

**PRAKTEK JUAL BELI AKUN GAME ONLINE FREE FIRE
DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARI'AH DAN
HUKUM POSITIF**

(Studi Kasus di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H)

OLEH :

ARISKAN HADI
NIM. 1711120057

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARI'AH
FAKULTAS SYARI'AH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
2020 M/ 1442 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Ariskan Hadi, NIM.1711120057 dengan judul "PRAKTEK JUAL BELI AKUN GAME ONLINE FREE FIRE DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN HUKUM POSITIF (Studi Kasus di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)". Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan arahan dan bimbingan dari Pembimbing I dan Pembimbing

II. Oleh karena itu, skripsi ini disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah

Skripsi Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu

Bengkulu, Januari 2021 M

1442 H

Pembimbing II

Pembimbing I

Drs. H. Henderi Kusmidi, M.H.I.
NIP. 196907061994031002

Rohmadi, MA
NIP. 197103201996031001



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS SYARIAH**

Alamat Jl. Raden Fatah, Pagar Dewa telp. (0736) 51276, 51771 Fax (0736) 51771 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi disusun oleh: **ARISKAN HADI, NIM : 1711120057** yang berjudul
**“Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum
 Ekonomi Syariah dan Hukum Positif” (Studi Kasus di Komunitas Free Fire
 Kota Bengkulu).** Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, telah diuji dan
 dipertahankan didepan Tim Sidang Munaqasyah Fakultas Syariah Institut Agama
 Islam Negeri (IAIN) Bengkulu Pada:

Hari: **Rabu**
 Tanggal: **03 Februari 2021**

Dan dinyatakan **LULUS**, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna
 memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syariah.

Bengkulu, 8 Februari 2021 M
 26 Jumadil Akhir 1442 H

Dekan Fakultas Syariah



Dr. Imam Mahdi, S.H, M.H
 NIP. 196503071989031005

Tim Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Rohmadi, MA
 NIP.197103201996031001

Drs. H. Henderi Kusmidi, M.H.I.
 NIP.196907061994031002

Penguji I

Penguji II

Dr. Zurifah Nurdin, M.Ag
 NIP. 197209222000032001

Etry Mike, M.H
 NIP. 198811192019032010

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا نُودِيَ لِلصَّلَاةِ مِنْ يَوْمِ الْجُمُعَةِ فَاسْعَوْا إِلَىٰ ذِكْرِ
اللَّهِ وَذَرُوا الْبَيْعَ ذَٰلِكُمْ خَيْرٌ لَّكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿٩﴾

Hai orang-orang beriman, apabila diseru untuk menunaikan shalat Jum'at, Maka bersegeralah kamu kepada mengingat Allah dan tinggalkanlah jual beli. yang demikian itu lebih baik bagimu jika kamu mengetahui.

(Q.S. Al-Jumu'ah (62) : 9)

فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا مِنْ فَضْلِ اللَّهِ وَاذْكُرُوا
اللَّهَ كَثِيرًا لَّعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿١٠﴾

Apabila telah ditunaikan shalat, Maka bertebaranlah kamu di muka bumi; dan carilah karunia Allah dan ingatlah Allah banyak-banyak supaya kamu beruntung.

(Q.S. Al-Jumu'ah (62) : 10)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang tak pernah berhenti memberikan kenikmatan, kemudahan, perlindungan kepadaku sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang Tuaku tercinta Bapak Kasmidi dan Ibu Justi Aniar yang selalu mendoakan, membimbing dan tidak bosan-bosannya memberikan nasehat dan dukungan kepadaku.
2. Untuk Kakak dan Adikku Aprianto Akbar dan Muhammad Azril Rahman terimakasih banyak.
3. Seluruh Dosen Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN Bengkulu), terutama Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah yang telah memberi banyak ilmu yang bermanfaat.
4. Untuk KaProdi Hukum Ekonomi Syariah beserta stafnya terimakasih banyak.
5. Sahabat-Sahabatku Hukum Ekonomi Syariah Kelas A yang selalu mendukungku dan berjuang bersama.
6. Untuk kawan-kawanku terimakasih untuk support dan dukungannya.
7. Dan Almamater yang telah menempahku.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi dengan judul “ Praktek jual beli akun game online free fire dalam perspektif hukum ekonomi syariah dan hukum positif” (studi kasus di komunitas free fire kota bengkulu), adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni merupakan gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat dari hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Bersedia skripsi ini diterbitkan di Jurnal Ilmiah Fakultas Syariah atas nama saya dan nama dan nama dosen pembimbing skripsi saya.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Desember 2020 M
g menyatakan



Ariskan Hadi
NIM. 1711120057

ABSTRAK

Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu). Oleh : Ariskan hadi, NIM : 1711120057.

Pembimbing I: Rohmadi, M.A dan Pembimbing II: Drs. H. Henderi Kusmidi, M.H.I

Ada dua permasalahan yang dikaji dalam skripsi ini, yaitu (1) Bagaimana praktek transaksi jual beli akun game online free fire di komunitas free fire kota Bengkulu, (2) Bagaimana Pandangan Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif terhadap jual beli akun game online Free Fire. Tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengetahui dengan jelas praktek jual beli akun *game online* Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu dan untuk mengetahui pandangan Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif terhadap Jual Beli akun *game online*. Metode Penelitian yang digunakan adalah diskriptif kualitatif dan jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Informan ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah pengurus komunitas, penjual dan pembeli. Jumlah informan yaitu 10 orang. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa: (1) praktek jual beli game online free fire yang dilakukan di komunitas free fire kota Bengkulu bahwa terdapat adanya suatu kecurangan seperti, penipuan yang dilakukan ketika akun yang menjadi objek jual beli tidak sesuai dengan yang diharapkan. (2) Menurut perspektif hukum ekonomi syariah terhadap praktek jual beli akun game online bisa dikatakan sebagai jual beli yang sah, karena telah memenuhi rukun jual beli sesuai dengan kompilasi hukum ekonomi syariah buku ke- II pasal 22 serta syarat sah nya. (3) Menurut perspektif hukum positif terhadap jual beli akun game online free fire dikategorikan bahwa, suatu perikatan dapat dikatakan sah jika telah memenuhi syarat-syarat sahnya perikatan (pasal 1320 KUHPdata).

Kata Kunci : Jual Beli, Hukum Ekonomi Syariah, Hukum Positif, Free Fire.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat nikmat iman, nikmat ihsan dan nikmat ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini sebagaimana mestinya.

Shalawat dan salam tak henti-hentinya kita curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, karena berkat beliau lah kita bisa merasakan iman, ilmu pengetahuan dalam berpikir dan berintraksi.

Skripsi dengan judul **“PRAKTEK JUAL BELI AKUN GAME ONLINE FREE FIRE DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN HUKUM POSITIF (*Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu*)”**, disusun sebagai kelengkapan guna memenuhi sebagai syarat-syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum di Fakultas Syariah IAIN Bengkulu.

Semoga dengan adanya karya ilmiah ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembacanya mengenai hukum jual beli, dan penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan karya ilmiah ini. Oleh karena itu penulis masih membutuhkan kritik dan saran dari dosen dan teman-teman seperjuangan demi mencapai hasil yang baik dalam penelitian dan penulisan ini. Maka dari itu penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag, M.H, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Imam Mahdi, S.H, M.H, selaku Dekan Fakultas Syariah IAIN Bengkulu.
3. Wery Gusmansyah, S.H.I, M.H, selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah IAIN Bengkulu.
4. Wahyu Abdul Ja'far, M.H.I, selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberi arahan dan motivasi selama perkuliahan.
5. Rohmadi, MA selaku Pembimbing I yang telah memberi arahan, membimbing serta memotivasi penuh dalam penulisan skripsi ini.

6. Drs. H. Henderi Kusmidi, M.H.I selaku Pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan, motivasi dalam membimbing penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah IAIN Bengkulu yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dengan keikhlasan penuh.
8. Staf dan Karyawan Fakultas Syariah yang selalu memberikan pelayanan yang baik guna proses pembelajaran.
9. Kedua Orangtua yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta senantiasa mendoakan kesuksesan penulis.
10. Sahabat seperjuangan Prodi Hukum Ekonomi Syariah kelas A angkatan 2017 yang tidak bosan memberikan motivasi dan semangat serta pendapat guna kelancaran penulisan skripsi ini.
11. Semua pihak yang ikut membantu dan berperan dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi peneliti menyadari akan banyaknya kekurangan dan kelemahan dari berbagai sisi. Oleh karena itu peneliti akan terus berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai hasil akhir yang terbaik dalam penulisan skripsi ini.

Bengkulu, Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| MOTTO | iii |
| PERSEMBAHAN | iv |
| SURAT PERNYATAAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Kegunaan Penelitian..... | 8 |
| E. Penelitian Terdahulu | 9 |
| F. Metode Penelitian..... | 11 |
| G. Sistematika Pembahasan | 16 |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| A. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Ekonomi Syariah..... | 18 |
| B. Dasar Hukum Jual Beli | 20 |
| C. Rukun dan Syarat-Syarat Jual Beli | 22 |
| D. Macam-Macam Jual Beli | 25 |
| E. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Positif | 26 |
| BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN | |
| A. Pengertian dan Sejarah Game Online | 31 |
| B. Gambaran Umum Game Online Free Fire | 31 |

| | |
|---|----|
| C. Profil Komunitas Free Fire Kota Bengkulu | 38 |
|---|----|

BAB VI HASIL PENELITIAN

| | |
|---|----|
| A. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online Free Fire di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu | 40 |
| B. Analisis Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Perspektif Hukum Ekonomi Syariah | 47 |
| C. Analisis Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Persepektif Hukum Positif | 53 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 61 |
| B. Saran | 62 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang insan yang menjadi mandataris sang khalik dimuka bumi, mempunyai berbagai keperluan di hidupnya, Allah SWT telah menyediakannya, dan juga telah disampaikan untuk selalu melakukan suatu hal yang berkenaan dengan hubungan antar sesama manusia. Agama telah mengatur hubungan antara akhlak, akidah, ibadah, dan bermuamalah.

Muamalah adalah ilmu yang mempelajari tentang hukum-hukum syara' yang mengatur hubungan antara manusia dengan manusia lainnya dalam bidang kegiatan ekonomi.¹ Hubungan antara manusia dengan manusia lainnya telah dibatasi oleh syariat, yaitu hak dan kewajiban. Manusia yang berintraksisangat membutuhkan kesepakatan untuk kemaslahatan bersama. Peran muamalah sangat penting dalam meningkatkan kesejahteraan hidup manusia.²

Dalam kegiatan ekonomi, jual beli merupakan suatu kegiatan untuk mengalihkan kepemilikan hak milik. Kegiatan ini dilakukan oleh masyarakat baik secara individu maupun kelompok.³

Jual beli adalah pertukaran antara suatu barang dengan barang yang lain.

¹Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Amzah, cetakan ke-4 2017), h. 2.

²M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi*, (Surabaya: Risalah Gusti, 1999), h. 8.

³Christopher Pass, Bryan Lowes, dan Leslie Davies, *Kamus Lengkap Ekonomi* (Jakarta: Erlangga, 1999), h. 43.

Jual beli merupakan transaksi yang berpengaruh di dalam dunia berbisnis, dan merupakan bagian terpenting dalam melakukan aktivitas dalam suatu usaha. Di antara bentuk jual beli, ada yang diharamkan dan ada juga yang diperselisihkan hukumnya. Oleh karena itu, pengusaha muslim mempunyai kewajiban untuk memahami semua bentuk kegiatan jual beli untuk mengetahui sah atau tidaknya kegiatan jual belinya, dan memahami antara yang halal dan yang haram, supaya memang benar-benar mengetahui dan mengerti tentang jual beli.

