena dan lebih meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Analisis dan ketajaman penelitian kualitatif sangat terpengaruh pada kekuatan kata dan kalimat yang digunakan.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif (*qualitative research*) yang memaparkan data penelitian secara naratif yakni tanpa menggunakan pengukuran tertentu terhadap objek penelitian. Dalam kajian ini penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif yaitu dengan cara menggambarkan objek atau subjek penelitian secara apa adanya sesuai dengan realita dan fakta empiris secara objektif.¹⁹ Cara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan turun langsung ke lapangan untuk melakukan survei, wawancara dan observasi kepada objek permasalahan yang dituju.

3. Sumber Data

Pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian ini, dibutuhkan teknik pengumpulan data yang digunakan seperti wawancara, observasi, dokumentasi yang dapat diuraikan sebagai berikut:

¹⁸ Muh. Fitrah & Luthfiyah, *Metodologi Penelitian, Penelitian Kualitatif Tindakan Kelas & Studi Kasus*, (Jawa Barat: Jejak, 2017), hlm. 63.

¹⁹ Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum Dalam Praktek*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2002), hlm. 51.

a. Metode penelitian kepustakaan (*library research*)

Penelitian kepustakaan (*library research*) adalah suatu metode pengumpulan data sekunder menggunakan buku bacaan, membaca, menelaah dan juga mempelajari buku-buku, kitab-kitab, artikel-artikel, media masa, media internet dan bahan kuliah yang terkait dengan objek penelitian yang diteliti. Kemudian selanjutnya dikategorikan sesuai data yang terpakai untuk menuntaskan karya ilmiah ini sehingga mendapatkan hasil yang *valid*.

4. Teknik Pengumpulan Data

Di dalam suatu penelitian, data merupakan bahan keterangan suatu objek penelitian yang diperoleh dari lokasi penelitian tersebut, maka untuk mendapatkan data yang sesuai dari penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data secara observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Yaitu dengan cara melakukan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala objek yang diteliti. Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap transaksi jual beli dalam aplikasi *Game Online Player Unknown's BattleGround*. Yaitu dengan cara bermain, mengikuti dan mengamati secara cermat jalannya permainan dan transaksi dari awal sampai akhir, tentang bagaimana *player online* ini mendapatkan *custom-skin* baik itu senjata, kendaraan, pelindung (*armor*), pakaian karakter dan beberapa item lainnya yang bisa

didapatkan dalam transaksi pembelian permainan ini. Kemudian penulis melakukan pencatatan terhadap hal-hal yang penting dan yang diperlukan dalam penelitian ini. Sehingga penulis mendapatkan data yang lengkap dan akurat sesuai dengan tujuan penulisan ini.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu pengumpulan data dan bahan-bahan berupa catatan, buku-buku, surat kabar, majalah atau dokumen yang tersedia yang berkaitan dengan obyek penelitian.²⁰ Dalam melakukan penelitian ini penulis menyertakan hasil wawancara sebagai bukti telah melakukan penelitian di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Bukti-bukti tersebut dapat berupa catatan, buku, rekaman wawancara dan gambar-gambar di lokasi penelitian yang berkaitan dengan pandangan mahasiswa terkait *game online* PUBG dalam hukum Islam.

5. Pedoman Penulisan

Adapun teknik penulisan skripsi ini, penulis berpedoman pada buku pedoman Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa, yang diterbitkan oleh Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Tahun 2019

²⁰Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 39.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini penulis akan memaparkan isi kandungan karya ilmiah agar mudah dipahami secara utuh, maka penulis menuangkan pokok-pokok pikiran dari karya ilmiah ini dalam sistematika penulisan yang terdiri dari 4 (empat) bab, yang tersusun sebagai berikut :

Bab satu merupakan pendahuluan yang meliputi tentang beberapa hal yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, penjelasan istilah, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab dua merupakan tinjauan umum tentang transaksi jual beli secara hukum Islam yang meliputi pembahasan mengenai pengertian jual beli, aplikasi *game online*, rukun dan syarat dalam jual beli, dasar hukum jual beli, macam-macam jual beli, bentuk-bentuk jual beli yang dilarang dan benda yang boleh dijual beli.

Bab tiga membahas tentang paparan dan penjelasan dari hasil penelitian terhadap transaksi jual beli dalam aplikasi *game online player unknown's battleGround* (PUBG) dari perspektif keabsahan *mabi'*, mekanisme dan tinjauan hukum berkaitan kajian yang telah dilakukan.

Bab empat adalah Penutup, dalam bab ini penulis akan menyimpulkan hal yang berkaitan dengan pembahasan yang penulis lakukan sekaligus menjawab rumusan masalah yang penulis gunakan dalam bab. Uraian terakhir adalah saran yang dapat dilakukan untuk kegiatan lebih lanjut berkaitan dengan apa yang telah penulis kaji.

BAB DUA

KONSEP TRANSAKSI JUAL BELI DALAM FIQH MUAMALAH

A. Landasan Teori

Jual beli merupakan kegiatan yang sudah sejak lama dilakukan manusia. Jual beli termasuk jenis usaha yang sering dipraktikkan oleh Rasulullah SAW dan para sahabatnya dibandingkan dengan mata pencarian yang lain. Seiring dengan perkembangan zaman, hampir seluruh pekerjaan dan kegiatan manusia dapat dikawal oleh teknologi. Oleh karenanya, teknologi sangat menentukan sukses tidaknya kegiatan manusia. Banyak sekali kegiatan ekonomi yang tak terlepas dari teknologi, salah satunya dalam hal jual beli.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi Informasi saat ini sangat penting dalam memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia.²¹ Seiring dengan perkembangan teknologi telah memacu perubahan kebiasaan individu termasuk salah satunya dalam hal kebiasaan melakukan transaksi jual beli.

Apabila dahulu yang dimaksudkan transaksi jual beli harus dilakukan secara tatap muka di mana terjadi peralihan barang secara langsung dari penjual kepada pembeli, yaitu pembeli harus bertemu dengan penjual di pasar nyata. Saat ini telah beralih kepada era di mana transaksi tidak lagi dilakukan secara tatap muka, melainkan sudah melalui

²¹Nawawi Ismail, *Fikih Muamalah Dan Kontemporer*, (Bogor: PT Ghalia, 2017) hlm. 47.

media *online*. Tidak lagi harus terjadi pertemuan antara penjual dengan pembeli di pasar, melainkan cukup dengan menggunakan teknologi internet dan langsung terjadi transaksi antara penjual dan pembeli²² Jaringan teknologi global masa ini telah menciptakan tantangan-tantangan yang banyak terhadap pengaturan transaksi sosial, komunikasi dan ekonomi. Teknologi internet mengalami perkembangan yang sangat pesat dan amat diperlukan untuk penyampaian informasi dan transaksi perniagaan sehari-hari.²³

B. Pengertian Jual Beli (*Al-Bai'*)

Secara etimologi, jual beli dalam bahasa Arab disebut dengan (*Al-bai'*) adalah menukarkan sesuatu dengan sesuatu. Sedangkan menurut hukum syara jual beli dapat diartikan menukarkan barang dengan barang atau barang dengan uang, dengan jalan melepaskan hak milik dari satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan.²⁴

Menurut Hanafiah pengertian jual beli (*al-bai'*) secara definisi yaitu tukar-menukar harta benda atau sesuatu yang diinginkan dengan sesuatu yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat. Adapun menurut Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah bahwa jual beli (*al-bai'*) yaitu tukar-menukar harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan. Dalam hukum Islam, pengertian jual beli memiliki makna yang berbeda.²⁵

²²Imam Mustofa, *Pengantar Fiqih Muamalah Kontemporer*, (Jakarta: Rajawali Pers. 2016), hlm.23.

²³ Said, Muhammad, *Keadilan: Konsep, Pemahaman dan Implementasinya Dalam Praktek Jual Beli Fiqih Muamalah*. (Jakarta: Sinar Gratifi Offset, 2010), hlm. 63.

²⁴Azzam A. A. *Fikih Muamalah Sistem Transaksi Dalam Islam*, (Jakarta: Amzah, 2014), hlm. 17.

²⁵Drs. H. Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Amzah, 2013), hlm. 19.

Pertama, Ulama Hanafiah berpendapat bahwa jual beli mempunyai dua pengertian yaitu bersifat khusus dan bersifat umum. Jual beli bersifat khusus, yaitu menjual barang dengan mata uang (emas dan perak). Sedangkan jual beli yang bersifat umum, yaitu mempertukarkan benda dengan benda menurut ketentuan tertentu. Istilah ini mencakup pengertian barang dan mata uang, sedangkan sifat-sifat dari benda tersebut harus dapat dinilai, yaitu benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya oleh syara'. Benda-benda yang berharga itu berupa benda tidak bergerak, seperti tanah dan segala isinya dan benda yang bergerak, yaitu benda yang dapat dipindahkan, seperti tanaman, binatang, harta perniagaan, barang-barang yang dapat ditukar dan ditimbang.

Kedua, Ulama Malikiyah mengatakan bahwa jual beli mempunyai dua pengertian. Jual beli bersifat umum yang mencakup seluruh macam kegiatan jual beli. Kemudian, jual beli bersifat khusus yang mencakup beberapa macam jual beli saja. Jual beli dalam pengertian umum adalah perikatan (transaksi tukar-menukar) suatu yang bukan kemanfaatan dan kenikmatan. Ikatan tukar menukar itu maksudnya ikatan yang mengandung pertukaran dari kedua belah pihak (penjual dan pembeli) yakni salah satu pihak menyerahkan ganti penukaran atas sesuatu yang ditukarkan oleh pihak lain. Jual beli dalam arti khusus adalah ikatan tukar-menukar sesuatu yang bukan manfaat yang mempunyai daya penarik, salah satu pertukarannya bukan berupa emas dan perak yang dapat direalisasikan bendanya bukan ditanggukannya.²⁶

²⁶ Djazuli, H. A. *Kaidah-Kaidah Fikih (Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah Yang Praktis)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006) ,hlm. 61.

Ketiga, Ulama Syafi'iyah menyebutkan pengertian jual beli sebagai mempertukarkan harta dengan harta dalam segi tertentu, yaitu suatu ikatan yang mengandung pertukaran harta dengan harta yang dikehendaki dengan tukar-menukar, yaitu masing-masing pihak menyerahkan prestasi kepada pihak lain baik sebagai penjual maupun pembeli secara khusus. Ikatan jual beli tersebut hendaknya memberikan faedah khusus untuk memiliki benda.

Keempat, Ulama Hanabilah, jual beli adalah pertukaran harta dengan harta atau manfaat dengan manfaat lain yang dibolehkan secara hukum untuk selamanya dan pemberian manfaat tersebut bukan riba serta bukan bagi hasil.

Dari definisi di atas, dapat dipahami bahwa jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar barang atau benda yang mempunyai nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak, dimana satu pihak menerima benda sedang pihak yang lainnya menerima alat gantinya sesuai perjanjian atau ketentuan sesuai dengan syara' dan disepakati, baik dilakukan dengan cara pemindahan milik dengan alat ganti yang dibenarkan.

C. Dasar Hukum Jual Beli (*Al-Bai'*)

Terdapat beberapa sumber hukum yang boleh kita dapati berkaitan dengan hukum jual beli dan hukum ekonomi islam antaranya ialah daripada Al-Quran, Hadis, Ijma' Ulama dan sebagainya. Selain itu, ada juga kaidah yang lain digunakan oleh para mufassir dan ulama *fiqh* antaranya yaitu berdasarkan kaidah *istinbath* hukum, *qaul sahabi*, *qiyas*, *istihsan*, *masalih mursalah*, *'urf* dan *syar'u man qablana*.

