

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI UC PADA GAME
ONLINE PUBG (*PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE*)
DI KOTA BENGKULU**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H)

Oleh:

SAHRUL ALAMSYAH SIREGAR
NIM: 1611120051

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2021 M/1442 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Sahrul Alamsyah Siregar, NIM: 1611120051 dengan judul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada Game Online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu" Program Studi Hukum Ekonomi Syariah telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi ini disetujui untuk diajukan dalam sidang *Munaqasyah* skripsi Fakultas Syariah Institut Agama Islam (IAIN) Bengkulu.




Bengkulu, Januari 2021 M
Jumadil Akhir 1442 H

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Toha Andiko, M.Ag
NIP: 197508272000032001


Yovenska L. Man, M.HI
NIP: 198710282015031001



**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: **SAHRUL ALAMSYAH SIREGAR**, NIM: 1611120051 yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada Game Online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds Mobile) Di Kota Bengkulu". Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Sidang Munaqasyah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu Pada:

Hari: **Senin**
Tanggal: **08 Februari 2021**

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

Bengkulu, Februari 2021 M

Jumadil Akhir 1441 H

Dekan Fakultas Syariah



Dr. Imam Mahdi, S.H., M.H
NIP: 19650307198031005

Tim Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Toha Andiko, M.Ag
NIP: 197508272000032001

Yovenska L. Man, M.H
NIP: 198710282015031001

Penguji I

Penguji II

Drs. Supardi, M.Ag
NIP: 196504101993031007

Fauzan, S.Ag., M.H
NIP: 197707252002121003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *UC* Pada Game Online PUBG (*Player Unknown’s Battlegrounds Mobile*) di 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 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 sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Bersedia Skripsi diterbitkan di Jurnal Ilmiah Fakultas Syariah atas nama saya 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 yang saya peroleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Januari 2021 M

Jumadil Akhir 1442 H

menyatakan



MOTTO

وَلَا تَتَمَنَّوْا مَا فَضَّلَ اللَّهُ بِهِ بَعْضَكُمْ عَلَى بَعْضٍ ...

“Dan janganlah kamu iri hati terhadap apa yang dikaruniakan Allah SWT kepada sebahagian kamu lebih banyak dari sebahagian yang lain ...”

(QS. An-Nisa: 32)

**“Hiduplah Seperti Pohon Kayu yang Lebat Buahnya:
Hidup di Tepi Jalan dan Dilempari Orang dengan Batu,
Tetapi Dibalas dengan Buah”**

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji dan syukur atas karunia-Mu ya Allah yang selalu memberi aku hidayah dan kekuatan hingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini dengan iringan do'a yang tulus dan ikhlas keberhasilan ini kupersembahkan kepada:

1. Untuk Ayahku (Ahmad Sahdan Siregar) lelaki paling hebat dan Mamak (Rohila Lubis) wanita terhebatku sebagai sumber semangat terbesar bagiku, terima kasih atas curahan kasih sayang, pengorbanan yang tiada terhingga serta do'a yang selalu mengiringi setiap langkahku.
2. Kakakku (Sri Wahyuni Siregar) dan (Muklis Alamsyah Siregar) yang tiada henti memberikan dukungan dan kasih sayang untukku.
3. Sahabat-sahabatku (Septria Ambarwati) dan (Bocah Dewa) terimakasih atas kesabaran kalian yang telah memberikanku semangat, hiburan, inspirasi dan selalu mendampingi dalam menyelesaikan tugas akhir ini, aku tidak akan melupakan semua yang telah kalian berikan selama ini.
4. Dosen pembimbing Bapak (Dr. H. Toha Andiko, M.Ag) dan Bapak (Yovenska L. Man, M.HI) yang telah membagi ilmunya dan penuh kesabaran membimbing saya selama pembuatan skripsi ini.
5. Untuk Bangsa, Negara, Agama dan Almamater yang telah menempahku.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada Game Online PUBG (*Player Unknown’s Battlegrounds Mobile*) di 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 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 sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Bersedia Skripsi diterbitkan di Jurnal Ilmiah Fakultas Syariah atas nama saya 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 yang saya peroleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Januari 2021 M
Jumadil Akhir 1442 H
Mahasiswa yang menyatakan

Sahrul Alamsyah Siregar
NIM. 1611120051

ABSTRAK

Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada Game Online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu. Oleh: Sahrul Alamsyah Siregar, NIM: 1611120051.

Pembimbing I: Dr. H. Toha Andiko, M.Ag dan Pembimbing II: Yovenska L. Man, M.HI

Ada dua permasalahan yang dikaji dalam skripsi ini, yaitu (1) Bagaimana sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu, (2) Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu dan menjelaskan tinjauan hukum Islam terhadap sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah *field research* (penelitian lapangan). Informan dalam penelitian ini adalah pihak penjual dan pembeli (*gamer*) game online PUBG. Jumlah keseluruhan informan adalah 5 orang. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa (1) Sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu dapat dilakukan pada konter, Alfamart, Indomart, Aplikasi Gopay, serta lewat link internet yang berada di browser atau juga lewat pada game PUBG itu sendiri dan pembayaran bisa dilakukan dengan uang tunai atau pulsa. Membeli *item* atau barang pada game online PUBG dilakukan dengan cara undian, *gamer* harus menghabiskan 120 UC dalam satu kali mengundi untuk mendapatkan hasil yang belum tentu menguntungkan atau merugikan, karena hasil didapatkan secara acak. (2) Tinjauan hukum Islam terhadap sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu, transaksi tersebut tidak sah karena belum memenuhi rukun dan rukun jual beli. Sebab tidak ada kejelasannya dari identitas salah satu pihak, yaitu dari pihak penyedia UC (*Unknown Cash*) yang termasuk *gharar*. Selanjutnya cara *gamer* mendapatkan *item* atau barang yang dilakukan dengan cara undian dalam Islam termasuk kategori perjudian (*maisir*) dan setiap kegiatan transaksi dengan cara untung-untungan dan mengandung *gharar* itu dilarang dan diharamkan oleh syariat Islam.