Jual beli yang halal merupakan suatu transaksi jual beli yang telah memenuhi syarat dan rukun. Dalam pelaksanaannya, seorang saudagar (pengusaha) muslim harus mengingat dan menimbang, suatu transaksi elektronik telah sesuai dengan dasar dan asadalam bermuamalah yang diajarkan oleh Islam.⁴ Aturan tentang bertransaksi telah tertulis dalam Quran, Hadits dan ijma' ulama.

Agama islam tidak melarang hubungan antar manusia selama urusan tersebut tidak bertentangan dengan Hukum Islam. Salah satu contoh dalam hubungan ini adalah kegiatan ekonomi yaitu jual beli yang memang dibutuhkan oleh manusia. Allah SWT berfirman dalam QS. An-Nisa' ayat 29 :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَأْكُلُوْا اَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبٰطِلِ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ
تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوْا اَنْفُسَكُمْ ۚ اِنَّ اللّٰهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيْمًا

⁴Rachmat Syafei, *Fiqh Mu'amalah*, (Bandung : Pustaka Setia, 2001), h.74

“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. (QS. An-Nisa’ : 29)

Berdasarkan pemahaman ayat di atas menjelaskan bahwa transaksi jual beli harus berdasarkan suka sama suka, tidak ada unsur keterpaksaan penipuan dan pemalsuan yang berdampak merugikan antara pihak yang beraqad baik penjual ataupun pembeli dengan kerugian materil maupun non materil.

Saat ini dengan semakin pesat perkembangan zaman dan teknologi di indonesia yang dapat mengakses internet dengan cepat dan mendapatkan informasi berbentuk data maupun berita dengan cepat, dan juga dapat bertukar informasi lewat media sosial, serta bisa memanfaatkan *game online* menjadikegiatan usaha jual beli.

Free Fire adalah permainan survival shooter online (*daring*) yang bergenre battle royal yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio yang diterbitkan oleh Garena.

Pada awalnya, *game online* itu hanya dijadikan sebagai hiburan semata untuk menghilangkan rasa bosan dan kejenuhan, menurut para gamers *game online* dapat menghilangkan rasa stres, maupun rasa bosan saat bekerja. Akan tetapi pada saat ini banyak para gamers ataupun

pebisnis banyak yang menggunakan *game online* agar mendapatkan rupiah, dengan memperjual-belikannya.

Berdasarkan Observasi penulis dengan Ketua Komunitas Free Fire di Kota Bengkulu mengenai praktek jual beli akun. Cara pemasaran dalam praktek jual beli ini dengan menginformasikan ataupun menawarkan akun di *sosial media* dengan mencantumkan nomor telepon supaya bisa dihubungi apabila ada peminat akun yang mau membeli akun yang ditawarkan. Penjual maupun pembeli belum tentu bertatap muka saat bertransaksi, namun cukup dengan membuat kesepakatan tawar-menawar dan menjelaskan spesifikasi dari akun *game* tersebut melalui *sosial media* tanpa harus bertatap muka secara langsung terlebih dahulu. Harga Satu akun bisa mencapai harga mulai dari dua ratus ribu hingga satu juta rupiah tergantung kualitas akun *game online* tersebut. Setelah akad selesai dari proses tawar-menawar harga, pembeli memberikan uang kepada penjual sementara penjual memberikan akun kepada pembeli.

Resiko dalam praktek jual beli akun *game online* ini ialah adanya bentuk manipulasi data yang dapat mengakibatkan kerugian pada pihak yang menjual dan pihak yang membeli. Karena terdapat beberapa tindakan yang kurang baik. Dimana pembeli akun sudah memberikan uang namun penjual menipu dan bahkan kabur tanpa ada kabar. Ada juga unsur kecurangan terdapat didalamnya. *Pertama*, akun yang telah di jual tidak sama pada perjanjian yang di cantumkan pada keterangan. *Kedua*, akun yang sudah diterima oleh pembeli bisa saja di hack kembali oleh pihak

penjual apabila pihak pembeli masih awam dalam kegiatan ini. Oleh karena itu ada salah satu pihak yang dirugikan.

Objek yang diperjual-belikan dalam transaksi jual beli akun *game online* yaitu akun dan *item* atau benda virtual yang ada didalamnya yang berisikan *Id* dan *Password*. Dalam hal ini seharusnya benda ataupun barang yang diperjual-belikan itu bisa dimanfaatkan oleh manusia sebagaimana yang telah ada di jelaskan pada ketentuan jual beli. Namun saat ini banyak kaum remaja khususnya yang berada di lingkungan Komunitas di Kota Bengkulu masih melakukan Praktek Jual Beli atas objek yang hanya memberikan hiburan semata tanpa memikirkan manfaatnya.

Di Indonesia, Undang-Undang khusus yang mengatur mengenai kegiatan Transaksi Elektronik adalah UU ITE. Dua hal penting dalam UU ITE yakni, *Pertama*, Pengakuan Transaksi Elektronik dan Dokumen Elektronik berdasarkan kerangka Hukum Perikatan dan Hukum Pembuktian sehingga kepastian Hukum Transaksi Elektronik dapat terjamin. *Kedua*, klasifikasi terhadap tindakan-tindakan pelanggaran Hukum yang terkait penyalahgunaan teknologi informasi beserta sanksi pidana.⁵

Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Pasal 73 menyatakan bahwa syarat khusus yang dikaitkan dengan akad Jual Beli dipandang sah dan mengikat apabila menguntungkan pihak-pihak. Dan apabila hanya

⁵ <http://www.academia.edu/8096465/Aspek> hukum transaksi jual beli e-commerce dalam sistem hukum Indonesia.

menguntungkan salah satu pihak, maka jual beli tersebut dipandang sah, namun persyaratannya batal atau tidak boleh.⁶

Dalam jual beli transaksi elektronik pada prinsipnya sama dengan transaksi jual beli pada umumnya. Hukum Perlindungan Konsumen terkait transaksi jual beli online pun sebagaimana penjelasan sebelumnya tidak berbeda dengan hukum yang berlaku dalam transaksi jual beli secara nyata. Pembedanya hanya pada penggunaan sarana internet atau sarana telekomunikasi lainnya.

Akibat dari transaksi elektronik yang melakukan tindakan yang menyalahi aturan yang telah ditetapkan oleh undang-undang ITE akan di berlakukan sanksi sebagaimana yang telah ditetapkan apabila ada suatu pelanggaran. Perilaku cyber saat bertransaksi terdapat beberapa tindakan yang kurang baik karena ada tindakan curang dalam proses transaksi yang dilakukan penjual ataupun pembeli dengan cara mengubah identitas aslinya dengan identitas palsu.

Dalam Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sebagai berikut :

Barangsiapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi hutang maupun

⁶Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah* (Jakarta : PPHIMM, cetakan ke-3 2017), h. 33.

menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama 4 tahun.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah penulis paparkan diatas, perlunya penelitian lebih lanjut mengenai transaksi jual beli ini dengan menekankan pada praktek transaksinya apakah sesuai dengan ketentuan Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif, Oleh karena itu penulis tertarik untuk menuangkannya kedalam sebuah karya tulis ilmiah dengan Judul "**Praktek Jual Beli Akun Game Online *Free Fire* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah dan Hukum Positif**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana Praktek Transaksi Jual Beli akun *Game Online Free Fire* di Komunitas *Free Fire* Kota Bengkulu ?
2. Bagaimana Pandangan Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif terhadap jual beli akun *game online Free Fire* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dengan jelas praktek jual beli akun *game online Free Fire* Di Komunitas *Free Fire* Kota Bengkulu.

2. Untuk mengetahui pandangan Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif terhadap Jual Beli akun *game online* Free Fire.

D. Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan Secara Teoritis

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama mengenai permasalahan dan status Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif, boleh atau tidaknya terkait praktik jual beli akun *game online* Free Fire, bagi masyarakat umum, khususnya bagi pembeli maupun penjual yang ingin melakukan jual beli akun *game online* Free Fire tersebut.

- b. Kegunaan Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua masyarakat, terutama yang terlibat dalam praktik jual beli akun *game online* Free Fire, agar dapat lebih berhati-hati dalam melakukan transaksi, sehingga apa yang ditransaksikan tidak melanggar dari norma-norma syari'ah dan penelitian ini dimaksudkan sebagai suatu syarat untuk memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Syari'ah di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menemukan beberapa penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam pembahasan penelitian ini. Yang terdiri dari :

Pertama, hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh Desi Ratnasari Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Jual Beli Akun Ojek Online Dalam Pandangan Hukum Islam” (*Studi Kasus pada Driver Grab Bike Ojek Online Shelter Soang di Desa Podorejo, Pringsewu*). Dalam skripsi ini membahas tentang pelaksanaan jualbeli akun ojek *online* yang terjadi pada pengemudi ojek online soang yaitu penjualmenjual akun ojek *onlinenya* dibagi menjadi tiga tipe yakni salah satu akun yang akan diperjual-belikan menggunakan data identitas orang lain, tanpa sepengetahuan orang lain tersebut. Sedangkan menurut pandangan hukum Islam bahwa jual beli akun ojek *online* yang dilakukan *Driver shelter* soang tidak diperbolehkan, karena salah satu syarat objek jual beli tidak terpenuhi.⁷

Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli online, sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu tentang akun *bike ojek online* sedangkan yang penulis teliti tentang akun *game online*.

Kedua, hasil penelitian yang dilakukan Arif Yusuf Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto dengan judul “

⁷Desi Ratnasari, “jual beli akun ojek online dalam pandangan hukum islam” (Studi Kasus pada *Driver Grab Bike Ojek Online Shelter Soang di Desa Podorejo, Pringsewu*).

Jual Beli Account Game Online Dalam Persepektif Hukum Islam”(Studi kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto). Dalam Karya Ilmiah ini membahas tentang mekanisme dan aqad dalam jual beli ini belum bisa di terangkan secara jelas, karena barang yang diperjual-belikan adalah account game online yang objek bukanlah barang nyata yang bisa diraba karena objeknya ada di dunia maya, jadi syarat-syarat objek harus diketahui secara jelas.⁸

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti ialah sama-sama meneliti tentang akun *game online*. Sedangkan perbedaannya ialah penelitian terdahulu membahas tentang akun *game online* saja dalam perspektif hukum Islam, sedangkan yang penulis teliti tentang akun *game online* Free Fire dan Perspektifnya menurut Hukum ekonomi syariah dan hukum positif.

Ketiga, hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nasir untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry dengan judul “ Kedudukan Rukun dan Syarat dalam Transaksi Jual Beli Menurut Jumhur Ulama” (*Analisis terhadap Transaksi E-commerce*). Dalam Skripsi ini membahas tentang ketentuan Rukun dan Syarat dalam Transaksi jual beli yang disebutkan jumhur ulama, dan transaksi *E-commerce* sesuai dengan ketentuan Hukum Jual Beli sebagaimana yang

⁸Arif Yusuf, “ Jual Beli Account *Game Online* Dalam Persepektif Hukum Islam”(Studi kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto).

terdapat dalam Islam yang secara konseptual *E-commerce* sama dengan transaksi *ba'i salam* dalam Fiqh Muamalah.⁹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti ialah sama-sama membahas tentang jual beli. Sedangkan perbedaannya ialah penelitian terdahulu membahas tentang ketentuan Rukun dan Syarat dalam Transaksi jual beli yang disebutkan jumhur ulama, dan transaksi *E-commerce* sesuai dengan ketentuan Hukum Jual Beli, sedangkan yang penulis teliti tentang akun *game online* Free Fire dan Perspektifnya menurut Hukum ekonomi syariah dan hukum positif.

Dari hasil penelitian di atas, penulis tidak menemukan penelitian yang benar-benar sama secara keseluruhannya. Walaupun sama membahas mengenai jual beli *online*, namun secara objek dan pendekatan penelitiannya yang digunakan ber beda. Dalam penelitian ini peneliti lebih mengkaji tentang jual beli akun *game online* Free Fire menurut Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif yang memfokuskan ke sebuah akun *game online* Free Fire sebagai objek dari transaksi jual beli.

F. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan dengan cara mencari, mencatat, merumuskan, dan menganalisis sampai menyusun laporan. Metode penelitian merupakan suatu cara yang di gunakan dalam

⁹Muhammad Nasir, “*Kedudukan Rukun dan Syarat dalam Transaksi Jual Beli Menurut Jumhur Ulama*” (*Analisis terhadap Transaksi E-commerce*).

mengumpulkan data penelitian dan membandingkan dengan standar ukuran yang telah ditentukan.¹⁰ Metode penelitiannya sebagai berikut :

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan Penelitian Lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang menggunakan metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang tidak membutuhkan pengetahuan yang mendalam mengenai literatur melainkan kemampuan tertentu dari pihak peneliti.¹¹ Penelitian lapangan biasanya dilakukan untuk memutuskan ke arah mana penelitiannya berdasarkan konteks. Penelitian yang langsung dilakukan di lapangan. Dalam hal ini akan langsung mengamati praktek jual beli akun *game online* Free Fire di Komunitas Kota Bengkulu.

b. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan yang penulis gunakan yaitu, Pendekatan Kasus (*Case Approach*), yaitu salah satu jenis pendekatan dalam penelitian hukum normatif yang peneliti mencoba membangun argumentasi hukum dalam perspektif kasus konkrit yang ada di lapangan, tentunya kasus tersebut erat kaitannya dengan kasus atau peristiwa hukum yang terjadi di lapangan. Pendekatan ini biasanya dilakukan dengan melakukan

¹⁰Kartini Kartono dan Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta : UII Press, t.t), h. 55.

¹¹Neuman, W. Lawrence. 2006. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Research*. USA:University of Wisconsin.

telaah pada kasus-kasus yang berkaitan dengan isu hukum yang dihadapi.¹²

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Adapun waktu penelitiannya dilakukan selama satu bulan dari tanggal 30 Oktober sampai dengan tanggal 30 November 2020. Lokasi penelitian di Komunitas *Game Online Free Fire* di Kota Bengkulu. Karena menurut penulis masalah jual beli akun *Game Online free fire* yang ada di komunitas saat ini sedang hangat-hangatnya untuk diteliti. Dan menyebabkan bertolak belakangnya pemikiran para gamers yang ada di Komunitas mengenai permasalahan ini.

3. Subjek/Informan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis lebih banyak menggunakan sumber data yang berupa person atau responden sebagai informasi informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi sebenarnya tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah hanya mengambil beberapa sample saja karena yang benar-benar mengetahui masalah yang penulis teliti ialah pengurus komunitas, penjual dan pembeli saja, yang penulis wawancarai dari pengurus komunitas berjumlah 4 orang, sedangkan penjual berjumlah 3 orang dan pembeli berjumlah 10 orang, yaitu :

¹² C.F.G Sunaryati Hartono, *Penelitian Hukum di Indonesia pada Akhir Abad ke-20*, (Bandung : Penerbit Alumni, Cetakan ke-2, 2006), h. 139.

Tabel 1
Data Informan

| NO | NAMA INFORMAN | SEBAGAI |
|----|-----------------|------------------------|
| 1 | Rico Corbian S | Penasehat Komunitas |
| 2 | Feri Heriyanto | Ketua Komunitas |
| 3 | Fella Septiani | Sekretaris 1 Komunitas |
| 4 | Achmad Morenno | Sekretaris 2 Komunitas |
| 5 | Riki Subagio | Penjual Akun |
| 6 | Agus Susilo | Penjual Akun |
| 7 | Deni Aprilio | Penjual Akun |
| 8 | Rendi | Pembeli Akun |
| 9 | Aryo Wardhana | Pembeli Akun |
| 10 | Dwiki | Pembeli Akun |
| 11 | Arif Hasrupin | Pembeli Akun |
| 12 | Wahyu Boncel | Pembeli Akun |
| 13 | Wawan Kurniawan | Pembeli Akun |
| 14 | Maman Triadi | Pembeli Akun |
| 15 | Rigo Fadila | Pembeli Akun |
| 16 | Axel Julio | Pembeli Akun |
| 17 | Afensyah | Pembeli Akun |

1. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

a. Sumber Data

Adapun sumber yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Sumber Primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data yang terkait dengan permasalahan.
- 2) Sumber Sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, jadi data diperoleh dari studi dokumentasi yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier, misalkan lewat dokumen, buku, jurnal, dan sumber tertulis lainnya.

b. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada beberapa metode yang di gunakan dalam pengumpulan data yang diperlukan, yaitu :

- 1) Wawancara, ialah diskusi dengan maksud mendapatkan informasi-informasi penting yang terkait dengan penelitian. Diskusi ini dilakukan oleh dua pihak yaitu, pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara menjawab pertanyaan. Teknik ini dilakukan dengan cara untuk mencari data yang berhubungan dengan akad dan mekanisme, objek dan penentuan harga pada praktek jual beli akun game online tersebut.

2) Dokumentasi, Dokumentasi ini dilakukan sebagai penguat tanda bukti dalam mengumpulkan data bahwa peneliti telah menjalankan penelitian dengan baik. Dokumentasi penelitian ini berupa foto-foto saat melakukan penelitian pada Komunitas Free Fire Kota Bengkulu.

2. Teknik Analisis data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Kualitatif, maksudnya adalah bahwa analisis ini bertujuan untuk mengetahui akad jual beli, dan sistem transaksi jual beli *game online free fire*, tujuannya dapat dilihat dari sudut pandang Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif, yaitu agar dapat memberikan kontribusi keilmuan serta memberikan pemahaman mengenai jual beli akun *game online free fire* dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif.

Untuk memperoleh pengoprasian data dalam penelitian ini menggunakan metode pembahasan :

a. Metode Induktif, yaitu metode yang mempelajari suatu gejala yang khusus untuk mendapatkan kaidah-kaidah yang berlaku dilapangan yang lebih umum mengenai fenomena yang diselidiki. Seperti melihat bagaimana mekanisme yang dilakukan dalam praktek jual beli akun *game online free fire* yang ada di lingkungan komunitas *free fire* Bengkulu. Apakah jual beli tersebut telah sesuai dengan jual beli yang telah dianjurkan oleh agama atau sebaliknya.

Metode ini digunakan dalam membuat kesimpulan tentang berbagai hal yang berkenaan dengan sistem akad jual beli dan mekanisme jual beli akun *game online* yang ditinjau dari hukum ekonomi syariah dan hukum positif.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam rangka supaya pembahasan skripsi ini dapat tersusun secara sistematis sehingga penjabaran yang ada dapat dipahami dengan baik, maka penulis membagi pembahasan menjadi 5 bab, dan masing-masing bab terbagi ke dalam beberapa sub bab.

Bab I. Pendahuluan bab ini menguraikan penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori, metode penelitian.

Bab II. Kajian Teori, bab ini merupakan bacaan dan kajian peneliti terhadap teori dari berbagai referensi terkait. Kajian ini disusun dengan menyesuaikan pokok-pokok permasalahan, maka sub kajian ini, kajian teori tentang jual beli, kajian teori tentang hukum ekonomi syariah dan kajian tentang hukum positif.:

Bab III. Gambaran umum objek penelitian, bab ini menguraikan tentang profil objek penelitian sehingga memberikan informasi yang jelas dan berhubungan dengan penelitian.

Bab IV. Bab ini berisikan data dan fakta dan temuan penelitian, pengolahan data, hasil analisis data penelitian.

Bab V. Penutup, bab ini menjelaskan kesimpulan dari pokok permasalahan dan saran-saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Ekonomi Syariah

Jual Beli atau dalam bahasa Arab *al-bai'* menurut etimologi adalah tukar menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain.¹³ Sayid Sabiq mengartikan jual beli (*al-bai'*) menurut bahasa adalah tukar-menukar secara mutlak.

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa jual beli menurut bahasa adalah tukar-menukar apa saja, baik antara barang dengan barang, barang dengan uang, atau uang dengan uang. Pengertian ini diambil dari firman Allah SWT dalam surah Al-Baqarah ayat 16:

أُولَئِكَ الَّذِينَ اشْتَرُوا الضَّلَالََةَ بِالْهُدَىٰ فَمَا رَبِحَت تِّجَارَتُهُمْ وَمَا كَانُوا

مُهْتَدِينَ ﴿١٦﴾

Mereka itulah orang yang membeli kesesatan dengan petunjuk, maka tidaklah beruntung perniagaan mereka dan tidaklah mereka mendapat petunjuk.

Dalam pengertian syara' terdapat beberapa definisi yang dikemukakan oleh ulama mazhab.

- a. Hanafiah, sebagaimana dikemukakan oleh Ali Fikri, menyatakan bahwa jual beli memiliki dua arti:

¹³ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat....* h. 173

- 1) Arti khusus, yaitu menukar benda dengan dua mata uang (emas dan perak) dan semacamnya, atau tukar-menukar barang dengan uang atau semacamnya menurut cara yang khusus.
 - 2) Arti umum, yaitu tukar-menukar harta dengan harta menurut cara yang khusus, harta mencakup zat (barang) atau uang.
- b. Malikiyah, menyatakan bahwa jual beli mempunyai dua arti,
- 1) Jual beli dalam arti umum ialah akad mu'awadhah (timbang-balik) atas selain manfaat dan bukan pula untuk menikmati kesenangan.
 - 2) Jual beli dalam arti khusus adalah akad mu'awadhah (timbang-balik) atas selain manfaat dan bukan pula untuk menikmati kesenangan, bersifat mengalahkan salah satu imbalannya bukan emas dan bukan perak, objeknya jelas dan bukan utang.
- c. Syafi'iyah, memberikan definisi jual beli menurut syara' adalah suatu akad yang mengandung tukar-menukar harta dengan harta dengan syarat yang akan diuraikan nanti untuk memperoleh kepemilikan atas benda atau manfaat untuk waktu selamanya.
- d. Hanabilah memberikan definisi jual beli menurut syara' adalah tukar-menukar harta dengan harta, atau tukar-menukar manfaat yang mubah dengan manfaat yang mubah untuk selamanya, bukan riba dan bukan utang.¹⁴

¹⁴ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: Amzah, 2010), h. 175

Sedangkan, Menurut Pasal 20 Ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *ba'i* adalah jual beli antara benda dengan benda, atau pertukaran antara benda dengan barang.¹⁵

B. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli merupakan akad yang dibolehkan berdasarkan Al-Qur'an, Sunnah, dan Ijma' para ulama. Adapun dasar hukum dari Al-Qur'an sebagai berikut:

1. Surah Al-Baqarah ayat 275

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

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 didalamnya.

¹⁵ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Buku II Pasal 20 Ayat 2

2. Surah An-Nisa' ayat 29

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ
تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ
رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

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.

Dasar hukum dari sunnah antara lain pada Hadits Riwayat Rifa'ah ibnu Rafi' :

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 }

Dari rifa'ah ibnu rafi' bahwa Nabi SAW, ditanya usaha apakah yang paling baik? Nabi menjawab: Usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur. (HR. Al-Bazzar dan dishahihkan oleh Al-Hakim).

Dari ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadits-Hadits yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa jual beli merupakan pekerjaan yang halal dan mulia. Apabila pelakunya jujur, maka kedudukannya di akhirat nanti setara dengan para nabi, syuhada, dan shiddiqin.

Para ulama dan seluruh umat islam sepakat tentang dibolehkannya jual beli, karena hal ini sangat dibutuhkan oleh manusia pada umumnya.

C. Rukun dan Syarat-Syarat Jual Beli

1. Rukun Jual Beli

Jual Beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah oleh syara'. Dalam menentukan jual beli, terdapat perbedaan pendapat ulama Hanafiyah dan Jumhur Ulama. Menurut jumhur ulama rukun jual beli itu ada empat, yaitu:

- a. Penjual,
- b. Pembeli,
- c. Shighat, dan
- d. Ma'aqud 'alaih (objek akad).

2. Syarat Jual Beli

Dalam jual-beli terdapat empat macam syarat, yaitu syarat terjadinya akad (*in'iqad*), syarat sahnya akad, syarat terlaksananya akat (*nafadz*), dan syarat lujum.