Sumber-sumber ini adalah dasar utama yang boleh dijadikan panduan secara konsisten dalam menata dan mengatur jual beli dalam kegiatan ekonomi kita seharian. Tidak dinafikan bahwa zaman ini kita

mengalami perkembangan ekonomi global yang sangat pesat karena teknologi modern. Oleh itu pasti akan ada perubahan dan penambahbaikan yang berlaku keatas kegiatan manusia. Akan tetapi jika kita berpegang dengan dasar dan hukum islam yang berlandaskan Al-Quran, Hadis dan Ijma' pasti akan berada di jalan yang benar.

Dalam ekonomi Islam juga terdapat hukum yang bersifat Naqli dan Aqli yang memiliki hubungan yang berkait rapat dalam mengatur hukum yang berkaitan dengan kebutuhan manusia. Al-Quran menjelaskan berbagai persoalan dengan pendekatan *ijmali* (global) dan pendekatan *tafsili* (terperinci). Terkait dengan persoalan yang bersifat *ijmali*, hadis berperan penting memberi uraian secara terperinci dan sistematis. Demikian pula jika status hukum dari suatu persoalan tidak dielaborasi secara *tafsili* oleh dua sumber tersebut, maka argumentasi yang rasional dari para ulama fiqh akan dijadikan dasar hukum dengan ketentuan dan konsekuensi yang bersesuaian dengan hukum syara'.²⁷

1. Sumber Al-Quran

Hukum asal jual beli adalah boleh berdasarkan dalil-dalil yang akan diuraikan sebagai berikut: Allah SWT berfirman di dalam Al-Quran dalam Surah Al-Baqarah ayat 275.

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ
 ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلَ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ
 مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ
 أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ٢٧٥

²⁷Lubis, Suhrawardi K. dan Wajdi, Farid. *Hukum Ekonomi Islam*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2012), hlm.33.

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

Riba adalah haram dan jual beli adalah halal. Jadi tidak semua akad jual beli adalah haram sebagaimana yang disangka oleh sebagian orang berdasarkan ayat ini. Jika di tetapkan bahwa jual beli adalah umum, maka ia dapat dikhususkan dengan apa yang telah disebutkan berupa riba dan lainnya dari benda yang dilarang untuk diadakan seperti minuman keras, bangkai, dan yang lainnya dari apa yang disebutkan dalam sunnah dan ijma para ulama akan larangan tersebut. Dan Allah SWT juga berfirman dalam Surah An-Nisa' ayat 29.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَن تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ۚ ٢٩

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.

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 syara'.

2. Sumber Hadis

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ : أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ قَالَ : عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ (رَوَاهُ الْبَزَّازُ وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ)

Artinya : “Dari Rifa’ah ibn Rafi”, bahwasanya Rasulullah SAW ditanya: “Mata pencaharian apakah yang paling bagus?” Rasulullah menjawab: “Pekerjaan seseorang dengan tangannya sendiri (hasil jerih payah sendiri), dan setiap jual beli yang mabrur” (Hadis riwayat al-Bazzar dan dishahihkan oleh al-Hakim r.a).²⁸

Hadis Nabi SAW diatas menyatakan usaha terbaik adalah pekerjaan dengan tangan sendiri maksudnya adalah pekerjaan yang dilakukan seseorang tanpa meminta-minta. Pekerjaan itu bisa berupa profesi sebagai tukang batu, tukang kayu, pandai besi, maupun pekerjaan lainnya. Dalam hadis yang lain dicontohkan pekerjaan seseorang yang mencari kayu bakar.

Jual beli yang mendapat berkah dari Allah adalah jual beli yang jujur, tidak curang dan tidak mengandung unsur penipuan dan pengkhianatan. Rasulullah SAW bersabda:

²⁸Al-Hafiz Ibnu Hajar Al-Asqalani, *Bulughul Mahram*. (Jakarta: Pustaka Imam Adz Dzahabi, 2007), hlm.375.

حَدَّثَنَا الْعَبَّاسُ بْنُ الْوَلِيدِ الدَّمَشَقِيُّ حَدَّثَنَا مَرْوَانُ بْنُ مُحَمَّدٍ حَدَّثَنَا عَبْدُ الْعَزِيزِ بْنُ مُحَمَّدٍ عَنْ دَاوُدَ بْنِ صَالِحِ الْمَدِينِيِّ عَنْ أَبِيهِ قَالَ سَمِعْتُ أَبَا سَعِيدٍ الْخُدْرِيَّ يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ (رواه ابن ماجه)

Artinya: “Diceritakan Abbas bin Walid ad-Dimasyqiy. Diceritakan Marwan bin Muhammad. Diceritakan Abdul Aziz bin Muhammad, dari Daud bin Shalih al Madaniy, dari bapaknya berkata: ‘Saya mendengarkan Abu Sa’id al Khudriy berkata’: Nabi SAW bersabda, ‘sesungguhnya jual-beli harus dipastikan saling meridhai.’” (HR. Ibnu Majjah).²⁹

Hadis yang diriwayatkan oleh Ibnu Majmah ini merupakan dalil atas keabsahan jual beli secara umum. Hadis ini memberikan prasyarat bahwa akad jual beli harus dilakukan dengan adanya kerelaan masing-masing pihak ketika melakukan transaksi. Imam Syafie menyatakan, secara asal jual beli diperbolehkan ketika dilaksanakan dengan adanya kerelaan dan keridhaan kedua pihak atas transaksi yang dilakukan dan sepanjang tidak bertentangan dengan apa yang dilarang oleh Syariah. Segala ketentuan yang terdapat dalam jual beli, harus terdapat persetujuan dan kerelaan antara pihak nasabah dan bank, tidak bisa ditentukan secara sepihak.³⁰

3. Sumber Ijma’

Sementara legistimasi dari ijma’ adalah ijma’ ulama dari berbagai kalangan mazhab telah bersepakat akan disyariatkannya dan dihalalkannya jual beli. Jual beli sebagai muamalah melalui sistem barter telah ada sejak zaman dahulu. Islam datang memberi

²⁹Al-Hafiz Ibnu Hajar Al-Asqalani, *Bulughul Mahram*. (Jakarta: Pustaka Imam Adz Dzahabi, 2007), hlm.423.

³⁰Djazuli, H. A. *Kaidah-Kaidah Fikih (Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah Yang Praktis)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006) ,hlm. 80.

legitimasi dan memberi batasan dan aturan agar dalam pelaksanaannya tidak terjadi kezaliman atau tindakan yang dapat merugikan salah satu pihak.³¹

Baik dalam masalah ibadah maupun muamalah, agama Islam tentu membedakan ibadah dan muamalah ini. Dalam masalah ibadah misalnya, prinsip pelaksanaan ibadah adalah tidak boleh dikerjakan kecuali dengan berdasarkan apa-apa yang telah diperintahkan oleh Allah SWT. Sedangkan prinsip dari muamalah pula adalah boleh melakukan apa saja yang dianggap baik dan mengandung kemaslahatan bagi manusia. Kecuali hal-hal yang telah dilarang dan diharamkan oleh Allah SWT dengan sebuah landasan:

الأصل في المعاملة الإباحة حتى يدلّ الدليل على تحريمه

Artinya: Pada dasarnya semua bentuk muamalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya.³²

Kaidah yang telah diuraikan di atas dapat dijadikan dasar atau hujjah dalam menetapkan hukum berbagai masalah berkenaan dengan keuangan syariah. Dari dasar hukum sebagaimana tersebut di atas bahwa jual beli itu adalah hukumnya mubah. Artinya jual beli itu diperbolehkan asal saja di dalam jual beli tersebut memenuhi ketentuan yang telah ditentukan di dalam jual beli dengan syarat-syarat yang sesuai dengan hukum Islam.

4. Qiyas

Semua syariat Allah SWT yang berlaku mengandung hikmah dan kerahasiaan yang tidak diragukan lagi oleh siapapun. Adapun

³¹ Abdul Wahab Khallaf, *Kaidah-kaidah Hukum Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), hlm.78.

³² Abdul Wahab Khallaf, *Kaidah-kaidah Hukum Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), hlm 80.

salah satu hikmah dibalik pensyariaan *al-bai'* adalah sebagai media atau sarana bagi umat manusia dalam memenuhi setiap kebutuhannya. Semua itu tidak akan terealisasi tanpa adanya peranan orang lain dengan cara tukar menukar (barter) harta dan kebutuhan hidup lainnya dengan orang lain, dan saling memberi juga menerima antar sesama manusia sehingga hajat hidupnya terpenuhi.³³

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap orang harus mengetahui apa saja yang dapat mengakibatkan suatu perdagangan atau jual beli itu sah secara hukum. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa Allah SWT mengharamkan adanya riba dan usaha yang paling baik adalah usaha yang dihasilkan dari tangannya sendiri, tentunya dari usaha yang halal pula. Secara kesimpulan hukum jual beli itu mubah (boleh). Akan tetapi hukum jual beli bisa berubah dalam situasi tertentu.³⁴

D. Rukun dan Syarat Jual Beli (*Al-Bai'*)

Jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah oleh syara'. Rukun jual beli adalah unsur yang harus ada dalam setiap jual beli, sehingga transaksi itu bisa terjadi. Jika salah satu rukun tidak ada, maka jual belinya tidak akan terjadi. Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat,³⁵

1. Ada orang yang berakad (Penjual dan Pembeli)
2. Ada *sighat* (lafaz *ijab* dan *kabul*)

³³Rosidin. *Buku Ajar Pengantar Hukum Islam: dari Semenanjung Arabia Hingga Indonesia*. (Yogyakarta: Lintasi Rasi Aksara Books, 2016), hlm.118.

³⁴ Prof. Dr. H. Abdul Rahman Ghazaly, M.A., Drs. H. Ghufron Ihsan, M.A. & Drs. Sapiudin Shidiq, M.A., *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm.155.

³⁵Dr. Ab. Latif Muda, Dr. Rosmawati Ali @ Mat Zin, *Pengantar Fiqh (Rujukan Pengajian Islam)*, (Kuala Lumpur: Pustaka Salam SDN BHD, 2015), hlm.80.

3. Ada barang yang diperjual-belikan
4. Ada nilai pengganti barang

Adapun syarat-syarat jual beli sesuai dengan rukun jual beli yang dikemukakan jumbuh ulama diatas sebagai berikut:³⁶

1. Harus dilakukan saling ridha antara penjual dan pembeli adanya kerelaan kedua belah pihak adalah bagian paling prinsip dalam akad jual beli. Jika tidak, berarti mendzalimi orang lain.
2. Penjual dan pembeli termasuk orang yang boleh bertransaksi artinya :
 - a. Baligh (perubahan ciri fisik)
 - b. Berakal (mempunyai akal dan dapat mencari ikhtiar)
 - c. Rasyid (dewasa dalam mengatur harta).
3. Orang yang akad harus pemilik, atau seizin pemilik karena, seseorang tidak boleh mentransaksikan milik orang lain. Baik menjual barang orang lain maupun membeli dengan menggunakan uang orang lain, tanpa seizin dari pemilik.
4. Barang yang dijual manfaatnya mubah, semua barang yang suci dan halal dimanfaatkan, boleh diperjual-belikan, barang yang tidak memiliki manfaat halal, tidak boleh diperjual-belikan.³⁷

Syarat yang terkait dengan *sighat*, *sighat* dalam jual beli merupakan suatu yang sangat penting dalam jual beli, sebab tanpa adanya *sighat* (*ijab* dan *qabul*) maka jual beli tidak sah. Sebagaimana menurut ulama syafi'iyah :artinya : “tidak sah akad jual beli kecuali dengan *sighat*

³⁶ Ikit dan H. Ariyanto. *Jual beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam*. (Yogyakarta: Gafa Media. 2018), hlm. 55-57.