Kata Kunci: Hukum Islam, Jual Beli, UC, Game Online PUBG.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kepada Allah swt, atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada Game Online PUBG (*Player Unknown’s Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu”**. Shalawat dan salam untuk Nabi besar Muhammad saw. Yang telah berjuang untuk menyampaikan ajaran Islam sehingga umat Islam mendapatkan petunjuk ke jalan yang lurus.

Penyusunan skripsi ini, bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) pada program studi Hukum Ekonomi Syari’ah (HES) Fakultas Syari’ah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis mengucapkan 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 Syari’ah IAIN Bengkulu.
3. Wery Gusmansyah, M.H, selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syari’ah IAIN Bengkulu.
4. Dr. Iim Fahimah, Lc., MA selaku Pembimbing Akademik.
5. Dr. H. Toha Andiko, M.Ag, selaku Pembimbing I dalam membimbing penulisan skripsi.

6. Yovenska L. Man, M.HI, selaku pembimbing II dalam membimbing penulisan skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah IAIN Bengkulu yang telah mengajar dan membimbing serta memberikan berbagai ilmunya dengan penuh keikhlasan.
8. Staf dan Karyawan Fakultas Syari'ah IAIN Bengkulu yang telah memberikan pelayanan yang baik dalam hal adminitrasi.
9. Kedua orangtuaku Ayah Ahmad Sahdan Siregar dan Mamak Rohila Lubis yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta mendo'akan kesuksesan peneliti.
10. Informan penelitian yang telah memberikan waktu dan informasi secara terbuka.
11. Rekan seperjuangan Prodi HES A dan B angkatan 2016.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari akan banyaknya kelemahan dan kekurangan dari berbagai sisi. Namun demikian peneliti terus berusaha dengan maksimal untuk mencapai hasil akhir yang terbaik dalam penulisan skripsi ini.

Bengkulu, Januari 2021
Peneliti

Sahrul Alamsyah Siregar
NIM: 1611120051

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Kegunaan Penelitian.....	7
F. Kajian Terhadap Penelitian Terdahulu.....	7
G. Metode Penelitian.....	10
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	10
2. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	11
3. Subjek atau Informen Penelitian.....	11
4. Sumber Data.....	12
5. Teknik Pengumpulan Data	12
H. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Jual Beli	15
1. Pengertian Jual Beli	15
2. Dasar Hukum Jual Beli.....	16
3. Rukun dan Syarat Jual Beli	17
4. Macam-Macam Jual Beli.....	29

5. Konsep Harta Dalam Islam.....	21
B. <i>Maqashid Al-Syariah</i>	26
1. Pengertian <i>Maqashid Syari'ah</i>	26
2. Hakikat <i>Maqashid Syari'ah</i>	26
C. Perjudian (<i>Maisir</i>).....	28
1. Pengertian <i>Maisir</i>	28
2. Dasar Hukum <i>Maisir</i>	30
3. Macam-Macam Judi (<i>Maisir</i>).....	31
4. Kriteria Judi (<i>Maisir</i>).....	33
D. Game Online.....	34
1. Pengertian Game Online.....	34
2. Jenis-Jenis atau <i>Genre</i> Game Online.....	35
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	38
A. Gambaran Umum <i>Game Online</i> dan Perkembangannya di Indonesia	38
B. Gambaran Umum Game <i>Player Unknown's Battlegrounds Mobile</i>	44
C. UC (<i>Unknown Cash</i>)	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Sistem Pembelian UC dan Pembelian <i>Item</i> Pada Game Online PUBG (<i>Player Unknown's Battlegrounds Mobile</i>) di Kota Bengkulu	49
B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sistem Pembelian UC dan pembelian <i>item</i> pada game oline PUBG (<i>Player Unknown's Battlegrounds Mobile</i>) di Kota Bengkulu.....	56
BAB V PENUTUP.....	63
A. Simpulan.....	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia diciptakan dalam lingkungan sosial, dimana manusia dituntut untuk berinteraksi, bermasyarakat, tolong menolong. Oleh karena itu, manusia harus menyadari akan keterlibatan orang lain dalam suatu kehidupan ini, yaitu saling berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan hidup bersama-sama dan mencapai tujuan hidup yang lebih maju. Dalam kehidupan seorang muslim, prinsip utama dalam kehidupannya selalu menyandarkan kepada Allah Swt dan pada hakikatnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yaitu makhluk yang hidup bermasyarakat dan tidak akan bisa hidup sendirian.¹

Hidup bermasyarakat merupakan karakter manusia yang telah Allah Swt ciptakan sejak diciptakannya lelaki dan perempuan, kemudian berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar saling mengenal diantara mereka. Kemudian Allah Swt menitipkan mereka naluri saling tolong menolong untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.² Islam merupakan agama yang sempurna dalam mengatur semua aspek kehidupan, dalam kehidupan sehari-hari manusia hidup saling berhubungan dalam hal muamalah dengan sesama. Kehidupan dalam bermasyarakat memang penting, karena manusia tidak dapat hidup sendiri. Oleh sebab itu manusia saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, atau disebut juga dengan mu'amalah. Manusia adalah makhluk

¹ Arief Abd. Salam, *Pembaruan Pemikiran Hukum Islam: Antara Fakta dan Realita*, (Yogyakarta: LESFI, 2003), h. 27.

² Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), h. 16.

sosial yang tidak lepas dari kegiatan mu'amalah, namun tidak semua masyarakat mengetahui secara *kaffah* akan peraturan-peraturan dalam mu'amalah, misalnya hal jual beli.

Jual beli adalah suatu kegiatan tukar menukar barang dengan barang lain dengan tata cara tertentu. Jual beli merupakan akad yang umum digunakan oleh masyarakat, karena dalam setiap pemenuhan kebutuhannya masyarakat tidak bisa berpaling untuk meninggalkan akad ini. Definisi jual beli merupakan pertukaran sesuatu dengan sesuatu. Secara istilah, menurut madzhab Hanafiyah, jual beli adalah pertukaran harta dengan harta dengan menggunakan cara tertentu. Pertukaran harta dengan harta, diartikan harta yang memiliki manfaat serta terdapat kecenderungan manusia untuk menggunakannya, cara tertentu yang dimaksud adalah ijab dan qabul.³

Pada prinsipnya, dalam melakukan akad jual beli para pihak harus mengetahui syarat dan rukun yang wajib dipenuhi yang meliputi salah satunya adalah objek atau benda yang diperjualbelikan tersebut harus bersih atau suci. Larangan memperjual belikan barang haram tersebut bukan hanya meliputi barang yang haram karena zatnya tetapi juga karena sifatnya. Orang yang terjun ke dunia usaha berkewajiban mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual-beli itu sah atau tidak *fasid*. Ini dimaksudkan agar muamalat berjalan sah dan segala sikap dan tindakannya jauh dari kerusakan yang tidak dibenarkan.⁴

³ Diyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustak Pelajar, 2010), h. 69.

⁴ Abdul Aziz Muhammad Azam, *Fiqh Muamalah Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, (Jakarta: Amzah, 2017), h. 26.

Berbagai jenis muamalah yang dari dahulu hingga sekarang mengalami perkembangan. Pada awalnya muslim hanya mengenal istilah Riba, namun ternyata ada istilah muamalah lain yang dilarang oleh agama yakni *maisir* (judi). Hal yang paling mendasari adalah bentuk *maisir* dalam penerapannya. Berbeda sekali dengan masa lalu, saat ini jenis transaksi bermacam-macam yang disertai dengan kemudahan dan sangat rentan dengan judi atau untung-untungan.⁵

Undian adalah masalah yang sering dihadapi khususnya pada masa sekarang ini, untuk meningkatkan angka peminat dengan iming-iming hadiah. Corak promosi seperti ini bisa didapatkan di pasaran, dengan beragam jenis. Tinjauan fikih sendiri menyikapi masih banyak lagi kasus yang menimbulkan nilai judi dan untung-untungan, akibatnya, terjadi penyalahgunaan konsep *maisir* dalam bermuamalah. Adapun ayat yang menjelaskan tentang judi terdapat pada firman Allah Swt dalam QS. al-Maidah ayat 90-91, berikut ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ
مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ
الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ
وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

⁵ Abdul Rahman Ghazali, Dkk, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010), h. 238-240.

Artinya:

“(90) Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. (91) Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu). Al Azlaam artinya: anak panah yang belum pakai bulu. orang Arab Jahiliyah menggunakan anak panah yang belum pakai bulu untuk menentukan Apakah mereka akan melakukan suatu perbuatan atau tidak. Caranya ialah: mereka ambil tiga buah anak panah yang belum pakai bulu. setelah ditulis masing-masing Yaitu dengan: lakukanlah, jangan lakukan, sedang yang ketiga tidak ditulis apa-apa, diletakkan dalam sebuah tempat dan disimpan dalam Ka'bah. bila mereka hendak melakukan sesuatu Maka mereka meminta supaya juru kunci ka'bah mengambil sebuah anak panah itu. Terserahlah nanti Apakah mereka akan melakukan atau tidak melakukan sesuatu, sesuai dengan tulisan anak panah yang diambil itu. kalau yang terambil anak panah yang tidak ada tulisannya, Maka undian diulang sekali lagi.”⁶

Prinsip berjudi adalah terlarang, mengharapkan keuntungan semata melakukan pemotongan dan bertaruh benar-benar masuk dalam kategori definisi berjudi. Judi pada umumnya dan penjualan undian khususnya dalam segala bentuk taruhan, undian atau lotre yang berdasarkan pada bentuk perjudian adalah haram di dalam Islam. Rasulullah SAW melarang segala bentuk bisnis yang mendatangkan uang yang diperoleh dari keuntungan dirinya. Spekulasi dan ramalan atau terkaan misalnya judi dan bukan diperoleh dari bekerja.⁷ Adapun teori yang tertera hanya untuk landasan teori saja, bukan untuk teori pasti serta untuk mempermudah dalam menganalisa, apakah game ini mengandung unsur judi apakah hanya permainan biasa.

⁶ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2010), h. 97.