Secara umum tujuan adanya semua syarat tersebut antara lain untuk menghindari pertentangan di antara manusia, menjaga kemaslahatan orang yang sedang akad, menghindari jual-beli gharar (terdapat unsur penipuan), dan lain-lain.

Jika jual-beli tidak memenuhi syarat terjadinya akad, akad tersebut batal. Jika tidak memenuhi syarat sah, menurut ulama Hanafiyah, akad tersebut fasid. Jika tidak memenuhi syarat nafadz, akad tersebut mauquf yang cenderung boleh, bahkan menurut ulama Malikiyah, cenderung kepada kebolehan. Jika tidak memenuhi syarat lujum, akad tersebut mukhayyir (pilih-pilih), baik khiyar untuk menetapkan maupun membatalkan.

1) Syarat Terjadinya Akad (*In'iqad*)

Syarat *in'iqad* adalah syarat harus terpenuhi agar akad jual beli dipandang sah menurut syara'. Apabila syarat ini tidak dipenuhi, maka akad jual beli menjadi batal. Di kalangan ulama tidak ada kesepakatan mengenai syarat *in'iqad* ini.

Hanafiah mengemukakan empat macam syarat untuk keabsahan jual beli:

- a) Syarat berkaitan dengan aqid (orang yang melakukan akad),
- b) syarat berkaitan dengan akad itu sendiri,
- c) syarat berkaitan dengan tempat akad,
- d) syarat berkaitan dengan objek akad (maqud 'alaih).

2) Syarat Sahnya Jual Beli

Syarat Sah Jual Beli Syarat sah ini terbagi kepada dua bagian, yaitu syarat umum dan khusus. Syarat umum adalah syarat yang harus ada pada setiap jenis jual beli agar jual beli tersebut

dianggap sah menurut syara'. Secara global akad jual beli harus terhindar dari enam macam aib:

- a) ketidakjelasan (*jahalah*);
 - b) pemaksaan (*al-ikrah*);
 - c) pembatasan dengan waktu (*at-tauqit*);
 - d) penipuan (*gharar*);
 - e) kemudaratan (*dharar*);
 - f) syarat-syarat yang merusak.
- 3) Syarat Pelaksanaa Akad (*Nafadz*)
- a) Pada benda tidak terdapat milik orang lain.
 - b) Benda dimiliki aqid atau berkuasa untuk akad.

Oleh karena itu, tidak boleh menjual barang sewaan atau barang gadai, sebab barang tersebut bukan miliknya sendiri, kecuali kalau diizinkan oleh pemilik sebenarnya, yakni jual-beli yang ditangguhkan (*mauquf*).

Berdasarkan nafadz dan waqaf (penangguhan), jual- beli terbagi dua:

1. Jual-beli *nafidz*

Jual-beli yang dilakukan oleh orang yang telah memenuhi syarat dan rukun jual-beli sehingga jual- beli tersebut dikategorikan sah.

2. Jual-beli *mauquf*

Jual-beli yang dilakukan oleh orang yang tidak memenuhi persyaratan nafadz, yakni bukan milik dan tidak kuasa untuk melakukan akad, seperti jual-beli fudhul (jual-beli bukan milik orang lain tanpa ada izin). Namun demikian, jika pemiliknya mengizinkan jual- beli fudhul dipandang sah. Sebaliknya, jika pemilik tidak mengizinkan dipandang batal.

4) Syarat Lujum (Kemestian).

Syarat ini hanya ada satu, yaitu akad jual beli harus atau terbebas dari khiyar (pilihan) yang berkaitan dengan kedua pihak yang akad dan akan menyebabkan batalnya akad.

D. Macam-Macam Jual Beli

Jual beli berdasarkan pertukarannya secara umum dibagi empat macam:¹⁶

1. Jual Beli Saham (Pesanan)

Jual beli saham adalah jual beli melalui pesanan, yakni jual beli dengan cara menyerahkan terlebih dahulu uang muka kemudian barangnya diantar belakangan.

2. Jual Beli Muqayadhah (Barter)

¹⁶ Al-Juhaili, *Al-Fiqh Al-Islami wa Adillatuh*, juz IV, h. 595

Jual beli muqayadhah adalah jualbeli dengan cara menukar barang dengan barang, seperti menukar baju dengan sepatu

3. Jual beli mutlaq

Jual beli mutlaq adalah jual beli barang dengan sesuatu yang telah disepakati sebagai alat pertukaran, seperti uang.

4. Jual beli alat penukar dengan alat penukar

Jual beli alat penukar dengan alat penukar adalah jualbeli barang yang biasa dipakai sebagai alat penukar dengan alat penukar lainnya, seperti uang perak dengan uang emas.

E. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Positif

Di Indonesia, E-Commerce atau Transaksi Elektronik telah diatur dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, dan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843 (UU ITE). UU ITE ini terdiri dari 13 Bab dan 54 Pasal yang mendefinisikan E-Commerce sebagai Transaksi Elektronik adalah Sebuah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer dan/atau media Elektronik lainnya (*vide* pasal 1 ayat 2

UU ITE) dan mengatur mengenai hubungan e-commerce dengan pelaku usaha, konsumen dan pemerintah.¹⁷

Pasal 1 angka 2 UU ITE mendefinisikan Transaksi Elektronik sebagai transaksi yang dilakukan secara elektronik yang pada dasarnya merupakan perikatan ataupun hubungan hukum yang dilakukan secara elektronik dengan memadukan jaringan sistem elektronik berbasis komputer dengan sistem komunikasi, yang selanjutnya difasilitasi oleh keberadaan jaringan computer global atau internet¹⁸.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah perdagangan sendiri berasal dari kata dasar dagang, yaitu pekerjaan yang berhubungan dengan menjual dan membeli barang untuk memperoleh keuntungan; jual beli; niaga. Perdagangan *e-commerce* dapat diartikan sebagai kegiatan jual beli.

Kegiatan jual beli diatur dalam KUH Perdata Buku III Bab V tentang jual beli. Menurut Pasal (1457) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Per) jual beli adalah *suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang laian untuk membayar harga yang dijanjikan*.¹⁹

Jual beli ini dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika kedua belah pihak mencapai kata sepakat tentang barang dan

¹⁷Resa Raditio, *Aspek Hukum Transaksi Elektronik*, (Jakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 4

¹⁸Resa Raditio, *Aspek Hukum Transaksi Elektronik*.....h. 7

¹⁹Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, (Jakarta: Indonesia Legal Center Publishing, 2013), Cet. Ke-2, h. 264

harganya. Meskipun barang itu belum diserahkan maupun harganya belum dibayar (Pasal 1458 KUH Per). Hal ini sesuai dengan asas konsensualisme dalam perjanjian.²⁰

Hubungan hukum dalam *e-commerce* diatas timbul sebagai perwujudan dari asas kebebasan berkontrak (*laissez faire*) maksudnya setiap orang bebas untuk mengadakan suatu perjanjian yang memuat syarat-syarat perjanjian macam apapun, sepanjang perjanjian itu dibuat secara sah dan beritikad baik, serta tidak melanggar ketertiban umum dan kesusilaan. Yang mengikat para pihak (*pacta sunt servanda*) maksudnya adalah mengikatnya suatu perjanjian seperti undang-undang dan sesungguhnya setiap janji itu mengikat kepada setiap orang yang membuatnya ini telah ditetapkan Allah di dalam Al-Quran. Hal ini diatur dalam “buku wajib” aturan hukum perdata di Indonesia, yaitu pasal 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata) yang menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku halnya sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.

Pasal 1320 KUH Perdata menyatakan bahwa syarat sahnya suatu perjanjian wajib didasarkan pada:

1. Kesepakatan dari mereka yang mengikatkan diri (*agreement*)
2. Kecakapan dari pihak-pihak (*Capacity*)
3. Mengenai hal tertentu (*Certainty of terms*)

²⁰Simanjuntak, *Hukum Perdata Indonesia*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 305-306

4. Suatu sebab yang halal (*Consideration*).

Dua syarat di atas merupakan syarat subyektif untuk sahnya perjanjian. Apabila terdapat pelanggaran terhadapnya maka akibat hukumnya adalah kontrak dapat dibatalkan (*voidable / vernietig baar*) yang mana hak pembatalan itu hangus dalam waktu 5 tahun (Pasal 1454 KUH Perdata).

Sementara dua syarat berikutnya merupakan syarat obyektif yang memberikan batasan terhadap obyek perjanjian yang diperbolehkan, yaitu suatu hal tertentu dan suatu causa (sebab) halal. Ancaman hukum apabila syarat obyektif ini tidak terpenuhi adalah batal demi hukum.²¹

Berdasarkan ketentuan Pasal tersebut maka dapat terlihat bahwa keabsahan suatu kontrak diukur dari terpenuhinya kehendak para pihak pada klausula-klausula yang disepakati (*expression of will*). Itu sebabnya, Pasal 1320 KUH Perdata dengan tegas menyebutkan kesepakatan para pihak sebagai unsur perjanjian yang pertama dan utama.

Pasal 19 UU ITE menyatakan bahwa “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik orang lain”. Maksudnya ialah ada salah satu pihak yang mengambil alih kembali akaun

²¹ Subekti, *Hukum Perjanjian...* h. 22

yang telah diperjual belikan tersebut. Secara spesifik hal ini pun kembali ditegaskan melalui Pasal 20 UU ITE yang menyatakan sebagai berikut:

- 1) *Kecuali ditentukan lain oleh para pihak, Transaksi Elektronik terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim pengirim telah diterima dan disetujui penerima.*
- 2) *Persetujuan atas penawaran Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus dilakukan dengan pernyataan penerimaan secara elektronik.*

Namun ada satu hal yang perlu diperhatikan dalam Pasal 20 tersebut, yaitu tentang penentuan waktu terjadinya kesepakatan. Hal ini tidak dapat dianggap mudah mengingat saat terjadinya kesepakatan mempunyai arti peralihan resiko objek perjanjian dari penjual ke pembeli.

Berdasarkan UU ITE diatas, para pelaku bisnis harus ekstra hati-hati terhadap ketentuan Pasal 4 Undang-Undang RI Nomor 8 Tahun 2010 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) yang jelas-jelas mewajibkan kejelasan dalam memberikan informasi. Selain itu juga patut diwaspadai ketentuan Pasal 1321 Jo. Pasal 1324 KUH Perdata yang intinya menyatakan bahwa Perjanjian batal apabila ada unsur Paksaan. Kelalaian dalam memenuhi ketentuan tersebut dapat mengakibatkan segala transaksi *E-Commerce* dapat diabatalkan.

Secara garis besar, hak dan kewajiban dalam *E-Commerce* yang di atur dalam UU ITE ini telah sesuai dengan norma-norma dasar perdata.

Satu hal yang cukup berbeda dengan transaksi konvensional adalah adanya tanda tangan elektronik atau *digital signature* yang diatur melalui ketentuan Pasal 12 UU ITE. Dalam Pasal tersebut diatur bahwa setiap orang yang terlibat dalam tanda tangan elektronik berkewajiban memberikan pengamatan atas tanda tangan elektronik yang digunakannya. Hal ini mengingat transaksi elektronik sangat mudah disusupi atau diubah oleh pihak-pihak yang tidak berwenang sehingga sistem keamanan dalam bertransaksi menjadi sangat penting untuk menjaga keaslian data tersebut dan menjaga kepercayaan pengguna terhadap sistem komunikasi tersebut.

BAB III

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Pengertian Akun, Game Online dan Sejarah Game Online

1. Akun

Sebuah *id* atau *username* dan *password* yang dapat digunakan oleh pengguna serta dapat diakses melalui suatu sistem komputer melalui jaringan internet. Yang terkait dalam *akun game online free fire* yaitu *id* atau *username* dan *password* dari akun facebook.

2. Game Online

Game Online merupakan suatu permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet, yang di ciptakan karena majunya suatu perkembangan zaman.