³⁷Said, Muhammad, *Keadilan: Konsep, Pemahaman dan Implementasinya Dalam Praktek Jual Beli Fiqih Muamalah*. (Jakarta: Sinar Gratifi Offset, 2010), hlm. 36.

yang diucapkan”. Adapun syarat-syarat sighat sebagai berikut :³⁸

1. Satu sama lainnya berhubungan di suatu tempat tanpa ada pemisahan yang merusak.
2. Ada kesepakatan ijab dengan qabul pada barang yang saling mereka rela berupa barang yang dijual dan harga barang. Jika sekiranya kedua belah pihak tidak sepakat, jual beli (akad) dinyatakan tidak sah.
3. Tidak berwaktu, artinya tidak boleh berjualbeli dalam tempo waktu yang tertentu atau jual beli yang sifatnya sementara waktu. Adapun jual beli yang menjadi kebiasaan, misalnya jual beli sesuatu yang menjadi kebutuhan sehari-hari tidak disyaratkan *ijab* dan *qabul*, ini adalah pendapat jumhur ulama’.

Para ulama fiqih sepakat bahwa unsur utama dari jual beli yaitu kerelaan kedua belah pihak, kerelaan kedua belah pihak dapat dilihat dari ijab dan kabul dilangsungkan. Ijab dan kabul perlu di ungkapkan secara jelas dalam transaksi transaksi yang bersifat mengikat kedua belah pihak, seperti akad jual beli, sewa-menyewa, dan nikah. Terhadap transaksi yang sifatnya mengikat salah satu pihak, seperti wasiat, hibah dan waqaf, tidak perlu kabul, karena akad seperti ini cukup dengan ijab.³⁹

Di zaman modern, perwujudan ijab dan kabul tidak lagi di ucapkan, tetapi dilakukakan dengan sikap mengambil barang dan membayar uang oleh pembeli, serta menerima uang dan menyerahkan barang oleh penjual tanpa ucapan apa pun. Misalnya, jual beli yang berlangsung di swalayan.

Syarat-syarat barang yang diperjual-belikan (*mauqud alaih*)

³⁸Hakim, Abd.Atang *Fiqh Perbankan Syari'ah*,(Bandung: Refika Aditama, 2011), hlm.94.

³⁹Damanuri Aji. *Methodologi Penelitian Muamalah*. (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2010), hlm.138.

syarat-syarat yang terkait dengan barang yang diperjual-belikan sebagai berikut :⁴⁰

1. Barang itu ada, atau tidak ada ditempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupan untuk mengadakan barang itu. Misalnya, di satu toko karena tidak mungkin memajang barang semuanya maka sebagian diletakkan pedangang di gudang atau masih di pabrik, tetapi secara meyakinkan barang itu boleh dihadirkan sesuai dengan persetujuan pembeli dengan penjual. Barang digudang dan dalam proses pabrik ini dihukumkan sebagai barang yang ada .
2. Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Oleh sebab itu, bangkai, khamar, dan darah tidak sah menjadi objek jual beli, karena dalam pandangan syara benda-benda seperti ini tidak bermanfaat bagi muslim.
3. Milik seseorang. Barang yang bersifat belum dimiliki seseorang tidak boleh diperjual-belikan, seperti memperjual-belikan ikan di laut atau emas dalam tanah, karena ikan dan emas ini belum dimiliki penjual yang boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.

Syarat-syarat nilai tukar (harga barang) Termasuk unsur terpenting dalam jual beli adalah nilai tukar dari barang yang dijual (untuk zaman sekarang adalah uang) terkait dengan masalah nilai tukar ini para ulama fiqh membedakan *al-tsaman* dengan *al-si'r*. Menurut ulama', *al-tsaman* adalah harga pasar yang berlaku ditengah-tengah masyarakat secara aktual, sedangkan *al-si'r* adalah modal barang yang seharusnya diterima para pedagang sebelum dijual kekonsumen (pemakai). Dengan demikian,

⁴⁰Mardani, *Hukum Bisnis Syariah*, (Jakarta: Penertbit PRENADAMEDIA GRUP, 2014) ,hlm.75.

harga barang itu ada dua, yaitu harga antar pedagang dan harga antar pedagang dan konsumen (harga jual dipasar). Oleh sebab itu, harga yang dapat dipermainkan oleh para pedagang adalah *at-tsaman*.

1. Harga disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya
2. Boleh diserahkan pada akad , sekalipun secara hukum seperti pembayaran dengan cek atau kartu kredit.
3. Jual beli itu terhindar dari cacat, seperti kriteria barang yang diperjualbelikan itu tidak diketahui, baik jenis, kualitas, maupun kuantitasnya, jumlah harga tidak jelas, jual beli itu mengandung unsur paksaan, tipuan, mudarat, serta adanya syarat-syarat lain yang membuat jual beli itu rusak.⁴¹

E. Macam-macam Jual Beli (*Al-Bai'*)

Jual beli yang ditinjau dari segi objeknya (benda dan harga). Ditinjau dari benda jual beli Ditinjau dari objek jual beli terbagi menjadi tiga bentuk.⁴²

1. Jual beli benda kelihatan ialah pada saat melakukan akad, benda atau barang yang diperjualbelikan ada di depan penjual dan pembeli. Hal ini biasanya dilakukan masyarakat banya dan boleh dilakukan, seperti membeli beras di pasar dan lain-lainnya.
2. Jual beli yang yang disebut sifat-sifatnya dalam perjanjian ialah beli salam (pesanan). Menurut kebiasaan para pedagang, jual beli salam dilakukan untuk jual beli yang tidak langsung diserahkan barangnya karena pada saat itu barangnya belum ada, namun

⁴¹Prof. Dr. H. Abdul Rahman Ghazaly, M.A., Drs. H. Ghufron Ihsan, M.A. & Drs. Sapiudin Shidiq, M.A., *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm.173.

⁴²Holilur Rohman. *Hukum Jual Beli Online*. (Pamekasan: Duta Media, 2020), hlm.94.

berada dalam tanggungan si penerima pesanan sampai batas waktu akad. Salam pada awalnya berarti meminjam uang. Maksudnya ialah perjanjian yang penyerahan barang-barangnya ditangguhkan hingga masa tertentu, sebagai imbalan harga yang telah ditetapkan ketika akad.

Dalam salam berlaku semua syarat jual beli dan syarat-syarat tambahannya sebagai berikut:

1. Ketika melakukan akad salam, disebutkan sifat-sifatnya yang mungkin ditinjau oleh pembeli, baik berupa barang yang dapat ditukar, ditimbang, maupun diukur.
2. Dalam akad harus disebutkan segala sesuatu yang bisa mempertinggi dan memperendah harga barang itu, umpamanya benda tersebut berupa mobil, sebutkan jenis mobil Toyota, Honda, Proton dan seterusnya. Pada intinya, sebutkan semua identitas yang dikenal oleh orang-orang ahli di bidang yang menyangkut kualitas barang tersebut.
3. Barang yang akan diserahkan hendaknya barang-barang yang biasa didapatkan di pasar.
4. Ditinjau dari harga jual beli. Jual beli dari segi harga ada dua bentuk yaitu jual beli *musawwamah* dan jual beli amanah.

Jual beli *musawwamah* merupakan jual beli yang terjadi tawar-menawar dan si penjual tidak mesti mengetahui modal dan keuntungan yang akan diperoleh si penjual, sebagaimana yang terjadi pada jual beli amanah. Jual beli amanah merupakan jual beli dimana penjual hanya memberitahukan berapa harga pokok barang (modal) dan keuntungan yang diperoleh.

Kemudian penjual menyebutkan keuntungan yang akan diperolehnya. Pada saat disebutkan harga pokok (modal) ketika menjual,

tidak terlepas menyebutkan keuntungan, karena keuntungan bagian harga. Jual beli amanah terdiri dari:⁴³

1. Murabahah adalah menjual barang dengan harga modal ditambah dengan keuntungan yang diketahui.
2. Tauliyah adalah menjual barang dengan harga yang sama (seharga modal)
3. Wadiyah adalah menjual barang dengan harga yang lebih rendah dari modal. Menjual dengan memberikan sedikit potongan.
4. Jual beli ditinjau dari segi subjek (pelaku akad), yakni:⁴⁴
 - a. Jual beli dengan lisan adalah akad yang dilakukan oleh kebanyakan orang. Bagi orang bisu diganti dengan isyarat karena isyarat merupakan pembawaan alami dalam menampakkan kehendak.
 - b. Penyampaian akad jual beli melalui utusan, perantara, tulisan atau surat menyurat sama halnya dengan ijab qabul dengan ucapan. Jual beli ini dilakukan antara penjual dan pembeli tidak berhadapan dalam satu majelis akad.
 - c. Jual beli dengan perbuatan seperti jual beli *mu'athah*.

F. Bentuk-bentuk Jual Beli Yang Dilarang

Jual beli yang dilarang sangat beragam, beberapa jenis jual beli yang dilarang menurut pandangan ulama *fiqh* ialah sebagai berikut:⁴⁵

1. Bai' Al-Ma'dum

⁴³Adiwarman A. Karim, Oni Sahroni, *Riba, Gharar dan Kaidah-kaidah Ekonomi Syari'ah: Analisis Fikih dan Ekonomi*, (Jakarta: Rajawali Pers. 2015), hlm.104.

⁴⁴Agustin, Hamdi. *Studi Kelayakan Bisnis Syari'ah*. (Depok: Raja Grafindo Persada, 2017), hlm.49.

⁴⁵Hasan,M.Ali, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 276.

Merupakan jual beli atas objek transaksi yang tidak ada ketika kontrak jual beli dilakukan. Seperti menjual mutiara yang masih ada di dasar lautan. Misalnya, anak unta yang masih berada dalam kandungan. Mayoritas ulama sepakat tidak membolehkan akad ini karena objeknya tidak bisa ditentukan secara sempurna. Kadar maupun sifatnya tidak teridentifikasi secara jelas dan adanya kemungkinan bahwa objek tidak boleh diserahkan.

2. *Bai' Ma'juz Al-Taslim*

Akad jual beli ini ialah objek transaksi tidak bisa diserahkan. Mayoritas ulama melarang jual beli ini walaupun objek tersebut merupakan milik penjual. Seperti menjual burung merpati yang keluar dari sangkarnya, mobil ataupun kendaraan lain yang dibawa pencuri. Ulama 4 mazhab sepakat atas batalnya kontrak jual beli ini, dikarenakan yang menjadi objek transaksi tidak bisa diserahkan dan mengandung unsur gharar.