⁷ http://www.academia.edu/20274162/Makalah_Fiqh_Muamalah_tentang_Maisir Ghar ar_Riba_MAGHRIB_dan_Risywah (di akses pada 02 November 2019 pukul 20.20)

Game online sudah banyak diminati berbagai kalangan masyarakat, salahsatunya yaitu game online *player unknown's battlegrounds*. Maraknya game online ini dikalangan masyarakat membuat para pelakunya rela melakukan apa saja, karena kecintaan dan kegemaran terhadap game ini. Untuk mendapatkan berbagai perlengkapan peralatan dan kebutuhan yang berada dalam game tersebut harus membelinya dengan menggunakan *unknown cash*. Sehingga di dalamnya terdapat kegiatan *muamalah* yang dilakukan oleh para *gamer* yaitu transaksi jual beli *unknown cash* atau yang sering disebut dengan *top up unknown cash*.⁸

Cara untuk *top up unknown cash* bisa mencari link pada internet kemudian memilih berapa jumlah yang akan dibeli, dalam tampilan link tersebut sudah ada jumlah *unknown cash* yang akan dibeli dengan ketentuan harga yang sudah disediakan dan simtem pembayarannya bisa menggunakan pulsa. Dalam transaksi tersebut pembeli tidak mengetahui dengan siapa mereka bertransaksi dan tidak dapat menerima secara langsung barang yang dibeli. Dengan *unknown cash* ini bisa membeli berbagai perlatan game yang dibutuhkan dalam game *player unknown's battlegrounds*. Pembelian berbagai perlengkapan peralatan dan kebutuhan yang berada dalam game tersebut sitemnya sama dengan undian, hasil yang didapat adalah untung-untungan bisa saja sesuai dengan keinginan dan kadang juga tidak sesuai sama sekali karena hasilnya akan diacak atau random.⁹

⁸ Observasi awal pada hari Senin 04 November 2019 pukul 14:00 WIB.

⁹ Observasi awal pada hari Senin 04 November 2019 pukul 14:00 WIB.

Dari latar belakang permasalahan diatas yang menarik untuk diteliti yaitu jika dihubungkan dengan hukum Islam, jual beli *top up unknown cash* yang terjadi dan obyek yang di jadikan transaksi serta pembelian berbagai perlengkapan peralatan dan kebutuhan yang berada dalam game tersebut dengan sitemnya sama dengan undian apakah sesuai dengan hukum Islam atau tidak sesuai dengan hukum Islam. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh permasalahan ini dengan judul ***“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada Game Online PUBG (Player Unknown’s Battlegrounds Mobile) di Kota Bengkulu.”***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown’s Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game oline PUBG (*Player Unknown’s Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu?

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan batasan masalah yang hanya dilakukan pada para pemain game online PUBG (*Player Unknown’s Battlegrounds Mobile*) di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu.
2. Untuk menjelaskan tinjauan hukum Islam terhadap sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu.

E. Kegunaan penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kalangan akademis kampus sebagai referensi terkait penelitian yang sejenis.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan untuk memberikan wawasan keilmuan bagi penulis dan pemahaman bagi masyarakat tentang teori dan praktik mengenai sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*).

F. Penelitian Terdahulu

Pembahasan tentang tinjauan hukum Islam terhadap jual beli game online telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, baik dalam bentuk Skripsi ataupun Tesis antara lain:

Skripsi yang ditulis oleh Siti Maimunah berjudul *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool (Studi Kasus di Forum Jual Beli Koin 8 Ball Pool Melalui Fitur Facebook)*. Hasil penelitian, penulis memperoleh informasi bahwa permainan yang dilakukan dengan taruhan koin dengan sistem pemain sama-sama mengakses situs yang sama,

dan pemain tinggal memilih ruangan main dengan taruhan koin yang sudah tercantum pada pilihan tersebut. Pembelian koin tergantung kepada pembeli, pembelian koin sendiri dilakukan melalui pemesanan terlebih dahulu dengan istem pembayaran di awal dan barang dapat dikirim setelah uang di dapat oleh penjual. Misalnya 10K (koin 25 M) 25K (koin 50 M) 50K (koin150M). Pembelipun harus berhati-hati dalam pembelian koin karena akan berdampak buruk seperti halnya ada yang sudah membayar tapi koin tidak dikirim, selain itu juga bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli yang mana obyek/barang yang di perjualbelikan berupa koin tersebut dihasilkan dari bermain game hasil taruhan atau dari bermain melihat-lihat iklan yang sengaja di kumpulkan dan juga hasil jual beli dari pemain lain hanya untuk diperjualbelikan.¹⁰

Skripsi yang di tulis oleh Arif Yusuf berjudul ***Jual Beli Account Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)***. Hasil penelitian, penulis memperoleh informasi bahwa dalam awal bertransaksi calon pembeli menghubungi Budi Bodong Traitor selaku penjual menanyakan ketersediaan account game online beserta harga dan spesifikasi game tersebut. Setelah calon pembeli tersebut mengetahui speksifikasi account game online yang akan dibeli apakah sesuai dengan yang diiklankan atau tidak, selanjutnya menentukan kapan dan dimana transaksi akan dilakukan. Setelah bertemu secara langsung, transaksi terjadi sesuai kesepakatan yang telah di tentukan sebelumnya. Penyerahan account game

¹⁰ Siti Maimunah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool (Studi Kasus di Forum Jual Beli Koin 8 Ball Pool Melalui Fitur Facebook)." (*Skripsi*, Hukum Ekonomi Syaria'ah Fakultas Syaria'ah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2018), h. vii.

online dari Budi Bodong Traitor ke pembeli setelah pembayaran dilakukan dan pembeli mengaktifkan account game online yang sudah dibelinya. Setelah itu kata kunci game online langsung diganti oleh pembeli agar account game online tersebut tidak digunakan lagi oleh Budi Bodong Traitor.¹¹

Skripsi yang di tulis oleh Amalia Regita Cahyani berjudul *Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)*. Hasil penelitian, penulis memperoleh informasi bahwa transaksi jasa joki *ranked game online Mobile Legends* di komunitas *gamers* Sumurboto Semarang pada praktiknya dilakukan secara online yang berupa sewa pekerjaan melalui makelar penyedia jasa, proses pembayaran melalui transfer Bank atau melalui pengisian pulsa, pada realitanya terdapat penyedia jasa yang tidak bertanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaannya sehingga pengguna jasa merasa dirugikan. Tinjauan hukum Islam mengenai jasa joki *ranked game online Mobile Legends* ini menimbulkan adanya akad yang *fasad* (rusak) sehingga kontrak batal dikarenakan syarat objek pada praktik transaksi jasa joki *ranked* ini tidak terpenuhi dan menyalahi syarat sah konsep akad dikarenakan melanggar ketentuan yang ada pada pengembang game online *Mobile Legends* ini yaitu perusahaan Moonton sendiri.¹²

¹¹Arif Yusuf, "Jual Beli Account Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)." (*Skripsi*, Hukum Ekonomi Syari'ah Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2018), h. ix.