3. Sejarah Game Online

Game Online lahir pada tahun 1969. Di Indonesia, *Game Online* mulai berkembang pada tahun 2001. Game online pertama yang berkembang di Indonesia ialah *Nexia Online* melalui komputer. Sekarang *Game Online* dapat diakses melalui handphone yang bisa dimainkan dimana saja dengan menggunakan jaringan internet.

B. Gambaran Umum Game Online Free Fire

Free Fire merupakan salah satu game online yang di sukai oleh masyarakat yang ada di indonesia. Game ini ddi ciptakan perusahaan

Garena.²² *Game* ini merupakan game yang berbasis pertempuran yang mengumpulkan 50 player dalam suatu *room*, dalam game ini hanya satu orang yang bisa menjadi pemenang apabila bisa bertahan sampai berakhirnya pertarungan.

Free Fire di dirikan pada 11 Agustus 2017 yang dibuat oleh 11dots Studio di Vietnam. Studio ini mengembangkan dan mendekati diri terhadap keinginan user pada perangkat mobile. Pada 27 September 2017, *Alpha test* untuk *Free Fire* dibuka dan dapat dimainkan beberapa player. Player diminta diberikan *feedback* sehingga developer dapat melakukan revisi game sehingga game bisa menjadi lebih baik.

Free Fire adalah game *Battle Royale* gratis dari Garena yang bisa dimainkan di berbagai macam smartphone. Game ini adalah salah satu game mobile yang paling populer di Indonesia, dengan lebih dari 500 juta jumlah unduhan di *Google Play Store*.

Free Fire dikembangkan dengan mesin grafis *Unity*, platform pengembangan game dari *Unity Technologies*. Mesin grafis *Unity* memungkinkan penggunaanya untuk membuat game *2D* atau *3D* dengan gaya grafis dan mekanik yang beragam. Banyak game terkenal yang dihasilkan dari *Unity*, termasuk *Angry Birds 2*, *Roller Coaster Tycoon World*, dan *Pokemon GO*.

Sejak *Free Fire* dirilis pertama kali pada tahun 2017 (2018 di Indonesia), game ini berhasil meraih popularitas yang besar di berbagai

²²https://id.wikipedia.org/wiki/Garena_Free_Fire. Diakses tanggal 26 September 2020

negara. Menurut Garena sendiri, Asia adalah salah satu wilayah dengan jumlah player *Free Fire* terbesar di dunia (setelah Latin Amerika).

Di Indonesia sendiri kepopuleran *Free Fire* juga tak dapat dipungkiri, sampai dibuatkan server terpisah begitu *FF* dirilis di tanah air pada awal tahun 2018. Garena sendiri bahkan membuat tim di Indonesia khusus untuk server *Free Fire* lokal, yang dibentuk agar perusahaan bisa menjadi lebih dekat dengan para pemain Indonesia.

Pada tahun 2020, popularitas game *Battle Royale* ini diantara pemain-pemain tanah air juga makin terasa dengan antusiasme mereka dengan kemunculan karakter Jota, karakter asal Indonesia pertama di dalam *FF*. Jota sendiri berasal dari kerjasama dengan Joe Taslim, aktor kelas dunia yang membintangi *The Raid* dan *Fast and Furious 6*.

Closed Beta dilakukan di 6 negara, yakni: Thailand, Vietnam, Singapura, Malaysia, Indonesia dan Filipina pada tanggal 3 November 2017.

Pada tahap ini, terdapat fitur setting yang baru dan pembesaran map arena yang dapat dimainkan. Setelah tahap beta, Garena tidak langsung merilis *Free Fire* karena menginginkan banyak update baru dari pada developer. Garena baru secara resmi merilis *Free Fire* pada 15 Januari 2018.

Game Online Free Fire memiliki daya tarik tersendiri dikalangan pecinta game action. Salah satu daya tarik dalam *free fire* yaitu :

1. Karakter dan Skill

Game Online free fire memiliki daya tarik tersendiri didalam fitur-fiturnya salah satunya yaitu karakter di dalam *free fire* yang banyak dan bervariasi didukung dengan skill dari masing-masing pemain. Karakter dalam *free fire* menggunakan orang ketiga yang hampir mirip dengan wajah manusia asli. Karakter *free fire* tersebut masih akan terus dilakukan pembaharuan. *Free Fire* adalah satu – satunya *game mobile battle royale* yang memiliki karakter yang berbeda – beda. Setiap karakter memiliki desain, kemampuan, dan cerita yang unik dengan menambah karakter-karakter baru dengan *skill* yang berbeda dari sebelumnya dengan menggunakan *Character Fragment*. Semakin tinggi level karakter, semakin banyak *character fragment* dan uang yang dibutuhkan untuk naik *level*. Akan ada karakter *Free Fire* yang dapat dimainkan dalam setiap update besar oleh pihak *developer*. Mereka dapat dibeli pada *shop* dengan menggunakan uang atau *diamond*. Pakaian yang mereka gunakan dapat diubah dengan menggunakan *crates* dan terdapat pakaian spesial untuk setiap karakter. Berikut adalah nama-nama karakter pada *Game Online free fire*:

- a. Adam, karakter Adam adalah karakter pertama yang didapatkan oleh para pemain saat memainkan *free fire* untuk pertama kalinya. Karakter Adam tidak memiliki skill sama

sekali. Namun, kelebihanannya bisa merubah warna kulit sesuai keinginan pemain.

- b. Eve, karakter Eve sama seperti karakter Adam. Karakter Eve sudah bisa digunakan saat pertama kali di instal gamenya. Karakter Eve tidak memiliki skill, dan keunggulannya bisa merubah warna kulit sesuai keinginan pemain.
- c. A124, merupakan karakter terbaru di Free Fire yang memiliki skill unik yang bernama Thrill of Battle, yakni mampu mengubah energy point menjadi health point.
- d. Andrew, karakter ini ada karakter polisi dan di dapatkan jika pemain melakukan log in selama tujuh hari. Skill dari karakter Andrew adalah mampu mengurangi damage dari vest yang di gunakan. Semakin besar level vest semakin kuat skillnya.
- e. Antonio adalah karakter Free Fire yang berlatar belakang seorang gangster ternama. Bahkan diceritakan juga bahwa karakter berusia 30 tahun ini merupakan yatim piatu yang tumbuh menjadi seorang mafia.
- f. Caroline adalah karakter yang sangat diunggulkan pada pertempuran jarak dekat, maka sangat direkomendasikan untuk menggunakan karakter wanita polos yang satu ini. Meski terlihat imut, nyatanya skill pasif Agility yang dimilikinya sangat berbahaya bagi musuh. Caroline dapat berlari cepat saat

memegang salah satu senjata terbaik Free Fire tipe shotgun.

Sayangnya skillnya ini hanya akan aktif pada satu senjata saja.

- g. Ford merupakan karakter free fire yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan daya tahan tubuh ketika berada di luar safe zone. Skill bernama The Will of Iron ini bisa diperkuat dengan mengupgrade karakternya. Caranya adalah dengan bermain setiap hari menggunakan karakter Ford. Setiap selesai pertandingan kamu akan mendapatkan fragment Ford yang bisa digunakan untuk upgrade.
- h. Hayato Jika biasanya karakter lain akan mudah terbunuh saat darahnya sudah menipis, berbeda halnya dengan karakter bernama Hayato. Skill Bushidonya justru baru akan muncul saat darahnya mulai menipis. Di saat skillnya muncul inilah pertarungan jarak dekat pun akan sangat menguntungkan bagi para pemain yang menggunakan karakter ini. Jika bermain squad, biasanya Hayato dijadikan sebagai umpan untuk memancing musuh.
- i. Kla merupakan karakter Free Fire yang mahir dalam bela diri Muay Thai. Seperti yang kita tahu, Muay Thai merupakan seni beladiri yang mengandalkan sebuah pukulan dan tendangan. Sesuai latar belakangnya, Kla Free Fire memiliki skill tangan kosong yang sangat berbahaya bagi musuh. Damage pukulannya jika mengenai kepala bisa mencapai 275. Skill

tersebut tentu sangat menguntungkan di awal-awal pertandingan, di saat para pemain lain belum menemukan senjata.

- j. Kelly Berlari adalah salah satu bagian terpenting dalam bermain Free Fire. Salah satu karakter yang memiliki kemampuan berlari cepat adalah Kelly. Dengan skill Dash Run yang dimiliki Kelly, kamu bisa lebih mudah dalam mengejar safe zone, mempercepat proses mencari senjata, dan kabur dari kejaran musuh.

2. Tempat Pertempuran

Free fire salah satu game yang dapat memilih tempat untuk bertempur. Pemain menggunakan parasut dan melakukan terjun memilih tempat yang di inginkan untuk melakukan pendaratan. Terdapat dua pulau dengan daerah masing-masing. pemain dapat menentukan dimana akan mendarat. Pulau tersebut diantaranya Bermuda, Furgatory dan Kalahari . Setiap pulau tersebut memiliki banyak wilayah-wilayah kecil. Perbedaan dari kedua pulau tersebut adalah luas pulau, zona aman untuk bermain juga berbeda.

3. Senjata

Free fire merupakan jenis permainan action yang identik dengan tembak menembak, maka free fire memiliki berbagai macam jenis diantaranya:

- a. *Assault Rifle*, senjata yang sangat berguna dalam pertempuran jarak menengah maupun jauh.
- b. *Damage*, senjata yang dihasilkan begitu besar. senjata ini baik digunakan di jarak menengah maupun jauh.
- c. MP 40 jenis *submavhine Gun* untuk mengincar *headshot*. Sering digunakan saat tembakan jump shot
- d. *SCAR*, senjata yaang memiliki kesetabilan yang tinggi.
- e. *Groza* senjata yang digunakan untuk mendapatkan booyah
- f. *Sniper rifle*, baik digunakan untuk menghabisi musuh dengan jarak jauh.

C. Profil Komunitas Free Fire Kota Bengkulu

Komunitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup saling berinteraksi di dalam daerah tertentu.²³

Menurut McMillan dan Chavis (1986) mengatakan bahwa komunitas merupakan kumpulan dari para anggotanya yang memiliki rasa saling memiliki, terikat diantara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama.

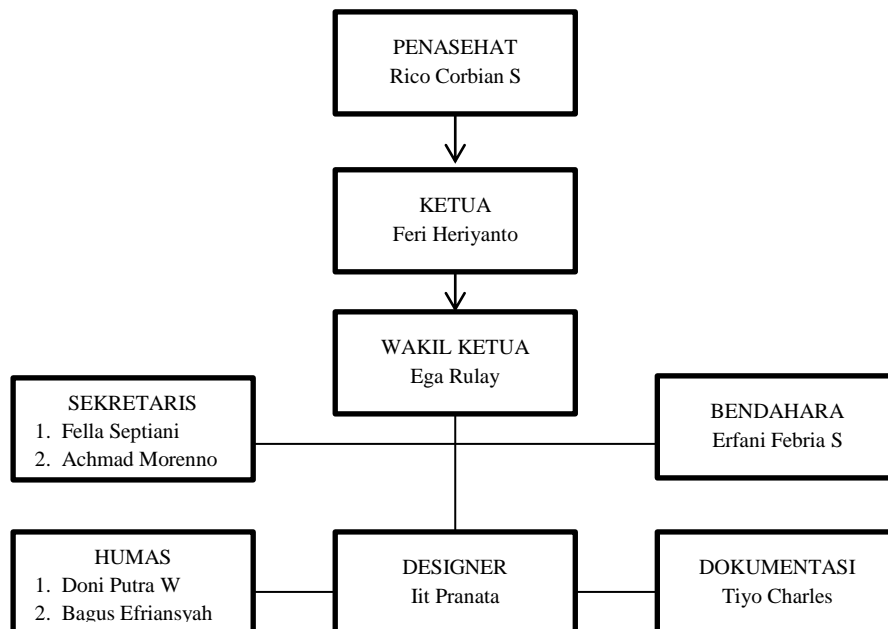
Komunitas Free Fire Bengkulu adalah salah satu wadah bagi pemain untuk saling berkenalan dan berbagi informasi. Dari yang

²³<http://kbbi.web.id/komunitas.html>

semulanya hanyalah sekumpulan orang awam, lama-lama jadi main dan bahkan kumpul bersama.