3. *Bai' Dain* (Jual beli hutang)

Transaksi ini identik dengan riba, yaitu meminta tambahan waktu dengan adanya tambahan pembayaran. Atau piutang tersebut dijual kepada orang lain seperti si A memiliki piutang yang akan jatuh tempo sebulan mendatang, sebelum jatuh tempo piutang ini dijual kepada si B dengan harga lebih rendah atau lebih tinggi dari nilai piutang, inilah kenapa transaksi ini identik dengan riba.⁴⁶

4. Jual Beli Barang Najis

Menurut Hanafiyah, jual beli minuman keras, babi, bangkai dan darah tidak sah, karena hal ini tidak bisa dikategorikan sebagai harta secara asal. Tetapi perniagaan atas anjing, macan, serigala,

⁴⁶ Muhammad Yusuf Qardawi, *Halal dan Haram dalam Islam edisi revisi (terjemahan Mu'ammal Hamidy.)* (Surabaya: Bina Ilmu, 2007), hlm. 344.

kucing diperbolehkan. Karena secara hakiki terdapat manfaat, seperti untuk keamanan dan berburu. Menjual barang najis dan memanfaatkannya diperbolehkan asal tidak untuk dikonsumsi, seperti kulit hewan minyak dan lainnya.⁴⁷ Menurut Malikiyah, tidak diperbolehkan menjual anjing walaupun untuk penjagaan atau berburu. Menurut Syafi'iyah dan Hanabilah, tidak diperbolehkan menjual babi, bangkai, darah, minuman keras dan barang najis lainnya, begitu pun seekor anjing walaupun ia sudah terlatih.

5. *Bai'atan fi Bai'ah*

Bai'atan fi Bai'ah adalah salah satu model transaksi multi akad yang berarti kondisi dimana suatu transaksi diwadahi oleh dua akad sekaligus, yakni dengan objek yang sama, pelaku yang sama dan dalam jangka waktu yang sama pula sehingga terjadi ketidakpastian (*gharar*) mengenai akad mana yang harus digunakan (berlaku)⁴⁸

- a. Seorang penjual berkata; saya menjual barang ini RM 2000 (mata uang Malaysia) secara kredit dan RM 1000 secara tunai, terserah mau pilih yang mana, dan kontrak jual beli berlangsung tanpa adanya satu pilihan pasti dan jual beli mengikat salah satu pihak.
- b. Saya akan menjual rumahku, tapi kamu juga harus menjual mobil kamu kepadaku. Alasan dilarangnya bentuk transaksi pertama adalah adanya unsur *gharar* karena ketidakjelasan harga, pembeli tidak tahu secara pasti harga dalam akad yang

⁴⁷Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah (Jilid 4), Penterjemah Mukhlisin Az-Zaki dan Arif Hidayat*, (Bandung: Penerbit Insan Kamil, 2016), hlm.135-137.

⁴⁸M. Hasanuddin, *Multi Akad Dalam Transaksi Syariah Kontemporer Pada Lembaga Keuangan Syariah Di Indonesia*. (Ciputat: UIN Syahid, 2009), hlm.63.

disepakati penjual. Bentuk kedua dilarang karena mengandung unsur eksploitasi terhadap orang lain.

G. Penyebab Haramnya Sebuah Transaksi

Sebagaimana yang telah kita ketahui, 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 terdapat implikasi dari dalil Al-Quran dan Hadis yang melarangnya.

Penyebab terlarangnya sebuah transaksi adalah disebabkan faktor-faktor berikut:

1. Haram zatnya (*haram li-dzatihi*) Suatu transaksi dilarang karena objek (barang atau jasa) yang di transaksikan merupakan objek yang dilarang (haram) dalam hukum agama Islam, misalnya minuman keras, bangkai, daging babi, dan sebagainya.
2. Haram selain zatnya (*haram li ghairihi*) Jenis ini terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu :⁴⁹
 - a. *Tadlis*, yaitu sebuah situasi dimana salah satu dari pihak yang bertransaksi berusaha untuk menyembunyikan informasi dari pihak yang lain dengan maksud untuk menipu pihak tersebut atas ketidaktahuan akan informasi objek yang di perjualbelikan. Hal ini bisa penipuan berbentuk kuantitas, kualitas, harga ataupun waktu penyerahan atas objek yang ditransaksikan.
 - b. *Ikhtikar*, yaitu sebuah situasi dimana produsen atau penjual mengambil keuntungan diatas keuntungan normal dengan cara mengurangi *supply* (penawaran) agar harga produk yang

⁴⁹Abdul Majid, *Pokok-Pokok Fiqh Muamalah Dan Hukum Kebendaan Dalam Islam*, (Bandung: PT Maarif, 2004), hlm. 90.

dijualnya naik. *Ikhtikar* ini biasanya dilakukan dengan membuat *entry barrier* (hambatan masuk pasar), yakni menghambat produsen/ penjual lain masuk ke pasar sehingga ia menjadi produsen tunggal di pasar tersebut (monopoli), kemudian mengupayakan adanya kelangkaan barang dengan cara menimbun stok barang, sehingga terjadi kenaikan harga di pasar. Ketika harga telah naik, produsen tersebut akan menjual barang tersebut dengan mengambil keuntungan.⁵⁰

- c. Riba yaitu tambahan yang disyaratkan dalam transaksi bisnis tanpa adanya pengganti yang dibenarkan syari'ah atas penambahan tersebut.
- d. *Maisir*, yaitu memperoleh keuntungan tanpa harus bekerja keras yang biasa dikenal dengan perjudian, karena dalam praktik perjudian seseorang dapat memperoleh keuntungan dengan cara mudah. Dalam perjudian, seseorang dalam kondisi bisa untung atau bisa rugi.
- e. *Risywah* (suap menyuap), yaitu memberi sesuatu kepada pihak lain untuk mendapatkan sesuatu yang bukan haknya.
- f. *Gharar* (ketidakjelasan). Dalam segi fiqih berarti penipuan dan tidak mengetahui barang yang diperjualbelikan juga tidak dapat diserahkan. *Gharar* terjadi apabila kedua belah pihak saling tidak mengetahui apa yang akan terjadi, kapan musibah akan menimpa.⁵¹ Ini adalah suatu kontrak yang dibuat berasaskan andaian (*ihthimal*) semata. Sehingga dari penjelasan

⁵⁰ Drs. H. Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Amzah, 2013), hlm.136.

⁵¹Hasan,M.Ali, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004), hlm.183.

ini diatas dapat diambil pengertian, yang dimaksud dengan jual beli *gharar* adalah semua jual beli yang mengandung ketidakjelasan, pertaruhan dan perjudian. *Gharar* (ketidakjelasan) sangat ditekankan dan dilarang dalam Islam agar kedua belah pihak tidak di zalimi atau terzalimi. Secara umum, *gharar* dapat terjadi dalam empat hal, yaitu;

- 1) Kuantitas
- 2) Kualitas
- 3) Harga
- 4) Waktu penyerahan.

Dalam keempat bentuk diatas, keadaan sama-sama rela yang dicapai bersifat sementara, yaitu sementara keadaannya masih tidak jelas bagi kedua belah pihak. Di kemudian hari, yaitu ketika keadaannya sudah jelas, salah satu pihak (penjual atau pembeli) akan merasa terzalimi, walaupun pada awalnya tidak demikian. Adapun *gharar* terbagi dalam dua kategori yaitu:⁵²

- 1) *Gharar fahish* (ketidakjelasan yang keterlaluan) *Gharar* ini merupakan *gharar* yang berat dan dengannya dapat membatalkan akad. *Gharar* ini timbul dengan dua sebab yaitu pertama karena barang sebagai objek jual beli tidak ada dan yang kedua barang boleh diserahkan tapi spesifikasinya tidak sama seperti yang dijanjikan.
- 2) *Gharar yasir* (ketidakjelasan yang minimum) *Gharar* ini adalah *gharar* yang ringan, keberadaannya tidak membatalkan akad. Sekiranya terdapat bentuk *gharar*

⁵²Sabirin, Muhammad Syakir, *Bunga Uang dan Riba Dalam Hukum Islam*, (Jakarta: Pustaka Al-Husna, 2006), hlm. 87.

semacam ini dalam akad jual beli, maka jual beli tersebut tetap sah menurut syara'.

Diantara hikmah larangan jual beli *gharar* adalah untuk menjaga harta orang lain dan menghindari perselisihan dan permusuhan yang muncul akibat adanya penipuan dan pertaruhan. Adapun bentuk bentuk jual beli *gharar* adalah:⁵³

- 1) *Gharar* yang dilarang. Bentuk *gharar* ini dibagi menjadi tiga macam yaitu (pertama) *gharar* karena tidak ada barangnya (*al-ma'dum*), (kedua) *gharar* karena barangnya tidak bisa diserahkan, (ketiga) *gharar* karena ketidakjelasan (*al-jahalah*) pada barang, harga dan akad jual belinya
- 2) *Gharar* yang diperbolehkan. Bentuk *gharar* ini dibagi menjadi empat macam yaitu jika barang tersebut sebagai pelengkap, jika barangnya sedikit, jika masyarakat memaklumi hal tersebut karena dianggap sesuatu yang remeh, dan jika mereka memang membutuhkan transaksi tersebut.
- 3) *Gharar* yang masih diperselisihkan. *Gharar* yang diperselisihkan adalah *gharar* yang berada ditengah-tengah antara yang diharamkan dan yang dibolehkan. Hal ini dikarenakan perbedaan mereka di dalam menentukan apakah *gharar* tersebut sedikit atau banyak, apakah dibutuhkan masyarakat atau tidak, atau apakah sebagai barang inti atau pelengkap

⁵³Suhrawardi Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2000), hlm. 199.

BAB TIGA

TRANSAKSI JUAL BELI DALAM APLIKASI GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUN (PUBG) DARI PERSPEKTIF KEABSAHAN MABI'

A. Gambaran Umum Tentang Aplikasi Game Online Player Unknown's BattleGround (PUBG)

Dalam kurun waktu satu dasawarsa ini perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat signifikan, hal itu juga di imbangi dengan perkembangan *Game Online* yang mengalami peningkatan baik dari sisi kuantitas dan juga kualitas. Salah satu *game online* yang sekarang menjadi *trending* adalah *game Player Unknown's Battleground* (PUBG). Adapun permainan tersebut dapat dijalankan melalui PC (*personal Computer*) dan *Smartphone (mobile)*. *Game Online* atau permainan daring adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.⁵⁴

Dalam penelitian ini, penulis lebih fokus terhadap media *Smartphone (mobile)* untuk mengkhususkan pembahasan. *Game online* ini banyak di mainkan mulai dari rentang usia remaja, dewasa awal dan sedikit di rentan usia 30-35 tahun. *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) *Mobile* dirilis untuk platform *Android* dan *iOS* pada 19 Maret 2018. Popularitas *game* PUBG dengan cepat menanjak hingga sekarang tercatat sudah diunduh sebanyak 100 juta kali di toko aplikasi *Android Google Play Store*.

⁵⁴Rio Caesar, "Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games dari Masa ke Masa". *Jurnal Animation and Games Studies*, Vol. 1, No. 2, 2015, hlm. 127-131.