¹² Amalia Regita Cahyani, "Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)." (*Skripsi*,

Penelitian ini sama-sama membahas tentang jual beli game online, namun peneliti memiliki substansi dan obyek kajian yang berbeda dengan peneliti tersebut. Masalah ini sejauh penelusuran peneliti belum dikaji oleh peneliti lain.

Perbedaan dalam penelitian ini yaitu skripsi yang ditulis oleh Siti Maimunah terfokus pada tinjauan hukum Islam terhadap jual beli game online 8 ball pool, lalu skripsi yang ditulis oleh Arif Yusuf terfokus pada jual beli account game online dalam prespektif hukum Islam, kemudian skripsi yang ditulis oleh Amalia Regita Cahyani terfokus pada tinjauan hukum Islam mengenai praktik transaksi jasa joki ranked game online mobile legends. Sedangkan penelitian ini, terfokus pada pelaksanaan sistem pembelian UC dan tinjauan hukum Islam terhadap jual beli UC pada game oline PUBG. Mengingat belum ada yang melakukan penelitian ini di Kota Bengkulu, maka penulis memilih untuk meneliti di daerah tersebut.

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.¹³

Jenis penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan) yaitu penelitian mendalam mencakup keseluruhan yang terjadi di lapangan dengan tujuan untuk mempelajari secara mendalam tentang latar belakang

Hukum Ekonomi Syari'ah Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang, 2019), h. xvi.

¹³ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rosdakarya, 2007), h. 6.

keadaan sekarang.¹⁴ Dalam penelitian ini, metode tersebut digunakan untuk mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap jual beli UC pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Adapun waktu penelitian memakan waktu selama 12 bulan yaitu dimulai bulan Desember 2019 hingga dapat diselesaikan pada bulan Desember 2020. Periode itu digunakan mulai dari pembuatan dan bimbingan proposal, sampai dilakukannya penelitian. Lokasi penelitian ini di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

3. Subjek atau Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi.¹⁵ Makna informasi di sini dapat dikatakan sama dengan responden apabila keterangannya digali oleh pihak peneliti. Untuk menentukan informan penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* merupakan metode serta cara pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu. Sampel yang dipilih berdasarkan pada ciri-ciri yang dimiliki subjek sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan.¹⁶

¹⁴ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif (Aktualisasi Metodologi Kearifan Ragam Varian Kontempore)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 10.

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 145.

¹⁶ Haris Hardiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), h. 106.

4. Sumber Data

a) Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui serangkaian kegiatan.¹⁷ Data primer diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dan data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pada pihak penjual dan pembeli (*gamer*) game online PUBG yang terkait dengan masalah penelitian tentang tinjauan hukum Islam terhadap jual beli UC pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu.

b) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengolahan data yang bersifat studi dokumentasi, berupa dokumen pribadi, dokumen resmi kelembagaan, referensi-referensi atau peraturan yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan penelitian.¹⁸ Data sekunder dalam penelitian ini adalah data dokumentatif yang diperoleh melalui sumber lain, yaitu data yang diperoleh dari jurnal, internet dan buku-buku yang menjadi salah satu data pendukung dan pelengkap pada penelitian ini.

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mempermudah pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan teknik-teknik sebagai berikut:

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik...*, h. 172.

¹⁸ Iskandar, *Metodelogi Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 77.

a) Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal bagi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi.¹⁹ Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap jual beli UC pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu. Jadi wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti bertanya langsung kepada informan penelitian yaitu pihak penjual dan pembeli (*gamer*) game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*).

b) Observasi

Observasi adalah salah satu cara pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses atau perilaku.²⁰ Observasi dilakukan di rumah, sekolah, kantor, di jalanan dan lain sebagainya.²¹ Peneliti melakukan observasi atau pengamatan mengenai tinjauan hukum Islam terhadap jual beli UC pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu.

c) Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang tertulis.²² Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, dokumen, laporan

¹⁹ Sumanto, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: CAPS, 2013), h. 180.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 203.

²¹ Sumanto, *Psikologi Perkembangan...*, h. 179.

²² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik...*, h. 158.

bulanan dan sebagainya, dimana metode dokumentasi ini digunakan untuk mengambil data tertulis yang relevan dengan peneliti. Teknik dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk memperoleh data dokumentatif dari tempat penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi foto-foto dan data-data dokumentasi di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

H. Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini lebih mengarah pada tujuan pembahasan, maka diperlukan sistematika penulisan. Adapun sistematika dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, metode peneneltian dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori, bab ini berisikan teori yang sesuai dengan penelitian yaitu tinjauan hukum Islam terhadap jual beli UC pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*).

Bab III Gambaran Umum Objek Penelitian, berisikan profil wilayah penelitian dan profil game PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*).

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisikan hasil atau temuan-temuan dari wawancara dari informan penenilitan untuk menjawab rumusan masalah.