Komunitas Free Fire berdiri pada tanggal 10 Oktober 2018 dan diresmikan pada tanggal 21 Oktober 2018. Dan anggota kepengurusan yang ada di komunitas berjumlah 10 orang.²⁴

PENGURUS KOMUNITAS FREE FIRE BENGKULU



Komunitas Free Fire Bengkulu ini di bentuk untuk mengajak remaja-remaja yang suka main game di kota bengkulu untuk berolahraga dalam bidang digital, supaya mereka tidak terjerumus ke hal-hal yang negatif.

Komunitas Free Fire Kota Bengkulu mempunyai target kedepannya supaya menumbuhkan rasa kekeluargaan yang erat terhadap

²⁴ Wawancara dengan, Feri Heriyanto, (Ketua Komunitas Free Fire Bengkulu), pada tanggal 30 Oktober 2020.

sesama gamers dan mencari bibit-bibit unggul untuk menjadi pro player yang berbakat melalui turnamen-turnamen yang diadakan oleh komunitas.

Tempat berkumpul para gamers atau Basecamp dari Komunitas Free Fire Bengkulu berlokasi di Jl. Kapuas 3 No. 8 Padang Harapan Kota Bengkulu.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online Free Fire di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu

Sosial Media menjadi salah satu peran penting dalam mempermudah proses transaksi bisnis. Teknologi Informasi mempermudah segala kegiatan komunikasi antar sesama manusia mulai dari pekerjaan jual-beli secara langsung ataupun jual-beli secara online.

Proses dalam memperjual-belikan akun game online free fire ini menggunakan jasa internet. Telah kita ketahui pada zaman sekarang bahwa transaksi jual beli elektronik telah diberlakukan oleh masyarakat. Transaksi secara elektronik sama seperti transaksi jual beli secara langsung, walaupun tidak bertemu secara langsung kedua belah pihak mereka melakukan negosiasi secara online. Dalam transaksi jual beli akun game online, tidak jarang terjadinya penipuan antara penjual maupun pembeli. Biasanya penipuan yang sering ditujukan kepada kaum remaja ataupun anak-anak yang belum sama sekali memahami tentang jual beli.

Untuk mengantisipasi hal yang tidak di inginkan, Grand Master (GM) penyedia atau operator game. Harus memberlakukan sistem banned kepada character (gamers) yang dinilai berlaku curang atau menipu. Oleh karena itu dibutuhkan kerjasama antara gamers dan GM dalam

mengantisipasi hal ini dengan cara GM melakukan banned chard yang melanggar aturan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Rico Corbian Sondani, selaku penasehat di komunitas free fire kota bengkulu. Menurutnya *Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi *game* juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan *game* kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan.²⁵

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Feri Heriyanto selaku ketua komunitas free fire bengkulu, berdirinya komunitas ini pada tanggal 10 Oktober 2018 dan diresmikan pada tanggal 21 Oktober 2018. Dan anggota kepengurusan yang ada di komunitas berjumlah 10 orang.

Komunitas telah menyelenggarakan beberapa turnamen *offline* yang di ikuti oleh para gamers yang ada dilingkungan komunitas di Bengkulu. Pelaksanaan turnamennya melewati *costum room* yang di sediakan di dalam game, dalam satu room biasanya di ikuti oleh 12 tim yang bersaing untuk menjadi nomor satu di turnamen tersebut. Selama menyelenggarakan turnamen ada sedikit kesulitan yang kami dapatkan,

²⁵Wawancara Peneliti Dengan Rico Corbian, (Selaku Penasehat Komunitas Free Fire Bengkulu), Pada Tanggal 30 Oktober 2020

seperti di dalam room ada yang tidak masuk dan ada juga yang keluar dari dalam game.²⁶

Berikut adalah mekanisme jual beli akun game online Free Fire yang biasanya dilakukan oleh para penjual:

- a. Mem-posting akun yang akan dijual dengan mencantumkan foto screenshot akunnya dan mencantumkan keterangan akun yang akan dijual secara detail, memberikan kontak yang bisa di hubungi beserta harga yang ditawarkan;
- b. Negosiasi harga untuk menetapkan kesepakatan harga, cara penyerahan akun atau yang lainnya antara penjual dan pembeli;
- c. Setelah terdapat kesepakatan antara pihak penjual dan pembeli, maka pembeli mentransfer sejumlah harga yang sudah disepakati;
- d. Setelah itu, menyerahkan ID dan Password akun game online Free Fire yang sudah dibayar oleh pembeli;

Menurut Achmad Morenno, praktek jual beli akun game online free fire ini jika tidak merugikan salah satu pihak menurut saya sah-sah saja jual belinya. Karena sebelum melakukan transaksi penjual dan pembeli sudah melakukan negosiasi sebelumnya. Jika ada kecurangan di

²⁶Wawancara Peneliti Dengan Feri Herianto, (Ketua Komunitas Free Fire Bengkulu), Pada Tanggal 30 Oktober 2020.

dalam proses transaksinya segera laporkan ke pihak yang berwajib apabila kita mengetahui domisili dari penjual.²⁷

Menurut Fella Septiani, selaku pengurus komunitas ia menjelaskan: bahwa praktek jual beli akun ini merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh para gamers yang sudah mulai bosan memainkannya. Namun didalam praktek jual beli ini yang diperjual belikan tidak berbentuk fisik melainkan akun facebook beserta passwordnya saja. Menurut saya supaya tidak ada unsur yang tidak kita inginkan, lebih baik transaksinya dilakukan dengan cara bertemu langsung antara penjual dan pembelinya.²⁸

Dari beberapa penjelasan yang disampaikan oleh para pengurus komunitas diatas, alasan mengapa mereka berpendapat positif selagi penjual dan pembeli sama-sama ikhlas dalam transaksi jual beli akun game online maka sah-sah saja transaksinya. Sedangkan alasan mengapa mereka berpendapat negatif karena ada konsumen yang merasa di tipu atau dirugikan oleh pihak penjual. Contohnya saat pembeli mau login kedalam game ternyata password yang di berikan oleh penjual salah dan juga ada yang tidak sesuai dengan apa yang telah penjual sampaikan saat proses transaksi.

²⁷Wawancara Peneliti Dengan Ahmad Morreno, (Selaku Sekretaris 2 Komunitas Free Fire Bengkulu), Pada Tanggal 02 November 2020.

²⁸Wawancara Peneliti Dengan Fella Septiani, (Selaku Sekretaris Komunitas 1 Free Fire Bengkulu), Pada Tanggal 07 November 2020.

Disini penulis meneliti beberapa penjual akun game online free fire yang berada dilingkungan komunitas free fire bengkulu. Pertama, wawancara dengan Riki Subagio selaku penjual akun.

Saat ditanya apa yang melatarbelakangi menjual akun game online free fire penjual Riki menjelaskan: “Yang melatarbelakangi saya menjual akun ini karena saya sudah mulai bosan main game free fire ini”.

Saat ditanya bagaimana mekanisme praktrek jual beli akun dan penentuan harga akun dan bagaimana cara menarik minat pembeli Riki menjelaskan: “Dengan cara mem-posting foto screenshot akunnya dan mencantumkan keterangan akun yang akan dijual secara detail, memberikan kontak yang bisa di hubungi beserta harga yang ditawarkan. Harga satu akunnya berkisar Rp. 200.000- Rp. 1.000.000 tergantung kualitas akun tersebut. Cara saya menarik peminat untuk membeli akun yang saya tawarkan dengan cara memberikan keterangan level akun, level karakter serta senjata-senjata yang sudah ada skinnya. Setelah proses negosiasi pembeli mentransfer uang yang telah disepakati dan saya mengirimkan email beserta password akunnya”.²⁹

Wawancara kedua, dengan Agus Susilo selaku penjual akun yang ada di lingkungan komunitas free fire bengkulu. Agus menjelaskan: “bahwa yang melatarbelakangi untuk menjual akun karena ia mempunyai banyak akun. Biasanya saya mem-posting akun gamenya di facebook

²⁹Wawancara Peneliti Dengan Riki Subagio, (Selaku Penjual Akun Free Fire Bengkulu), Pada Tanggal 10 November 2020.

dengan menjelaskan secara detail semua isi dari akun tersebut, setelah ada yang menawar biasanya saya langsung memberikan kontak saya, kemudian melakukan negosiasi di whatsapp, saya menawarkan kepada pembeli untuk transaksinya bisa langsung bertemu secara tatap muka atau langsung. Agar tidak ada prasangka buruk antara saya (penjual) dan pembeli didalam transaksinya”. Namun, yang saya ketahui biasanya para penjual akun lainnya banyak yang tidak mau bertemu secara langsung.³⁰

Wawancara ketiga, dengan Deni Aprilio selaku penjual akun, ia mengatakan bahwa yang melatarbelakangi untuk menjual akun karena ingin mencari keuntungan. Namun saya pernah dirugikan oleh pihak pembeli dengan mengirimkan bukti transfer palsu, dengan cara mengedit seakan-akan pembeli sudah mentransfer uang ke rekening saya.³¹

Wawancara keempat, dengan Rendi selaku pembeli akun *game online* free fire yang ada dilingkungan komunitas free fire bengkulu. Rendi mengatakan bahwa ia membeli akun karena ingin mempunyai akun yang bagus. Sebagai pembeli kita harus pintar-pintar dalam memilih penjual yang sudah terpercaya karena tidak semua penjual di komunitas berlaku jujur dalam praktek jual ini.³²

³⁰Wawancara Peneliti Dengan Agus Susilo, (Selaku Penjual Akun Free Fire Bengkulu), Pada Tanggal 10 November 2020.

³¹Wawancara Peneliti Dengan Deni Aprilio, (Selaku Penjual Akun Free Fire Bengkulu), Pada Tanggal 15 November 2020.

³²Wawancara Peneliti Dengan Rendi, (Selaku Pembeli Akun Free Fire Bengkulu), Pada Tanggal 17 November 2020.

Wawancara kelima, dengan Aryo Wardhana selaku pembeli, ia mengatakan bahwa ia sudah pernah ditipu oleh penjual, saat semua proses negosiasi selesai dan harga telah cocok, saya langsung mentransferkan uang ke rekening penjual, namun akun yang telah saya beli tidak dikirimkan kepada saya.³³

Keenam, peneliti mewawancarai dwiki selaku pembeli akun, ia menjelaskan: bahwa ia juga pernah ditipu oleh penjual saat saya mau membuka akun tersebut ternyata akun yang saya beli tidak bisa dibuka karena password dari akun yang diberikan oleh penjual salah dan tidak bisa digunakan, setelah saya menghubungi penjual akunnya ternyata kontak saya sudah di blokir oleh si penjual.³⁴

Transaksi Jual Beli akun game online Free Fire lebih rentan terhadap unsur penipuan yang tidak jarang dalam beberapa kasus transaksi elektronik baik penjual maupun pembeli lebih memilih untuk bertemu secara langsung untuk menghindari penipuan. Oleh karena itu supaya tidak terdapat kecurangan maupun kerugian dalam transaksi jual akun free fire ini penjual maupun pembeli untuk dianjurkan melakukan transaksi secara tatap muka. Dalam *Ba'i as Salam* juga membolehkan adanya pihak ketiga seperti saksi atau wakil yang bahkan sangat di anjurkan dalam setiap

³³ Wawancara Peneliti Dengan Aryo Wardhana, (Selaku Pembeli Akun Free Fire, Bengkulu), Pada Tanggal 27 November 2020.