1. Permulaan Sejarah

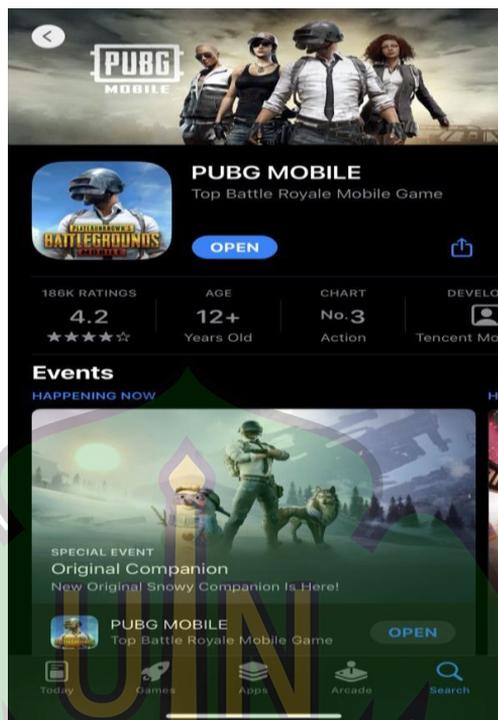
Game Player Unknown's Battlegrounds atau sering disebut dengan nama PUBG ini merupakan *game* yang dikembangkan oleh *PUBG Corporation*, yang diterbitkan oleh *PUBG Corporation* pada *Windows* yang dirilis pada 20 Desember 2017, *Microsof Studios* pada *Xbox One* Dirilis pada 04 September 2018, dan *Tencent Games* pada *mobile* dirilis pada 19 Maret 2018 *Game* ini bergenre *Batle Royal* dengan *mode* multipemain.⁵⁵

Karakter di balik pembuatan *game* PUBG tidak sembarangan. Dia adalah Brendan Greene atau juga dikenal sebagai *Player Unknown*. Awalnya, orang ini aktif di komunitas modifikasi, berulang kali memodifikasi berbagai *game*. Dari hasil modifikasi ini, kita dapat melihat bahwa *DayZ* adalah pelopor *PUBG Mobile*. Awalnya, *PUBG Corporation* yang dipimpin oleh Brendan hanya mengembangkan konsol *game* dan PC. Setelah memecahkan rekor unduhan *steam*, *PUBG* mendapatkan respon besar dari penggemar *game* dan memenangkan penghargaan *Game of the Year*.



Gambar 1: Logo Permainan *Player Unknown's Battlegrounds*
(PUBG)

⁵⁵ Diakses melalui situs: <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online>, tanggal 20 Oktober 2023.



Gambar 2: Contoh Aplikasi Yang di *Download* dalam *App Store*

2. Metode *Game* PUBG

Pada permulaan permainan, *player* akan berada dalam sebuah pesawat dengan 99 *player* lainnya. Para pemain atau *player* akan bertempur dalam peta. Peta atau medan perang di permainan PUBG adalah suatu pulau yang berbatasan langsung dengan laut. Dimulai tersebut terdapat berbagai alat transportasi seperti mobil, kapal, sepeda motor, dan lain-lain. Pulau yang luas memberikan banyak pilihan lokasi yang dituju. Setelah menentukan lokasi mendarat pemain harus segera terjun menggunakan parasut ke lokasi yang telah pemain atau pasukan sepakati turun. Setelah pemain mendarat di

lokasi yang kamu sepakati, kamu hanya memiliki waktu beberapa menit sebelum “*play zone*” itu muncul.⁵⁶

Play zone merupakan lokasi yang aman dimana kamu harus pergi kedalam zona tersebut setiap permainan berlanjut ke fase berikutnya. Zona ini akan mengecil secara terus-menerus hingga tidak ada zona lagi yang tersisa. Akibat dari mengecilnya zona bermain tersebut, maka semua pemain akan bertemu satu sama lain pada lingkaran terakhir. Dalam permainan ini kita bisa bermain bersama teman ataupun dengan pemain random. Dengan *mode duo* atau *squad*. Permainan ini juga bisa dimainkan dengan *solo* atau sendiri.

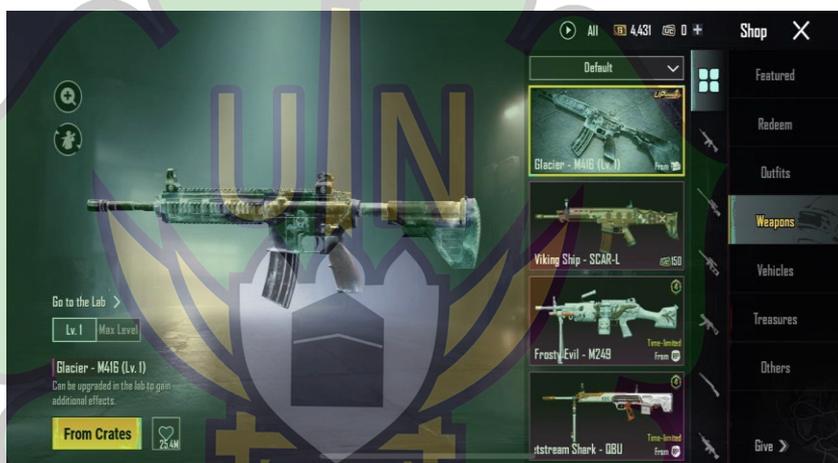


Gambar 3: Mode Bermain *Solo*, *Duo* dan *Squad*

⁵⁶Arif Alamsyah, “Analisis Jual Beli Akun Game Online (Pubg) Playerunknown’s Battlegrounds (Kajian Perbandingan Hukum Positif Dan Hukum Islam)”, Fakultas Hukum, Universitas Hasanuddin , Makassar, 2021, hlm. 39-40.

Permainan PUBG mengikuti tren *game mobile* dengan mengimplementasikan sebuah dengan *system rank*, yang dapat kamu naikkan ketika kamu bermain *gamenya*. *Rank* sistem ini bertujuan untuk menyesuaikan pangkat melawan pemain lain yang memiliki *rank* yang sama atau *skill* yang sama juga, agar permainan ini menjadi lebih adil dan pengalaman bermain menjadi lebih baik. Pada permainan ini terinspirasi dari perang yang sedang terjadi di dunia nyata, hanya saja di dalam permainan ini berbentuk *visual*.⁵⁷

3. Shop (Toko Game)



Gambar 4: Shop PUBG

Pemain yang berkunjung ke *shop* atau toko PUBG di dalam aplikasi dapat meraih beragam jenis peralatan serta kesempatan untuk mengakses pembelian dengan menggunakan UC (*Unknown Cash*).⁵⁸

⁵⁷Prima Diana Khaled, Kurniawati Iskandar. "In-App Purchase in Japanese FreeTo-Play Mobile Game: The Motivation of Indonesian Players". Jurnal BIRCU. Vol. 5, No. 1, Desember 2022, hlm, 266.

⁵⁸Muhammad Radhi Aulia, "Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game Of Chance (Gacha) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah (Suatu Penelitian pada Fitur Shop Game Online)", Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, 2022, hlm. 40.

B. Mekanisme Transaksi Jual Beli *Item* Dalam Aplikasi *Game Online Player Unknown's BattleGround (PUBG)*

Di dunia nyata kita bisa melakukan transaksi jual beli dengan cara membeli barang-barang yang telah tersedia di toko *offline* maupun toko *online*, di dalam *game* ini pun kita dapat membeli barang-barang yang di jual. Sama seperti di dunia nyata jika kita ingin membeli barang kita harus memiliki uang yang disebut dengan mata uang baik Rupiah, Ringgit maupun *Dollar* atau yang lain, di permainan ini pun juga sama jika kita ingin membeli barang-barang yang kita pilih maka kita harus memiliki uang terlebih dahulu.⁵⁹

Segala bentuk jual beli yang ada dalam permainan ini menggunakan *Unknown Cash (UC)*. Jumlah dari UC yang ingin kita beli tersebut tergantung dengan berapa nominal yang harus kita bayarkan untuk membeli uang tersebut. Mulai dari yang paling murah hingga yang mahal pun tersedia tergantung kesanggupan kita membeli UC yang kita pilih nanti.⁶⁰



Gambar 5: Tempat Pembelian *Unknown Cash (UC)*

⁵⁹ Muhammad Raihan, Marliyah & Muhammad Ikhsan Harahap, “Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang Dalam Game (In Game Currency) Ditinjau Dalam Perspektif Ekonomi Islam”, Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah Vol 6 No 1, Januari 2023, hlm. 389.

⁶⁰ Karim, Adiwarmanto, *Ekonomi Mikro Islam*, (Jakarta: Darul Haq, 2013), hlm. 92.

Jumlah UC	Harga (Dollar)	Harga (Ringgit)	Harga (Rupiah)
60 UC	0.99 \$	RM 4.90	Rp 14.000
300+25 UC	4.99 \$	RM 22.90	Rp 74.000
600+60 UC	9.99 \$	RM 49.90	Rp 149.000
1500+300 UC	24.99 \$	RM 119.90	Rp 359.000
3000+850 UC	49.99 \$	RM 229.90	Rp 739.000
6000+2100 UC	99.99 \$	RM 499.90	Rp 1.499.000

Tabel 1: Harga *Unknown Cash* (UC)

Nantinya UC yang telah dibeli itu dapat digunakan untuk membeli barang-barang yang terdapat didalam *create*. *Create* adalah sebuah kotak atau peti yang berisi barang-barang atau item yang dapat beli dengan menggunakan UC. Ada beberapa peti yang pertama adalah *soldier's create*, *PUBG create*, dan *premium create* yang di dalamnya mempunyai *skin* pakaian, *skin* senjata, *skin* kendaraan untuk menaik taraf karakter pemain. Namun begitu, hanya *Soldier's Create* yang tidak perlu menggunakan UC.



Gambar 6: *Soldier Create*

Yang pertama adalah *soldier's create* , pada *soldiers create*, para *player* bisa mendapatkan *box* kostum dengan *gold* tanpa menggunakan UC. *Gold* disini bisa didapatkan oleh setiap *player* dengan menyelesaikan misi tertentu dalam *game*. Kostum juga dapat kamu dapatkan secara gratis jika kamu dapat secara konsisten menaikkan *tier*. Setiap kamu naik pangkat kamu akan mendapatkan hadiah yang sudah tersedia.



Gambar 7: PUBG Create

Yang kedua adalah *PUBG create* , didalam *create* ini terdapat barang yang harus kita dapatkan dengan melakukan *top up* UC terlebih dahulu. Untuk mendapatkan barang disini terdapat dua cara yang pertama dengan kita membeli seharga 30 UC kita bisa mendapatkan 1 item yang terdapat di *PUBG create*. Yang kedua adalah dengan membeli seharga 270 UC untuk 10 item barang secara langsung.



Gambar 8: Premium Create

Yang ketiga adalah *premium create*, barang-barang atau item yang terdapat dalam *create* ini memiliki tingkat kesulitan yang paling tinggi diantara tiga *create* sebelumnya. Mengenai harga yang ditawarkan sama halnya dengan kita membeli barang di *classic create* namun yang membedakan adalah tingkat keberuntungan lebih tinggi dari pada *classic create* atau *pubg create*.

Seperti yang sudah kita sedia maklum, pemain *PUBG Mobile* tidak akan merasa lengkap dan puas tanpa menggunakan paparan 'skin' yang cantik untuk menambah kekuatan senjata supaya tidak nampak bosan dan hambar ketika berlawan. Walaupun pemain telah mendapatkan *skin* yang gratis, namun *skin* yang cantik dan eksklusif perlu dibeli dengan menggunakan *Unknown Cash* (UC). Oleh itu, cara mendapatkan UC adalah sangat mudah iaitu pemain perlu membelinya dengan menggunakan uang sebenar. Berbagai cara pemain boleh membeli UC dengan selamat melewati *e-commerce* dan *game merchant*. UC juga boleh dibeli menggunakan *Google Play* atau melalui partner rasmi *PUBG Mobile*. Pemain harus melayari situs rasmi untuk menukarnya menjadi UC mengikut yang dibeli dan UC sedia untuk digunakan.

Transaksi pembelian *create* ini dilakukan dengan cara *online* artinya penjual atau pembeli tidak pernah bertemu secara langsung atau bertatap muka. Dari penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa cara pembelian *create* adalah seperti berikut:

1. Cara Pembelian *Unknown Cash* (UC) Dari *Google Play* dan *iTunes*

Pada perkara yang dinyatakan di atas, iaitu para pemain dapat membeli *Unknown Cash* (UC) *PUBG Mobile* melalui *Google Play*.