Bab V Penutup, yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

Daftar Pustaka.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Jual Beli

1. Pengertian Jual Beli

Jual beli (*buyu'*, jamak dari *bai*) atau perdagangan atau perniagaan atau trading secara terminologi fikih Islam berarti tukar menuka harta atas dasar saling ridha (rela), atau memindahkan kepemilikan dengan imbalan pada sesuatu yang diizinkan.²³

Secara terminologi fiqh jual beli disebut dengan *al-bai'* yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain, lafal *al-bai'* dalam terminologi fiqh terkadang dipakai untuk pengertian lawannya, yaitu lafal *al-Syira* yang berarti membeli.²⁴ Dengan demikian, *al-bai'* mengandung arti menjual sekaligus membeli atau jual beli, Menurut Hanafiah pengertian jual beli (*al-bai'*) secara definitif yaitu tukar-menukar harta benda atau sesuatu yang diinginkan dengan sesuatu yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat. Adapun menurut Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah, bahwa jual beli (*al-bai'*) yaitu tukar-menukar harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan. Berdasarkan definisi di atas, maka pada intinya jual beli itu adalah tukar menukar barang.²⁵

²³ Ascarya, *Akad Dan Produk Bank Syariah*, (Depok: Rajawali Press, 2017), h. 76.

²⁴ Siswadi, "Jual Beli dalam Prespektf Hukum Islam", *Jurnal Ummul Qura*. Vol.III. No2 Agustus 2013, h. 6.

²⁵ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana Pramedia Grub, 2013), h. 101.

2. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli merupakan akad yang dibolehkan berdasarkan Al-Quran dan Hadist. Dilihat dari aspek hukum, jual beli hukumnya mubah kecuali jual-beli yang dilarang oleh syara'.²⁶ Terkait dengan dasar hukum jual beli, Allah berfirman dalam QS. al-Baqarah ayat 275, berikut ini:

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

Artinya:

“Orang-orang yang Makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), Maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. orang yang kembali (mengambil riba), Maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.”²⁷

²⁶ Ahmad wardi, *Fiqh Muamalat*,... h. 177.

²⁷ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2010), h.

Dan terkait dengan dasar hukum jual beli dalam as-Sunnah, sabda Rasulullah saw yang diriwayatkan dari Rifa'i ibn Rafi' berikut ini:

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

Artinya:

Dari Rifa'ah Ibnu Rafi' bahwa Nabi Shallallaahu 'alaihi wa Sallam pernah ditanya "Pekerjaan apakah yang paling baik?" lalu Nabi saw, bersabda "Pekerjaan seseorang yang menggunakan tangannya dan disetiap jual-beli yang bersih." Riwayat al-Bazzar. Hadits shahih menurut Hakim.²⁸

إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ (رواه البيهقي)

Artinya:

"sesungguhnya jual-beli (harus) atas dasar saling ridha (suka sama suka)." (HR. AL-Baihaqi)

Dari ayat al-Qur'an dan Hadist, sabda Rasulullah saw di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hukum jual beli itu mubah (boleh) akan tetapi hukum jual beli bisa berubah dalam situasi tertentu.

3. Rukun dan Syarat Jual Beli

Jual beli merupakan suatu akad dan dipandang sah apabila telah memenuhi rukun dan syarat jual beli. Mengenai rukun jual beli, para ulama berbeda pendapat: menurut mazhab Hanafi rukun jual-beli itu hanya *ijab* dan *kabul* saja. Menurut mereka, yang menjadi rukun dalam jual beli

²⁸ Imam Ahmad ibn Hanbal, *al-Musnad al-Imam Amad Ibn Hanbal*, (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1993), h. 141.

itu hanyalah kerelaan antara kedua belah pihak untuk berjual-beli.²⁹ Jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, supaya jual beli itu dapat dikatakan Sah oleh *Syara'*. Juhur ulama mengatakan rukun jual beli itu ada empat,³⁰ yaitu:

- a) Orang yang berakal (penjual dan pembeli)
- b) Adanya *Shighat* (lafas Ijab dan Kabul)
- c) Ada barang yang dibeli
- d) Ada nilai tukar pengganti barang

Lalu syarat jual-beli ada empat yang harus dipenuhi dalam akad jual beli, yaitu:

- a) Syarat *in'iqad* (terjadinya akad)
- b) Syarat sahnya jual beli
- c) Syarat kelangsungan jual-beli (syarat *nafadz*)
- d) Syarat mengikat (syarat *luzum*)

Maksud diadakannya syarat-syarat ini adalah untuk mencegah terjadinya perselisihan diantara manusia,³¹ serta untuk menjaga kemaslahatan pihak-pihak yang melakukan akad, dan menghilangkan sifat *gharar* (penipuan). Apabila syarat *in'iqad* (terjadinya akad) rusak maka akan menjadi batal. Apabila syarat sah yang tidak terpenuhi, maka menurut hanafiah akan menjadi *fasid*. Apabila syarat *nafadz* (kelangsungan akad) tidak terpenuhi maka akad akan menjadi *mauquf* (ditangguhkan), dan

²⁹ Ali Hasan, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta:Sinar Grafika 2014), h. 118.

³⁰ Eka Nuraini Rachmawati & Ab Mumin, "Akad Jual Beli dalam Perspektif Fikih dan Praktiknya di Pasar Modal Indonesia", *Jurnal Al-Adalah*, Volume XII Nomor 4, Desember 2015. h. 786.