³⁴ Wawancara Peneliti Dengan Dwiki, (Selaku Pembeli Akun Free Fire Bengkulu), Pada Tanggal 30 November 2020.

transaksi yang tidak dilakukan secara tunai untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

B. Analisis Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Perspektif Hukum Ekonomi Syariah

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *al-bai'* adalah jual beli antara benda dan benda atau pertukaran antara benda dengan uang.³⁵ Jual beli adalah tukar-menukar harta dengan harta dengan syarat yang akan diuraikan untuk memperoleh hak kepemilikan atas benda atau manfaat untuk waktu selamanya.³⁶

Dalam Hukum Islam semua bentuk transaksi jual beli diperbolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya, seperti yang telah dijelaskan pada Bab II dalam Firman Allah SWT QS. Al-Baqarah 275 :

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

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

³⁵Pusat Pengkajian Hukum Islam Dan Masyarakat Madani (Pphimm), *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 15.

³⁶Syamsuddin Muhammad Ar-Ramli, *Nihayah Al-Muhtaj*, Juz 3., (Dar Al-Fikr: Beirut, 2004), H. 375

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 didalamnya.

Berdasarkan mekanisme transaksi jual beli akun game online free fire yang telah di jelaskan pada bab-bab sebelumnya, dimana pembayaran dilakukan terlebih dahulu dibandingkan memberikan akun free fire tersebut. Maka jual beli akun Free Fire dapat dikategorikan sebagai *Ba'i as Salam*. *Ba'i as Salam* adalah penjualan suatu barang yang disebutkan sifat-sifatnya sebagai persyaratan jual beli dan barang tersebut masih dalam tanggungan penjual, dimana syarat-syarat di antaranya adalah mendahulukan pembayaran pada waktu akad majlis (ketika akad disepakati kedua belah pihak).³⁷

Dalam Hukum Islam setiap jual beli harus memenuhi rukun dan syarat, apabila dalam pelaksanaan praktek jual beli tidak memenuhi rukun dan syarat sah, maka jual beli tersebut bisa dikatakan sebagai jual beli fasad (rusak) atau Bathil. Rukun yang telah di sebutkan menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Buku ke II Pasal 22 menyatakan rukun jual beli terdiri atas:

1. Pihak-pihak yang berakad

³⁷Masjupri, *Fiqh Mualamah*, (Sleman: Asnalitera, 2013), Hal. 131.

Dalam analisis peneliti pihak yang berakad adalah penjual yang mem-posting akun game online dan mencantumkan informasi akun tersebut secara detail serta mencantumkan kontak penjual, kemudian pembeli akan menghubungi penjual dan melakukan negosiasi dengan penjual.

2. Objek akad

Dalam jual beli akun game online objek akad adalah akun game online Free Fire. Akun ini bisa dikatakan sebagai sebuah virtual property karena tidak bewujud jika di lihat dari bentuk.

3. Tujuan pokok akad.

Tujuan akad jual beli pada praktek jual beli ini adalah memindahkan hak milik atas akun *Game Online* Free Fire yang telah di sepakati oleh penjual maupun pembeli.

4. Kesepakatan

Dalam jual beli harus ada kesepakatan ijab dan qabul pada barang dan kerelaan berupa barang dan harga barang.³⁸ Bernegosiasi dimulai saat calon pembeli melakukan proses tawar-menwar harga akun dengan penjual, dan menanyakan kondisi atau spesifikasi dari akun free fire. Setelah negosiasi dan telah sepakat antara pembeli dan penjual. Pembeli mentransferkan sesuai dengan kesepakatan.

³⁸Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, (Bandung : Pustaka Setia, 2003), H. 45

Syarat jual beli merupakan unsur yang harus ada di dalamnya jika tidak ada maka perbuatan tersebut dipandang tidak sah. Dalam kitab *Kifaayatul Akhyar*, Syekh Taqiyuddin Al-Husny menjelaskan bahwa jual beli merupakan pertukaran harta dengan harta untuk keperluan *tasharruf* (pengelolaan) yang disertai dengan lafaz akad (ijab dan kabul) menurut aturan yang diizinkan (sah).³⁹ Berdasarkan hasil analisis penulis syarat sah jual beli harus memenuhi syarat sebagai berikut:

1. *'Aqid* (penjual dan pembeli)

Penjual dan pembeli yang bertransaksi tidak ada unsur keterpaksaan. Di sinilah terdapat syarat yang disebut dengan khiyar (hak untuk memilih). Selain itu, syarat antara penjual dan pembeli harus sama-sama ahli dalam jual beli. Ahli di sini bukan berarti paham segala hal tentang ekonomi melainkan keduanya bukanlah anak kecil, orang gila dan orang bodoh.

2. *Ma'qud 'alayh* (barang yang dijual dan alat pembelian)

Syarat jelas bahwa dalam jual beli pasti harus ada barang yang dijual serta harganya. Secara umum, barang yang dijual harus memenuhi syarat seperti suci, bermanfaat, tidak berupa benda najis atau haram, karena barang yang secara zatnya haram dilarang untuk diperjual belikan. Selain itu, barang yang diperjualbelikan harus milik sendiri bukan milik orang lain kecuali sudah mendapat amanah dari pemilik barang untuk menjualkannya. Barang yang diperjual belikan harus

³⁹ <https://akurat.co/news/id-969244-read-wajib-dipenuhi-ini-3-syarat-sah-jual-beli-dalam-pandangan-islam>. Di Akses Pada Tanggal 21 November 2020.

mempunyai manfaat harta atau benda tidak samar (gharar) sama-sama diketahui oleh kedua belah pihak. Jual beli barang yang tidak memiliki manfaat dianggap tidak sah atau batal karena transaksi tersebut hanya akan menjadi sia-sia dan mubadzir, sedangkan Allah SWT melarang segala sesuatu yang bersifat mubadzir. Manfaat Akun game online Free Fire hanya di dapat dirasakan oleh pembeli bukan untuk masyarakat. Selama manfaat tersebut tidak bertentangan dengan Agama, Perundangan-undangan dan Norma yang berlaku maka sah sah saja.

3. *Sighat* (ijab dan kabul)

Syarat ini menurut para ulama adalah syarat yang paling utama. Lafaz serah terima dalam hal ini tidak memiliki aturan redaksi yang baku tetapi cukup dengan menyesuaikan adat kebiasaan masyarakat selama masih menunjukkan transaksi jual beli. Kata (ambil) dan (kasih) secara kebiasaan adat di Indonesia sudah bermakna saling menjual dan membeli. Sehingga kalimat tersebut sah digunakan dalam jual beli.

Dalam jual beli akun *game online* Free Fire kesepakatan yang diajarkan salah satu syaratnya, dilakukan dengan media sosial yang menghubungkan kedua belah pihak secara interaktif meskipun tanpa bertemu secara langsung. Sebagaimana diputuskan oleh Majma' Al Fiqh Al Islami (Divisi Fiqih OKI) keputusan no. 52 (3/6) tahun 1990, yang berbunyi "*Apabila akad terjadi antara dua orang yang*

*berjauhan tidak berada dalam satu majlis dan pelaku transaksi, satu dengan lainnya tidak saling melihat, tidak saling mendengar rekan transaksinya, dan media antara mereka adalah tulisan atau surat atau orang suruhan, hal ini dapat diterapkan pada faksimili, teleks, dan layar komputer (internet). Maka akad berlangsung dengan sampainya ijab dan qabul kepada masing-masing pihak yang bertransaksi. Bila transaksi berlangsung dalam satu waktu sedangkan kedua belah pihak berada di tempat yang berjauhan, hal ini dapat diterapkan pada transaksi melalui telepon ataupun telepon seluler, maka ijab dan qabul yang terjadi adalah langsung seolah-olah keduanya berada dalam satu tempat”.*⁴⁰

Berdasarkan uraian di atas transaksi jual beli akun game online free fire penjual dan pembeli terikat ijab dan qabul, maka dengan demikian jual beli tersebut sesuai dengan *Bai' As-Salam*. Berdasarkan penjelasan di atas rukun dan syarat dalam jual beli sesuai dengan hukum islam. Akan tetapi jual beli akun game online free fire objeknya tidak dapat di manfaatkan oleh masyarakat luas melainkan hanya manfaat untuk para gamers dan di lihat dari dampak yang diakibatkan oleh jual beli tersebut tidak sesuai dengan asas akad yang berbunyi “*akad dilaksanakan dalam rangka menegakkan kemaslahatan, tidak mengandung unsur jebakan dan perbuatan buruk lainnya*”.⁴¹

⁴⁰ Munir Salim “Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam”, *Jurnal Al Daulah*, Vol. 6, No. 2, Desember 2017, Hal. 378

⁴¹ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Buku Ii Pasal 21 Huruf J

Berdasarkan penjelasan diatas yang telah dijabarkan tentang syarat dan rukun jual beli akun game online free fire tersebut sudah terdapat pihak-pihak yang berakad, yaitu penjual dan pembeli. Dan objek dari jual belinya yaitu berupa akun game online yang diserahkan serta syarat yang terakhir adalah kesepakatan antara pihak penjual dan pembeli.

Ditinjau dari Hukum Ekonomi Syariah jual beli dikatakan sah (sahih) apabila telah memenuhi ketentuan syara' baik rukun dan syaratnya. Sedangkan jual beli yang tidak sah adalah jual beli yang tidak memenuhi salah satu syarat dan rukun sehingga jual beli menjadi rusak (fasad) atau batal.

Berdasarkan uraian diatas Hukum jual beli akun game online free fire menurut Hukum Ekonomi Syariah telah memenuhi rukun dan syarat jual beli sehingga dikategorikan jual beli yang sah (*ba'i shahih*).

C. Analisis Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Perspektif Hukum Positif

Dalam Hukum Positif jual beli terdapat Pasal 1457 KUHPerdara, menyatakan "*Jual Beli merupakan suatu perjanjian dengan mana satu pihak mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan*".⁴²

Dalam transaksi elektronik menurut Hukum Positif terdapat beberapa potensi pelanggaran didalamnya, supaya terhindar dari

⁴² R. Subekti, *Hukum Perjanjian*, (Jakarta : Intermasa, 1996)

pelanggaran itu diperlukan ketelitian masing-masing pihak ketika melakukan transaksi jual beli akun game online free fire.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Bab V Bagian I Pasal 1457 Tentang Jual Beli Dalam transaksi elektronik Undang-undang juga memberikan sebuah ketentuan untuk dilaksanakan kedua pihak, pada Bab II telah dijabarkan mengenai Pasal 17 ayat 2 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bahwa para pihak wajib beritikad baik sesuai dengan prinsip kemanfaatan, sukarela, tidak memberikan kerugian, unsur penipuan dan pemalsuan. Dalam hal ini para pihak harus mengikuti aturan sesuai dengan Undang-undang yang berlaku.

Berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999 Pasal 2 yang menjelaskan bahwa “ Perlindungan Konsumen berasaskan manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum”.

Dalam Undang-Undang Perelindungan Konsumen ini berdasarkan asas manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen serta kepastian hukum untuk melindungi konsumen dari perilaku pihak yang melakukan kecurangan dalam bertransaksi jual beli agar terhindar dari unsur pemaksaan, penipuan dan pemalsuan yang dapat merugikan antara kedua belah pihak penjual maupun pembeli dengan kerugian materil ataupun non materil. Oleh karena itu pihak penjual maupun pembeli haruslah berlaku jujur dalam memberikan informasi mengenai akun game

online free fire supaya terhindar dari kerugian antara penjual maupun pembeli.

Jual beli akun *game online* free fire berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Bab V Transaksi Pasal 17-22 disebutkan bahwa terdapat beberapa hal yang sesuai dengan ketentuan UU ITE sebagai berikut:

1. Penyelenggaraan Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam ruang lingkup publik ataupun privat.

Jual beli akun *game online* free fire dapat dilakukan dalam hukum publik atau privat Indonesia. Maksud dari penjelasannya adalah bila terjadi kesalahan pada pari pihak-pihak yang bersangkutan maka proses hukumnya dapat dilakukan pada ruang lingkup publik atau privat.

2. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik wajib, beritikad baik dalam melakukan transaksi dan/atau pertukaran informasi. Elektronik dan atau dokumen elektronik selama transaksi berlangsung.

Jual beli akun *game online* free fire ini apabila melalui via online tidak sesuai dengan UU ITE karena tidak adanya itikad baik dalam jual beli tersebut. Dari jual ini bisa berdampak merugikan para gamers dan pembeli.

Dalam pelaksanaan jual beli akun *game online* free fire via online menurut UU ITE sebagai berikut:

- a. Transaksi Elektronik dituangkan kedalam kontrak Elektronik mengikat para pihak.

Dalam jual beli akun game online free fire berlangsung penjual dan pembeli melakukan jual beli yang terikat dengan kontrak. Setelah melakukan transaksi itu, maka jual beli kontrak elektronik tersebut sudah selesai. Jual beli ini melakukan negosiasi melalui media online. Hal tersebut telah sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

- b. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik harus menggunakan sistem elektronik yang disepakati.

Penjual dan pembeli akun game online free fire melakukan proses jual beli sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati.

- c. Penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik.

Untuk jual beli akun game online free fire ini apabila dilakukan sendiri atau diwakilkan maka semua akibat hukum dalam pelaksanaannya di tanggung sendiri dan pemberi kuasa. Apabila diserahkan dengan agen elektronik maka akibat hukumnya ditanggung oleh agen elektronik tersebut.

- d. Jika kerugian transaksi elektronik disebabkan gagal beroperasinya agen elektronik akibat tindakan pihak ketiga secara langsung terhadap sistem elektronik. Segala akibat hukum menjadi tanggung jawab penyelenggara agen elektronik.

Pada jual beli ini apabila menggunakan agen elektronik maka semua kerugian akan ditanggung oleh agen elektronik sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Sebagaimana dikatakan oleh UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik yang dapat menyalahi aturan perundang-undangan ialah:

1. Membuat berita bohong dan menyesatkan yang merugikan konsumen yang bertransaksi elektronik.

Dalam transaksi jual beli akun game online free fire terdapat beberapa bentuk kerugian yang dialami oleh para gamers yang membeli akun, dimana penjual menawarkan akun dengan menjelaskan spesifikasi dengan lengkap tetapi informasinya bohong atau palsu karena tidak dapat digunakan atau dimainkan oleh pembeli tanpa sepengetahuan pembeli.

2. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada sistem elektronik orang lain yang tidak berhak.

Dalam jual beli akun game online free fire ini pembeli dirugikan oleh penjual, karena Email dan Password yang sudah diserahkan pada pembeli namun setelah saat pembeli mau login akun penjual sudah mengganti Password dari akun tersebut yang mengakibatkan pembeli tidak bisa membuka akun tersebut.

Dari penjelasan diatas secara umum jual beli akun game online free fire melalui transaksi elektronik menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya karena gamers atau penjual akun saat sudah bosan bisa menjual dan menguntungkannya. Dampak negatif dari jual beli akun game online free fire melalui transaksi elektronik ini banyaknya unsur kejahatan didalamnya karena kebanyakan pihak penjual hanya untuk mengambil keuntungan pribadi dengan cara menipu pembeli.

Berdasarkan pemahan penulis dari jual beli akun game online free fire yang telah dijelaskan dalam Pasal 17 sampai dengan Pasal 22 UU Nomor 11 Tahun 2008 terhadap transaksi Elektronik bahwasanya dalam bertransaksi jual beli akun game online free fire wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan/atau pertukaran informasi dan/atau dokumentasi elektronik selama transaksi berlangsung. Karena pemanfaatan teknologi informasi seharusnya dilakukan dengan baik, bijaksana, bertanggung jawab, efektif dan efisien agar dapat manfaat yang besar bagi para gamers ataupun masyarakat.

Dari uraian analisis menurut Hukum Positif dapat disimpulkan bahwa Suatu perikatan dapat di katakan sah jika telah memenuhi syarat-syarat sahnya perikatan (Pasal 1320 KUH Perdata). Penjual dan pembeli memiliki kesepakatan untuk melakukan transaksi elektronik berupa jual beli akun game online FREE FIRE. Dan diperlukan ketelitian mengenai kecakapan para pihak dalam melakukan Transaksi Elektronik. Objek jual beli merupakan benda kepemilikan pribadi yang dapat diserahkan. Dalam hal ini menimbulkan spekulasi bahwa akun merupakan hak atas intelektual Garena yang mana dalam hal ini melarang untuk menjualnya tanpa seizin pihak Garena sebagai penyedia game. Namun sebagai pengguna yang menciptakan atau pembuat akun tersebut memiliki hak atas kepemilikan atas akun yang dibuatnya. Sebab yang halal atau tidak dilarang menjadi unsur terakhir dalam syarat sahnya perikatan. Pemilik akun game online Free Fire selaku penjual hanyalah pengguna atas layanan konten pengguna dari Garena yang memiliki hak atas kepemilikan sehingga berhak untuk melakukan jual beli atas benda milik yang di buatnya.

Dari analisis diatas menurut Peneliti bahwa Praktek Jual Beli Akun *Game Online Free Fire* Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu terdapat kecurangan di dalam transaksinya, oleh karena itu peneliti sampaikan kepada pihak pembeli maupun penjual haruslah berhati-hati dalam melakukan transaksi jual beli secara elektronik.

Analisis Peneliti Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah bahwa praktek jual beli akun *game online free fire* dapat dikatakan sah apabila dalam transaksinya telah memenuhi rukun dan syarat sahnya. Apabila telah terpenuhi rukun dan syarat sahnya maka jual beli akun *game online free fire* dapat dikatakan sebagai jual beli yang sah menurut menurut hukumnya.

Adapun Analisis Peneliti Dalam Hukum Positif bahwa praktek jual beli akun *game online free fire* dapat dikatakan sah jika telah memenuhi syarat-syarat sahnya perikatan serta unsur perjanjian yang menjadi syarat pertama dan utama dalam jual belinya. Dan diperlukannya ketelitian dalam melakukan transaksi jual beli akun *game online free fire* agar tidak terdapat suatu kecurangan di dalam bertransaksi dan tidak ada yang dirugikan dari pihak penjual maupun pembeli.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh uraian yang ada dalam skripsi ini peneliti ada beberapa kesimpulan mengenai Praktek Jual beli akun game online Free Fire dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif sebagai berikut :

1. Mekanisme transaksi jual beli akun *game online* Free Fire yang umum terjadi dikalangan penjual dan pembeli yaitu, transaksi dilakukan oleh kedua belah pihak penjual dan pembeli tanpa adanya pihak lain yang bersangkutan, namun pada transaksi ini terdapat adanya suatu kecurangan seperti, penipuan yang dilakukan ketika akun yang menjadi objek jual beli tidak sesuai dengan yang diharapkan dan juga penipuan seperti tidak diserahkannya akun kepada pembeli setelah melakukan pembayaran.
2. Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Jual Beli Akun *Game Online* Free Fire dikategorikan sebagai *Ba'i As-Salam* dimana pembeli melakukan pembayaran terlebih dahulu dengan barang tanggungan oleh penjual. Jual beli akun Free Fire berdasarkan analisis peneliti telah memenuhi Rukun jual beli sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah Buku ke II pasal 22 serta Syarat sahnya.

Sedangkan Dalam Perspektif Hukum Positif terhadap Jual Beli Akun *Game Online* Free Fire dikategorikan bahwa suatu perikatan

dapat di katakan sah jika telah memenuhi syarat-syarat sahnya perikatan (Pasal 1320 KUH Perdata). Transaksi elektronik yang dilakukan terhadap jual beli akun Free Fire telah memenuhi ketentuan-ketentuan berdasarkan Perundang-undangan Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

B. Saran

1. Kepada penjual agar melakukan transaksi elektronik berdasarkan ketentuan yang sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah, memenuhi setiap syarat dan berlaku jujur. Diharapkan agar penjual dan pembeli lebih mengetahui bahwa islam telah menentukan cara-cara yang baik lagi di ridhoi oleh Allah SWT.
2. Setiap pelaksanaan transaksi elektronik penjual diharapkan memberikan informasi secara lebih detail, rinci dan transparan mengenai keadaan dan karakteristik barang yang di perjual-belikan.
3. Diharapkan pemerintah bisa mengembangkan lagi peraturan perundang-undangan tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terkait dengan melaksanakan serta pengawasan terhadap pelanggaran-pelanggaran dalam transaksaksi elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU :

- Al-Juhaili. *Al-Fiqh Al-Islami wa Adillatuh*. juz IV.
- Christopher Pass, Bryan Lowes, dan Leslie Davies. *Kamus Lengkap Ekonomi*. Jakarta: Erlangga. 1999
- Fauzan. *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*. Jakarta : PPHIMM. 2017
- Hartono, C.F.G Sunaryati. *Penelitian Hukum di Indonesia pada Akhir Abad ke 20*. Bandung : Penerbit Alumni. 2006
- Kartono, Kartini., Marzuki. *Metodologi Riset*. Yogyakarta : UII Press.
- Masjupri. *Fiqh Mualamah*. Sleman: Asnalitera. 2013
- Muslich, Ahmad Wardi. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Amzah. 2017
- Muhammad Azzam, Abdul Aziz. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*. Jakarta : AMZAH. 2014
- Raditio, Resa. *Aspek Hukum Transaksi Elektronik*. Jakarta: Graha Ilmu. 2014
- Subekti, R. *Hukum Perjanjian*, Jakarta : Intermedia, 1996
- Syafei, Rachmat. *Fiqh Mu'amalah*. Bandung : Pustaka Setia. 2001
- Simanjuntak. *Hukum Perdata Indonesia*. Jakarta: Kencana. 2015
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press. 2012.
- Umer Chapra, M. *Islam dan Tantangan Ekonomi*. Surabaya: Risalah Gusti, 1999

JURNAL :

- Munir, Salim. "Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam". *Jurnal Al Daulah*. 2017
- Nasir, Muhammad. "Kedudukan Rukun dan Syarat dalam Transaksi Jual Beli Menurut Jumhur Ulama" (Analisis terhadap Transaksi E-commerce).
- Syamsuddin, Muhammad Ar-Ramli. *Nihayah Al-Muhtaj, Juz 3,*. Dar Al-Fikr: Beirut. 2004
- W. Lawrence, Neuman. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Research*. USA: University of Wisconsin. 2006.

INTERNET :

<http://kbbi.web.id/komunitas.html>

[http://www.academia.edu/8096465/Aspek hukum transaksi jual beli e-commerce](http://www.academia.edu/8096465/Aspek_hukum_transaksi_jual_beli_e-commerce)
dalam sistem hukum Indonesia.

https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring

^ [History of Online Games by Aradhana Gupta]

"Garena Announces Free Fire Battlegrounds; PUBG-like Battle Royale for Mobile". pokde.net. Diakses tanggal 26 September 2019

<https://Akurat.Co/News/Id-969244-Read-Wajib-Dipenuhi-Ini-3-Syarat-Sah-Jual-Beli-Dalam-Pandangan-Islam>. Di Akses Pada Tanggal 21 November 2020.

^ History of Online Games by Jessica Mulligan, diakses pada 08/06 pukul 3:45.

^ PLATO: The Emergence of Online Community by David R. Woolley, diakses pada 7/7/09 pukul 20:11.

SKRIPSI :

Skripsi, Desi Ratnasari. "Jual Beli Akun Ojek Online Dalam Pandangan Hukum Islam" *Studi Kasus pada Driver Grab Bike Ojek Online Shelter Soang di Desa Podorejo, Pringsewu*

Skripsi, Arif Yusuf. "Jual Beli Account *Game Online* Dalam Persepektif Hukum Islam" (*Studi kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto*)

UNDANG-UNDANG :

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Jakarta: Indonesia Legal Center Publishing. 2013

Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Pasal 20 ayat (2).

Pusat Pengkajian Hukum Islam Dan Masyarakat Madani (Pphimm). *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2009