Pemain harus membuka aplikasi *PUBG Mobile*. Seterusnya, klik gambar UC yang berada di bahagian atas kanan layar utama *PUBG Mobile*. Pemain boleh memilih jumlah UC yang disediakan. Selepas itu, pemain akan disuruh untuk memilih kaidah pembayaran. Pemain perlu membayar menggunakan akaun *Google Play* atau aplikasi *digital wallet* seperti *TouchnGo eWallet* dan DANA. Selesai proses pembayaran berlaku, UC akan dimasukkan ke dalam akaun pemain.⁶¹

2. Cara Pembelian *Unknown Cash* (UC) Dari Situs Rasmi

Kemudian, pemain ingin membeli *Unknown Cash* (UC) *PUBG Mobile* melalui *partner* rasmi, pemain boleh melakukannya dengan sangat mudah. Kebanyakan pemain *PUBG Mobile* di Malaysia memilih Midasbuy untuk membeli UC. Kemungkinan para pemain boleh mendapat pelbagai promosi yang menguntungkan. Pemain boleh menambah UC melalui situs Midasbuy. Kebanyakan pemain *PUBG Mobile* di Indonesia membeli di Codashop, Tokopedia dan Bukalapak. Pada halaman utama pembelian, pemain boleh segera memilih berapa banyak UC yang ingin dibeli. Pemain boleh membuat pembayaran melalui kad kredit atau menggunakan *e-wallet* yang disediakan. Setelah selesai pembayaran, UC akan dimasukkan ke dalam akaun *PUBG Mobile* pemain.

⁶¹Diakses melalui situs, <https://krafton.com/en/games/battlegrounds/>, pada tanggal 6 November 2023.

C. *Gharar* Dalam Pembelian Barang Di Dalam Aplikasi *Game Online Player Unknown's Battleground (PUBG)*

Dalam transaksi modern, banyak ditemukan model transaksi yang termasuk dalam kategori *gharar*. Terutama transaksi yang dilaksanakan di dalam *Game Online*. Umum terjadi, pihak *creator game* yang mencipta barang virtual bertujuan untuk mendapatkan keuntungan. Sebagai contoh transaksi pembelian *create* PUBG ini terjadi seperti halnya jual beli biasa, selain itu tidak diketahui adanya unsur *gharar* di dalamnya. Sehingga dikarenakan tidak ada dalil yang menunjukkan larangan atas pembelian *create* tersebut sekalipun penyerahan item jual beli yang dilakukan di lain kesempatan tidak membuat sahnya jual beli tersebut dipengaruhi.⁶² Karena semua rukun dan syarat dari jual beli tersebut terpengaruhi dan disepakati oleh para pihak baik dari penjual maupun pembeli. Selain itu juga tidak terlihat unsur saling menzalimi antara satu sama lain seperti yang termuat dalam Al-Quran :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْحَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْهُمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٩٠

Artinya: 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 di atas menunjukkan perintah Allah SWT untuk melarang kaum mukmin untuk melakukan perbuatan yang haram. Dalam ayat ini Allah menjelaskan hukum-hukum-Nya mengenai empat macam perbuatan, yaitu: minum *khamar*, berjudi, mempersembahkan kurban kepada patung-patung dan mengundi nasib dengan menggunakan alat-

⁶²Syeikh Muhammad Yusuf Qardhawi, *Halal dan Haram Dalam Islam*, (Surabaya: Bina Ilmu, 2007), hlm. 427.

alat yang menyerupai anak panah yang biasa dilakukan oleh bangsa Arab sebelum datangnya agama Islam. Fokus ayat diatas dalam pengharaman mengundi nasib ataupun *gharar*. Orang beriman harus percaya bahwa Allah sajalah yang dapat menentukan nasib setiap makhluk-Nya. Percaya kepada qada dan qadar Allah, adalah salah satu dari rukun iman.

Kemudian dalam dalam hal rukun serta syarat jual beli yang terdapat pada transaksi jual beli *create* pada permainan ini antara lain:⁶³

1. *Akid* yaitu antara penjual dan pembeli. Pada transaksi di permainan ini yang menjadi penjual adalah perusahaan *game* itu sendiri sedangkan yang menjadi pembeli yaitu para *player*. Pada Hukum *Fiqh* Muamalah dijelaskan bahwa syarat-syarat orang yang berakad harus berakal, baliqh dan memiliki kecekapan bertindak hukum sehingga anak kecil atau orang gila tidak boleh melakukan transaksi jual beli. Namun pada PUBG ini semua kalangan remaja bahkan anak kecil bebas mengoperasikannya, maka transaksi jual beli *create* ini tidak ada syarat khusus antara penjual dan pembeli.
2. *Sighat (Ijab dan qabul)*: Suatu transaksi jual beli sebelum adanya *ijab* dan *qabul* maka belum bisa dinyatakan sah karena *ijab* dan *qabul* menandakan kerelaan diantara keduanya. Namun pada transaksi jual beli *create* ini tidak ada istilah *ijab* dan *qabul*, maka jika para player ingin membeli sesuatu yang di inginkan mereka hanya cukup membuka laman *create* pada PUBG langsung pilih barang yang di inginkan dan setelah itu melakukan pembayaran dengan pilihan metode yang disediakan.

⁶³Rahman Ambo Masse, *Fiqh Ekonomi dan Keuangan Syariah "Antara Realitas dan Kontekstual"*, (Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2015) hlm, 106.

3. *Mauqud alaih* (benda atau barang) benda atau barang yang diperjualbelikan meliputi barang yang dijual serta harga atau uang. Disini dalam pembelian *create* sudah tercantum harga setiap *create*. Pada hukum Fiqih Muamalah dijelaskan bahwa benda yang diperjualbelikan harus memiliki beberapa syarat, antara lain: suci, dapat dimanfaatkan, barang harus nyata jelas, barang milik sendiri. Syarat-syarat yang sudah disebutkan harus terpenuhi pada barang yang akan diperjualbelikan, namun pada pembelian *create* ini ada syarat yang menimbulkan permasalahan yaitu barang yang diperjualbelikan tidak berwujud (benda maya) sehingga tidak sah jual beli barang yang tidak bisa diberikan meskipun itu milik dari si penjual.⁶⁴

Dilihat dari rukun dan syarat jual beli yang sudah dipaparkan di atas, praktek pembelian *create* tersebut terdapat rukun dan syarat yang belum terpenuhi dan adanya unsur yang tidak diperbolehkan dalam jual beli yaitu *gharar*. *Gharar* disini terdapat pada ketidakjelasan barang di dapatkan oleh *player* saat akan membeli *create* tersebut. Sehingga dampak yang ditimbulkan adalah sangat merugikan para *player*.

Pemain harus membayar atau membeli seharga masing-masing *create* kemudian akan muncul barang yang sistemnya ini acak, tidak memiliki kepastian berapa kita harus membeli untuk mendapatkan barang yang kita inginkan. Jika kita beruntung dengan hanya beberapa kali beli kita sudah mendapatkan barang yang diinginkan, namun jika sedang tidak beruntung kita tidak akan mendapatkan barang tersebut sampai uang UC

⁶⁴ Djazuli Ahmad, *Kaidah-Kaidah Fikih, Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah Yang Praktis*, (Jakarta: Prena Damedia, 2016), hlm, 176.

kita habis.⁶⁵ Dari fakta inilah, maka transaksi pembelian *create* dalam *game Player Unknown's BattleGrounds* hukumnya haram karena proses transaksinya kurang jelas baik dari mendapatkan barang dan kejelasan barang tersebut.

Pembelian *create* seperti ini termasuk jual beli yang *gharar* karena mengandung unsur ketidaktahuan atau ketidakpastian mengenai barang yang dibeli tersebut, karena kita tidak tahu barang mana yang akan keluar tersebut, hal ini juga berdampak dari harga, karena jika kita menginginkan satu barang yang akan dibeli tersebut kita tidak tahu kapan barang tersebut akan keluar, maka dari itu UC atau uang yang diperlukan tidak bisa dipastikan.

D. Ketentuan Hukum Islam Tentang Keabsahan Mabi' Dalam Transaksi Jual Beli Item *Game Online Player Unknown's BattleGround (Pubg)*

Dalam era globalisasi ini, setiap isu baru yang muncul perlu difahami gambarannya sebaik mungkin supaya setiap hukum-hukum yang keluar berada di atas landasan yang tepat dan benar bersesuaian dengan prinsip Islam yang menyebut, "Hukum terhadap sesuatu perkara terbina berdasarkan gambaran menyeluruh tentangnya". Dalam permainan PUBG, selain daripada aktiviti utama iaitu peperangan dan aksi tembak-menembak sesama pemain, pemain juga disediakan ciri-ciri dan keistimewaan lain untuk menaik taraf penampilan karakter setiap pemain seperti set pakaian yang cantik, aksesori senjata yang unik, hiasan kereta dan motor yang menarik, dan sebagainya.

⁶⁵ Diakses melalui situs, <http://www.muhammadiyah.or.id/id/news-13038-detail-bagaimanahukum-bermain-game-online-.html/>, pada tanggal 9 November 2023.

Dalam masa yang sama, item dan barangan (*Mabi'*) tersebut boleh diperoleh secara gratis melalui pemberian pihak PUBG sendiri, berbayar mahupun melalui coba keberuntungan. Proses bayaran dan pembelian memerlukan setiap akaun pemain mempunyai uang yang mencukupi. Uang tersebut mempunyai beberapa kategori seperti *Unknown Cash* (UC), *Battle Points* (BP), *Ace Gold* (AG) dan *Silver*. Pembelian secara terus boleh menggunakan kesemua kategori uang tersebut manakala pembelian keberuntungan hanya boleh menggunakan UC dan AG sahaja.⁶⁶

UC boleh dibeli dengan mata uang sebenar secara *online* dengan harga yang berbeza-beza mengikut penyedia (*provider*); seperti contoh 600 UC bersamaan RP 149.000. Uang UC dan AG yang mencukupi melayakkan pemain untuk melakukan *spin* melalui pembukaan peti-peti istimewa seperti *Premium Create*, *Classic Create* dan sebagainya. Kos yang dikenakan bagi setiap pembelian pula berbeza-beza mengikut tahap keistimewaan sesebuah peti. Seperti contoh, kos sekali percubaan untuk membuka *Premium Create* berharga 120 UC manakala bagi *PUBG Lucky Crate* berharga 60 UC. Kebiasaan pembelian dibuat bagi mendapatkan item-item (*mabi'*) yang istimewa dan langka yang tidak boleh didapati melalui pembelian secara terus.

Mabi' adalah mempertukarkan sesuatu harta benda dengan harta benda yang lain, termasuk mempertukarkan harta benda dengan mata uang, yang disebut jual beli. Salah satu dari benda yang dipertukarkan disebut (*mabi'*).⁶⁷

⁶⁶ Yuli Andriyanto, "Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang". Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi Universitas Semarang, 2019, hlm, 39.

⁶⁷ Dimyauudin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 90.