³¹ Ahmad wardi, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta:Amzah 2015), h. 187.

apabila syarat *luzum* (mengikat) yang tidak terpenuhi, maka akad menjadi *mukhayyay* (diberi kesempatan memilih) antara diteruskan atau dibatalkan

4. Macam-Macam Jual Beli

Ditinjau dari segi hukumnya maka jual beli dapat dibedakan kedalam dua macam, yaitu:

a) Jual beli yang sah menurut hukum Islam

Ditinjau dari segi benda yang dijadikan objek Menurut Imam Taqiyuddin jual beli dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

- (1) Jual beli benda yang kelihatan, ialah jual beli benda atau barang yang ada didepan penjual dan pembeli.
- (2) Jual beli yang disebutkan sifat-sifatnya, ialah jual beli dengan sistem salam (pesanan).
- (3) Jual beli yang tidak ada, ialah jual beli yang barang atau bendanya belum jelas/kelihatan. Sehingga jual beli ini dilarang oleh agama Islam dikhawatirkan barang tersebut didapat dari hasil pencurian, perampokan, penjarahan dan lain-lain.

Ditinjau dari segi pelaku akad (subjek), jual beli terbagi menjadi tiga yaitu:

- (1) Jual beli dengan lisan
- (2) Jual beli dengan perantara/utusan
- (3) Jual beli dengan perbuatan.³²

³² Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010), h. 72-73.

b) Jual beli yang dilarang dalam Islam

Menurut *jumhur ulama* ada beberapa jual beli yang dilarang dalam Islam antara lain:

- (1) *Bai' al-ma'dum* adalah jual beli atas objek transaksi yang tidak ada ketika kontrak jual beli dilakukan.
- (2) *Bai' Ma'juz al-taslim* adalah jual beli dimana objek transaksi tidak bisa diserahkan.
- (3) *Bai' Dayn* (jual beli hutang).
- (4) *Bai' al gharar* adalah jual beli yang mengandung unsur risiko dan akan menjadi beban salah satu pihak dan mendatangkan kerugian finansial.
- (5) Jual beli barang najis.
- (6) *Bai' 'Arbun* adalah jual beli yang dilakukan dengan syarat pembeli harus memberikan uang muka terlebih dahulu kepada penjual.
- (7) *Bai' Hazir lil Bad* adalah jual beli seperti pembeli dari kota datang ke pedesaan untuk membeli barang dengan harga yang murah kemudian akan menjualnya kembali dengan harga yang mahal.
- (8) *Tallaqi Rukban* adalah jual beli dimana seorang pembeli menjemput penjual yang sedang dalam perjalanan menuju pasar
- (9) *Bai' Najys* adalah jual beli dengan menciptakan permintaan palsu.³³

³³ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 82-95.

5. Konsep Harta Dalam Islam

Harta merupakan salah satu kebutuhan inti dalam kehidupan, di mana manusia tidak akan pernah bisa terpisah darinya. Secara alamiah, manusia termotivasi untuk mencari harta demi menjaga eksistensinya dan demi menambah kenikmatan materi dan religi. Sehingga mereka tidak boleh menjadi penghalang antara dirinya dengan harta. Namun, semua motivasi itu dibatasi dengan tiga syarat, yaitu harta dikumpulkan dengan cara yang halal, dipergunakan untuk hal-hal yang halal, dan dari harta itu harus dikeluarkan hak Allah Swt dan masyarakat tempat ia hidup.³⁴

Harta atau *mal jamaknya amwal*, secara etimologi mempunyai beberapa arti yaitu condong, cenderung, dan miring. Karena memang manusia condong dan cenderung untuk memiliki harta. Ada juga mengartikan *al-mal* dengan sesuatu yang menyenangkan manusia dan mereka menjaganya, baik dalam bentuk materi maupun manfaat. Oleh karena itu menurut etimologi sesuatu yang tidak bisa dikuasai manusia tidak bisa dinamakan harta, seperti burung di udara, ikan di dalam air, dan barang tambang yang ada di bumi.³⁵

Adapun pengertian harta secara terminologi, yaitu sesuatu yang diinginkan manusia berdasarkan tabiatnya, baik manusia itu akan memberikannya atau menyimpannya. Sesuatu yang tidak dapat disimpan tidak bisa disebut harta. Karena itu menurut Hanafiah manfaat dan milik tidak disebut harta. Mazhab ini membedakan antara harta dan milik atau

³⁴ Rusdan, "Konsep Harta (Al-Maal) Dalam Perspektif Ekonomi Islam", *Jurnal El-Hikam*, Volume X Nomor 2, Juli-Desember 2017. h. 366.

³⁵ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*,... h. 59.

harta dalam sesuatu zat (*'ain*), yang berharga bersifat materi yang berputar diantara manusia. Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah Pasal 1 ayat (9) *amwal* (harta) adalah benda yang dapat dimiliki, dikuasai, diusahakan, dan dialihkan, baik benda berwujud maupun tidak berwujud, baik benda terdaftar maupun yang tidak terdaftar, baik benda bergerak maupun yang tidak bergerak dan hak yang mempunyai nilai ekonomis.³⁶

Islam mempunyai pandangan yang pasti tentang harta dan ekonomi. Pandangan tersebut diantaranya yaitu mengenai pemilik mutlak harta/segala sesuatu yang ada dimuka bumi ini adalah milik Allah SWT, status harta yang dimiliki manusia merupakan titipan, harta sebagai perhiasan hidup yang memungkinkan manusia dapat menikmatinya dengan baik dan tidak berlebih-lebihan, harta sebagai ujian keimanan, serta cara perolehan/kepemilikan harta dapat melalui usaha (amal) atau mata pencaharian (*ma'isyah*) yang halal dan sesuai dengan aturan Allah SWT.³⁷

Pandangan diatas semuanya menunjukkan bahwa harta pada dasarnya adalah milik Allah SWT semata. Sedangkan manusia hanya diberikan kewenangan atau hak sementara untuk mengelola segala yang diamanatkan Allah. Seluruh dunia dan isinya telah Allah jadikan sebagai *ma'isyah* (penghidupan) bagi manusia, maka sepatutnya manusia merespon hal tersebut dengan melakukan segala bentuk muamalah yang berorientasi untuk mendekatkan diri padaNya. Sebagai sebuah bentuk

³⁶ *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, (Depok: Kencana, 2009), h. 72.