1. Syarat barang (*mabi'*)

Benda yang dijadikan obyek jual beli ini haruslah memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Bersih barangnya. Adapun yang dimaksud dengan bersih barangnya, yaitu barang yang diperjual belikan bukanlah benda yang dikualifikasikan sebagai benda najis atau digolongkan sebagai benda yang diharamkan.
- b. Dapat dimanfaatkan. Pada hakikatnya seluruh barang yang dijadikan sebagai obyek jual beli adalah merupakan barang yang dapat dimanfaatkan, seperti untuk dikonsumsi. Jadi, yang dimaksud dengan barang yang bermanfaat adalah kemanfaatan barang tersebut sesuai dengan ketentuan hukum Islam, maksudnya, pemanfaatan barang tersebut tidak bertentangan dengan norma-norma yang ada.⁶⁸
- c. Milik orang yang melakukan akad. Bahwa orang yang melakukan perjanjian jual beli atas suatu barang adalah pemilik sah barang tersebut atau telah mendapatkan izin dari pemilik sah barang tersebut.
- d. Barang yang diakadkan ada di tangan (dikuasai penjual). Menyangkut perjanjian jual beli atas sesuatu barang yang belum ditangan (tidak berada dalam penguasaan penjual) adalah dilarang, sebab bisa jadi barang sudah rusak atau tidak dapat diserahkan sebagaimana telah diperjanjikan.

2. Ketetapan *mabi'*⁶⁹

⁶⁸Saleh al-Fauzan, *Al-Mulakhkhasul Fiqh*, penerjemah: Abdul Hayyie Al-Kattani, Ahmad Ikhwan dan Budiman Musthofa, Cet. Ke-1. (Jakarta: Gema Insani. 2005), hlm. 208.

⁶⁹Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah dan Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), hlm. 63.

- a. *Mabi'* disyaratkan haruslah harta yang bermanfaat
- b. *Mabi'* disyaratkan harus ada dalam kepemilikan penjual
- c. Orang yang bertanggung jawab atas *mabi'* adalah penjual
- d. Akad tanpa menyebutkan *mabi'* adalah batal

Kesemua ciri tersebut wujud dalam transaksi di atas. Huraiananya, pembeli atau pemain meletakkan taruhan mereka menggunakan uang UC yang dibeli dengan uang sebenar, dalam masa yang sama pihak PUBG selaku penjual menawarkan item-item yang menarik untuk dimiliki. Pemilikan hanya sah dengan cara perjudian dibuat. Sekiranya nasib menyebelahi pemain, maka dia akan dapat barang tersebut dengan sekali percubaan membuka peti sahaja. Jika sebaliknya, kemungkinan dia tidak akan dapat barangan tersebut walau berpuluh-puluh kali percubaan dibuat, bahkan beribu-ribu UC habis digunakan.

Tambahan pula, kaidah keberuntungan atau perjudian sebegini bergantung kepada nasib semata-mata. Sedangkan permainan yang bersandarkan kepada unsur nasib semata-mata turut dilarang oleh syara', apa lagi disertakan bersama uang taruhan. Berdasarkan pandangan jumhur ulama' "Setiap permainan yang berdasarkan nasib seperti permainan dadu, daun terup (yang mempunyai unsur pertaruhan) dan sebagainya adalah haram. Ini kerana permainan ini membiasakan diri untuk bergantung kepada nasib dalam setiap perkara yang dilakukan."⁷⁰

Hal ini jelas kelihatan tatkala pemain ingin membeli barang-barang yang ada dalam peti, contohnya *Premium Create*. Pemain perlu membayar sebanyak 120 UC terlebih dahulu sebelum mempunyai peluang untuk mencuba keberuntungan. Kemudian, berlaku proses pemilihan barang akan berlaku secara rawak. Terdapat kemungkinan

⁷⁰Diakses melalui situs, <https://islam.nu.or.id/bahtsul-masail/hukum-jual-beli-item-game-dan-gold-dalam-game-online-rpg-RZFYk>, pada tanggal 10 November 2023.

pemain ‘dapat dan tidak dapat’ apa yang dimahukan. Jual beli sebegini mirip dengan gambaran jual beli *munabazah* dan *mulamasah* yang diharamkan oleh syara’.

Setiap pembelian yang dilakukan hendaklah ditentukan oleh pembeli sendiri. Dalam hal ini pihak *PUBG Mobile* menyekat hak pembeli dengan menentukan item secara acak. Item yang diperoleh melalui pembukaan peti (*creates*) hanya boleh dilakukan sebanyak sekali sahaja bagi satu pembayaran. Dengan ini, berlaku dua kemungkinan dimana pemain akan mendapat *item* yang diinginkan ataupun sebaliknya. Jelaslah bahawa wujudnya perbuatan yang menafikan kehendak pemain yang menyebabkan pembelian ini mirip dengan gambaran jual beli *munabazah* dan *mulamasah* yang diharamkan oleh syara’.

Walau bagaimanapun, pengharaman dikhususkan sekiranya pemain membeli UC untuk menikam barang-barang tersebut. Adapun, UC digunakan untuk membeli barang secara terus tanpa berlaku proses tikaman, hukumnya adalah harus seperti pembelian melalui uang *Silver* dan sebagainya. Kita sedia maklum bahawa pembelian sebegini tidak membuatkan para pemain mendapat barang-barang yang istimewa dan langka. Namun, prinsip agama menyebut secara jelas bahawa matlamat tidak menghalalkan cara, bahkan item tersebut bukanlah kategori barang keperluan apatah lagi mendesak.

Para ulama menyatakan bahawa bagi mengklarifikasikan permainan tersebut sebagai judi adalah dengan melihat terhadap ciri-ciri yang terdapat pada permainan tersebut. Antara ciri-ciri yang tersenarai adalah permainan tersebut disertai oleh dua orang atau lebih, setiap pihak menentukan sesuatu manfaat untuk dipertaruhkan dan manfaat yang dipertaruhkan oleh pihak yang kalah akan diberikan kepada pihak

yang menang.⁷¹ Jelaslah disini bahawa setiap ciri yang tersenarai di atas wujud dalam transaksi uang dalam penggunaan *Unknown Cash* (UC) yang melibatkan proses tikaman atau mencoba keberuntungan. Hal ini demikian kerana, pemain meletakkan taruhan menggunakan duit UC yang dibeli dengan uang yang sebenar dan dalam masa yang sama pihak pengurusan *PUBG Mobile* menawarkan item-item yang istimewa dan menarik untuk dimiliki.

Hukum melakukan judi adalah haram dan berdosa besar keatas pelakunya. Hukum syarak juga menegah sekeras-kerasnya mengenai permainan yang mempunyai unsur perjudian di dalamnya. Hal ini ada disebutkan dalam kitab *fiqh* bahwa:

“Setiap permainan yang berdasarkan keberuntungan seperti permainan dadu, daun terup (yang mempunyai unsur taruhan) dan sebagainya adalah haram. Ini kerana permainan ini membiasakan diri untuk bergantung kepada nasib dalam setiap perkara yang dilakukan. Ini menjadikan mereka menyangka bahawa keberuntungan adalah penentu segala-galanya dalam dunia ini. Permainan sebegini sebenarnya memberi banyak kesan negatif kepada diri manusia.”⁷²

Sehubungan itu, nasihat daripada penulis agar para pemain yang terlibat meninggalkan perbuatan menikam barang tersebut dan bertaubat kepada Allah SWT sama ada perbuatan tersebut dilakukan secara sengaja mahupun tidak sengaja. Perkara halal dan haram perlu jelas ditentukan dan unsur-unsur haram perlu disingkirkan sekiranya ada.

⁷¹ Asnawi, Haris Fulidi. *Transaksi Bisnis E-Commerce Perspektif Islam*. (Yogyakarta: Magistra Press, 2004) hlm. 64.

⁷² Sahroni Oni, *Fikih Muamalah: Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Rajawali Press, 2016) hlm. 39.

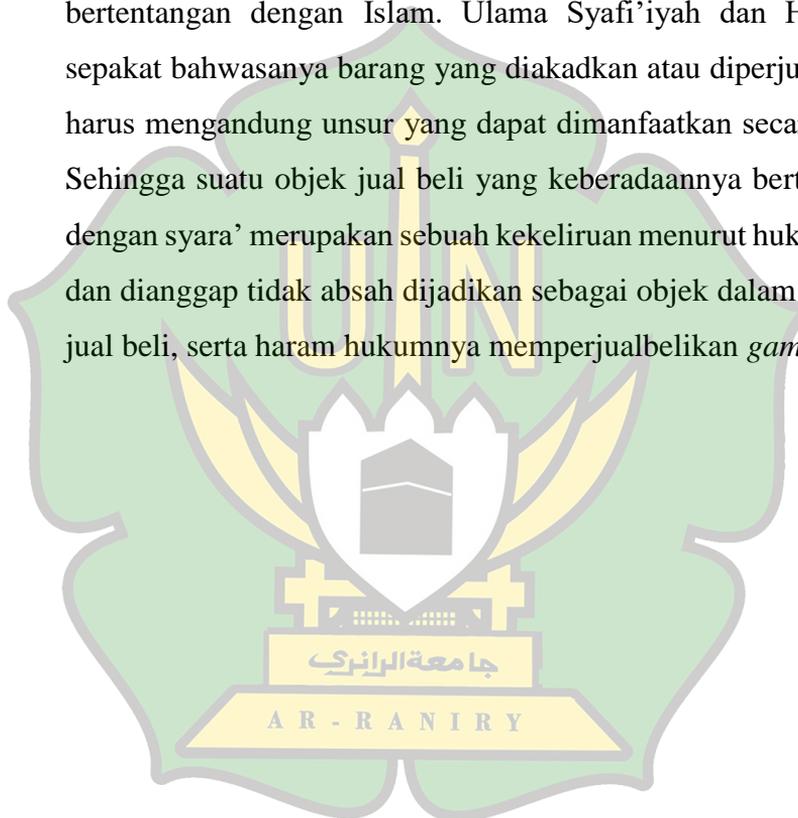
BAB EMPAT PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan serta saran-saran sebagai berikut:

1. Mekanisme pembelian *create* dalam permainan PUBG merupakan jual beli yang jamak dilakukan oleh para *player* permainan ini. Untuk mendapatkan barang-barang premium atau eksklusif tersebut kita tidak bisa mendapatkan secara gratis atau dengan bermain saja, untuk mendapatkan barang semacam ini para *player* diharuskan memiliki UC atau *Unknown Cash* terlebih dahulu. Akan tetapi dalam pembelian *create*, *player* tidak bisa menentukan barang yang akan mereka beli, *player* harus membeli *create* kemudian akan keluar barang didalam *create* tersebut. Namun barang yang keluar tidak mesti barang dipilih diawal tersebut, jadi kita tidak mengetahui barang mana yang akan keluar nantinya.
2. Praktik pembelian *create* pada permainan *Player Unknown's BattleGround* adalah transaksi yang mengandung unsur *gharar* dalam pembeliannya. Karena rukun dan syarat jual beli tidak sesuai dengan apa yang ada *Fiqh Muamalah* di mana pemain tidak mengetahui barang yang akan keluar nantinya. Maka dari jual beli ini termasuk jual beli yang mengandung unsur *gharar* sehingga jual beli tersebut tidak diperbolehkan dikarenakan mengandung unsur-unsur yang tidak dibenarkan dalam Islam.

3. Permainan *Player Unknown's BattleGround* sudah jelas status hukumnya untuk melakukan transaksi jual beli. Pada praktek jual beli, rukun dan syarat juga harus terpenuhi. Tetapi kemudian ketika di teliti lebih dalam, didapati cacat pada syarat jual belinya yaitu kepemilikan di dalam *game online* tidak jelas (*gharar*). Segala jual beli yang mengandung unsur *gharar* di dalamnya bertentangan dengan Islam. Ulama Syafi'iyah dan Hanafiyah sepakat bahwasanya barang yang diakadkan atau diperjualbelikan harus mengandung unsur yang dapat dimanfaatkan secara syara'. Sehingga suatu objek jual beli yang keberadaannya bertentangan dengan syara' merupakan sebuah kekeliruan menurut hukum Islam dan dianggap tidak absah dijadikan sebagai objek dalam transaksi jual beli, serta haram hukumnya memperjualbelikan *game online*.



B. Saran

Temuan penelitian ini akan digunakan oleh penulis untuk memberikan rekomendasi yang dapat dilakukan oleh pembaca.

1. Untuk para pemain PUBG dan pembeli *create*, cermati apa yang kita beli dalam permainan tersebut. hendaknya kita tidak melakukan jual beli yang dilarang dalam Islam karena dapat merugikan salah satu pihak. Bagi pemain yang sudah membeli UC untuk akses peti *premium* sebaiknya mengurangi atau berhenti untuk melakukan transaksi ini. Hal ini dikarenakan dalam transaksi ini mengandung *gharar*. Transaksi yang mengandung unsur *gharar* dilarang dalam hukum Islam.
2. Untuk pemain *game online* agar senantiasa mengetahui terlebih dahulu bagaimana hukum melakukan transaksi jual beli dalam *game online*. Sebab sangat banyak *game online* pada saat ini yang memiliki fitur jual beli dengan berbagai sistem didalamnya termasuk salah satunya adalah *Player Unknown's BattleGround*.
3. Diharapkan adanya sosialisasi kepada masyarakat terkait dengan praktek yang mereka lakukan selama ini tentang muamalah dalam Islam, sehingga tidak didapati lagi transaksi jual beli yang bertentangan dengan hukum Islam.
4. Sebagai umat Islam kita harus lebih teliti dalam melakukan transaksi terutama dalam jual beli *online*, apakah telah sesuai dengan rukun dan syarat jual beli yang telah ditetapkan oleh syara'.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim Barkatullah. *Hukum Transaksi Elektronik*. (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2017)
- Abdul Majid, *Pokok-Pokok Fiqh Muamalah Dan Hukum Kebendaan Dalam Islam*, (Bandung: PT Maarif, 2004)
- Abdul Wahab Khallaf, *Kaidah-kaidah Hukum Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996)
- Adiwarman A. Karim, Oni Sahroni, *Riba, Gharar dan Kaidah-kaidah Ekonomi Syari'ah: Analisis Fikih dan Ekonomi*, (Jakarta: Rajawali Pers. 2015)
- Agustin, Hamdi. *Studi Kelayakan Bisnis Syari'ah*. (Depok: Raja Grafindo Persada, 2017)
- Ahmad Djazuli, *Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktis*, (Jakarta: Kencana, 2007)
- Al-Hafiz Ibnu Hajar Al-Asqalani, *Bulughul Mahram*. (Jakarta: Pustaka Imam Adz Dzahabi, 2007)
- Arif Alamsyah, “*Analisis Jual Beli Akun Game Online (Pbg) Playerunknown’s Battlegrounds (Kajian Perbandingan Hukum Positif Dan Hukum Islam)*”, (Fakultas Hukum, Universitas Hasanuddin , Makassar, 2021)
- Arif Muhamad, *Riba, Gharar, Maisir dalam Ekonomi Islam*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2019)
- Azzam A. A. *Fikih Muamalah Sistem Transaksi Dalam Islam*, (Jakarta: Amzah, 2014)
- Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum Dalam Praktek*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2002)
- Basyir, Ahmad Azhar. *Asas-Asas Hukum Muamalat (Hukum Perdata Islam)*, (Yogyakarta: UII Press, 2000)
- Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004)
- Damanuri Aji. *Methodologi Penelitian Muamalah*. (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2010) Diakses melalui situs, <https://islam.nu.or.id/bahtsul-masail/hukum-jual-beli-item-game-dan-gold-dalam-game-online-rpg-RZFYk>, pada tanggal 10 November 2023
- Diakses melalui situs, <https://krafton.com/en/games/battlegrounds/>, pada tanggal 6 November 2023
- Diakses melalui situs, <https://muftiwp.gov.my/artikel/irsyad-fatwa/irsyad-fatwa-umum/5013-irsyad-al-fatwa-siri-ke-626-isu-perjudian-berkaitan-unknown-cash-uc-pbg>, pada tanggal 13 Juni 2023

- Diakses melalui situs, KBBI, “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” <https://kbbi.web.id/absah>, pada tanggal 14 Juni 2023
- Diakses melalui situs: <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online>, tanggal 20 Oktober 2023.
- Djazuli Ahmad, *Kaidah-Kaidah Fikih, Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah Yang Praktis*, (Jakarta: Prenada Media, 2016)
- Dr. Ab. Latif Muda, Dr. Rosmawati Ali @ Mat Zin, *Pengantar Fiqh (Rujukan Pengajian Islam)*, (Kuala Lumpur: Pustaka Salam SDN BHD, 2015)
- Drs. H. Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Amzah, 2013)
- Enang Hidayat. *Fiqh Jual Beli*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019)
- Gates R. Gasper J. *Gamers and Video Game Culture: An Introduction for Counselors*. (The Family Journal Vol. 3, No. 5, 2016)
- Hasan, M. Ali, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003)
- Holilur Rohman. *Hukum Jual Beli Online*. (Pamekasan: Duta Media, 2020)
- Ikit dan H. Ariyanto. *Jual beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam*. (Yogyakarta: Gafa Media, 2018)
- Imam Mustofa, *Pengantar Fiqih Muamalah Kontemporer*, (Jakarta: Rajawali Pers. 2016)
- Karim, Adiwarmanto, and Oni Sahroni, *Riba, Gharar Dan Kaidah-Kaidah Ekonomi Syariah: Analisis Fikih Dan Ekonomi*. (Jakarta: Rajawali Pers. 2016)
- Kurniawal Putra A. *Motif Players dalam Proses Pembelian Virtual Goods pada Permainan Game Online*. (UNIB Scholar Repository, 2014)
- Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Kencana Prenamedia group, 2013)
- Muh. Fitrah & Luthfiah, *Metodologi Penelitian, Penelitian Kualitatif Tindakan Kelas & Studi Kasus*, (Jawa Barat: Jejak, 2017)
- Muhammad Radhi Aulia, “*Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game Of Chance (Gacha) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah (Suatu Penelitian pada Fitur Shop Game Online)*”, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, 2022.
- Muhammad Raihan, Marliyah & Muhammad Ikhsan Harahap, “*Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang Dalam Game (In Game Currency) Ditinjau Dalam Perspektif Ekonomi Islam*”, Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah Vol 6 No 1, Januari 2023.
- Muhammad Yusuf Qardawi, *Halal dan Haram dalam Islam edisi revisi (terjemahan Mu'ammal Hamidy.)*, (Surabaya: Bina Ilmu, 2007)
- Muhawaratul Hasanah, *Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Benda Virtual Dalam Game Online*, (Skripsi Jurusan Hukum Ekonomi

- Syariah Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang 2021)
- Nawawi Ismail, *Fikih Muamalah Dan Kontemporer*, (Bogor: PT Ghalia, 2017)
- Prima Diana Khaled, Kurniawati Iskandar. “*In-App Purchase in Japanese Free To-Play Mobile Game: The Motivation of Indonesian Players*”. Jurnal BIRCU. Vol. 5, No. 1, Desember 2022.
- Prof. Dr. H. Abdul Rahman Ghazaly, M.A., Drs. H. Ghufron Ihsan, M.A. & Drs. Sapiudin Shidiq, M.A., *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018)
- Rachmat Syafe’I, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2004)
- Rio Caesar, “*Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games dari Masa ke Masa*”. Jurnal Animation and Games Studies, Vol. 1, No. 2, 2015.
- Rizqiyah Fadhilatun Nisa’, *Analisis Al-Bai’ dan Fatwa DSN MUI NOMOR 110/DSNMUI/IX/2017 Terhadap Transaksi Chip Dalam Game Online Higgs Domino Island di Desa Padang Bandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik*, (Universitas Sunan Ampel, Surabaya 202
- Sabirin, Muhammad Syakir, *Bunga Uang dan Riba Dalam Hukum Islam*, (Jakarta: Pustaka Al-Husna, 2006)
- Sahroni Oni, *Fikih Muamalah: Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Rajawali Press, 2016)
- Saleh al-Fauzan, *Al-Mulakhkhasul Fiqh*, penerjemah: Abdul Hayyie Al-Kattani, Ahmad Ikhwan dan Budiman Musthofa, Cet. Ke-1. (Jakarta: Gema Insani. 2005)
- Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah (Jilid 4)*, Penterjemah Mukhlisin Az-Zaki dan Arif Hidayat, (Bandung: Penerbit Insan Kamil, 2016)
- Syamsul Anwar, *Bunga Dan Riba Dalam Perspektif Hukum Islam*, (Jakarta, 2007)
- Wajdi, Farid, *Hukum Ekonomi Islam*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2020)
- Yasinta Devi, *Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW)*, (Skripsi Jurusan Perbandingan Mazhab Dan Hukum Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta 2010)
- Yuli Andriyanto, “*Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang*”. Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi Universitas Semarang, 2019.
- Zaeni Syhadie. *Hukum Bisnis Prinsip dan Pelaksanaannya di Indonesia*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2005)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama/ Nim : Muhammad Hanzolah Bin Shairozi / 190102189
 Tempat/ Tgl. Lahir : Negeri Sembilan, Malaysia / 07 Desember 1998
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Agama : Islam
 Kebangsaan : WNA/Malaysia
 Status : Belum Menikah
 Alamat : Port Dickson, Negeri Sembilan, Malaysia

Orang Tua
 Nama Ayah : Shairozi Bin Hashim
 Nama Ibu : Siti Yusnida Binti Mohd Yusof
 Alamat : Port Dickson, Negeri Sembilan, Malaysia

Pendidikan
 SD : SK Kuala Klawang
 SMP : SMKA Sheikh Haji Mohd Said
 SMA : SMKA Sheikh Haji Mohd Said
 Perguruan Tinggi D3 : Institut Tahfiz Al-Quran Negeri Sembilan (ITQAN)
 Perguruan Tinggi S1 : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya agar dapat
 dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 07 Desember 2023

Penulis,

Muhammad Hanzolah Bin
 Shairozi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor:3204/Un.08/FSH/PP.00.9/8/2023

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan KKU Skripsi pada Fakultas Syariah dan Hukum, maka dipandang perlu menunjukkan pembimbing KKU Skripsi tersebut;
- b. Bahwa yang namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing KKU Skripsi.
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 04 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri IAIN Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri;
7. Keputusan Menteri Agama 492 Tahun 2003 tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Departemen Agama RI;
8. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2020 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tentang Pemberi Kuasa dan Pendelegasian Wewenang Kepada Para Dekan dan Direktur Program Pasca Sarjana dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH TENTANG BIMBINGAN SKRIPSI

- KESATU : Menunjuk Saudara (i):
- a. Prof. Dr. Ridwan, M.C.L. Sebagai Pembimbing I
- b. Safira Mustaqilla, S.Ag., MA Sebagai Pembimbing II
- untuk membimbing KKU Skripsi Mahasiswa (i):
- Nama : Muhammad Hanzolah bin Shatrozi
- NIM : 190102189
- Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
- Judul : Transaksi Jual Beli dalam Aplikasi Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) dari Perspektif Keabsahan Mabi'
- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2023;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini.

Kutipan Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Banda Aceh
pada tanggal 15 Agustus 2023
DEKAN FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM,

KAMARUZZAMAN R

Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry;
2. Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah;
3. Mahasiswa yang bersangkutan;
4. Arsip.