³⁷ Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2001), h. 121.

konstruksi virtual, *game online* juga tak luput dari pandangan Islam, karena Islam merupakan *way of the life*. Mengikuti definisi harta yang dikemukakan oleh Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, maka *game online* juga termasuk kategori harta. Karena *game online* merupakan benda yang tak kasat mata atau tidak berwujud, dan ia bisa dimiliki, dikuasai, dan dialihkan untuk kepentingan pemilik pribadinya.

Para ulama berijtihad dalam mengklasifikasi bentuk-bentuk harta. Pada klasifikasi kebolehan memanfaatkannya oleh syara' *game online* termasuk dalam kategori harta *ghairu mutaqawim*, karena *game online* pada realitanya cenderung menggiring para pemainnya untuk melampaui batas, baik dalam waktu, kesehatan dan uang. Lalu melalaikan dari *dzikrullah* yang merupakan esensi utama hidup manusia.

Lalu pada segi jenisnya, ia tergolong pada harta *ghairu manqul*, yang maknanya ia tidak bisa dibawa kemana-mana. Walaupun seseorang bisa mengaksesnya dimanapun ia berada, *game online* tidak mungkin dipindahkan dari dunia maya menuju dunia nyata. Karena bentuk *game online* tersebut pada dasarnya adalah tidak berwujud. Dalam pembagian segi pemanfaatannya, *game online* masuk dalam kategori harta *isti'mali*, yaitu bentuk harta yang tidak habis walaupun telah dimanfaatkan berulang-ulang. Ini berkaitan erat dengan bentuk abstrak *game online* yang berada di dunia internet, sehingga tidak heran jika manfaatnya tidak habis-habis walau telah digunakan berkali-kali.³⁸

³⁸ Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Teras, 2011), h. 79.

Kemudian pada dari segi ada atau tidak adanya harta sejenis di pasaran, *game online* termasuk *harta qimi*, yaitu harta yang tidak ada jenisnya di pasaran serta tidak bisa ditakar dan ditimbang. Ini juga berkaitan dengan bentuk *game online* yang abstrak dan berada di dunia lain, sehingga tidak memungkinkan untuk ditakar dan ditimbang menurut adat kebiasaan yang berlaku pada umat manusia. Hal ini juga mengindikasikan bahwa sangat besar kemungkinan di masa yang akan datang, pasar nyata akan berpindah pada pasar dunia maya seutuhnya.

Selanjutnya dilihat pada status harta, *game online* tergolong pada kategori *harta mamluk* yang berarti ia bisa dimiliki dan dialih tangankan dari satu pihak ke pihak yang lainnya. Akan tetapi karena banyaknya para pemain yang mengakses game ini, sebagian pihak menjadikannya sebagai objek jual beli yang kemudian menjadi masalah serius dalam pandangan hukum Islam.

Klasifikasi dari segi boleh dibagi atau tidaknya menunjukkan bahwa *game online* termasuk dalam *mal qabil li al-qismah*, yaitu harta yang tidak menimbulkan suatu kerugian atau kerusakan apabila harta itu dibagi-bagi dan manfaatnya tidak hilang.³⁹ Harta ini tidak rusak dan manfaatnya tidak hilang. *Game online* membagi-bagikan manfaat kepada individu lainnya dengan mengharuskan pengaksesnya untuk mendownload terlebih dahulu lalu kemudian mendaftar untuk mendapatkan id dan password.

³⁹ Qomarul Huda, *Fiqih Muamalah*,... h. 82.

Merujuk pada klasifikasi dari segi pemiliknya yang telah dirumuskan oleh para ulama, *game online* termasuk ke dalam kategori harta khas, yaitu harta pribadi yang tidak boleh diambil manfaatnya tanpa izin dari pemiliknya. Dalam hal ini, *game online* telah diberikan lisensi oleh pemiliknya untuk digunakan oleh khalayak ramai dengan menggunakan akses internet dan perangkat komputer/smartphone yang ada. Sehingga para gamers tidak berdosa karena telah mendapatkan izin dari pemiliknya untuk mengakses game tersebut.

Akan tetapi para ulama sepakat, bahwa disyaratkan bagi harta untuk memiliki manfaat yang bersifat ibahah atau mubah. Maka sesuatu yang tidak memiliki manfaat yang dibolehkan oleh syara', tidak termasuk dalam kategori harta secara orisinal.⁴⁰ Sehingga apabila ditinjau dari aspek-aspek di atas, *game online* tidak memenuhi kualifikasi fungsi harta yang sesuai dengan Islam, yang kemudian berimbas pada kurangnya syarat barang yang dijadikan objek akad. Karena ke empat ulama sepakat bahwa barang yang menjadi objek akad haruslah bermanfaat secara syara'.

Sebagai sebuah fenomena sosial baru yang muncul di dalam masyarakat modern belakangan ini, *game online* masih tabu atau kabur status hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi. Hal ini dikarenakan perubahan zaman yang sangat dinamis. Perubahan ini menuntut fiqh untuk tidak statis, akan tetapi ikut terus bergerak secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Kultur sosial merupakan salah

⁴⁰ Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah*,... h. 83.

satu pemeran utama dalam berubahnya fiqh, ini selaras dengan sebuah teori sosial yang cukup masyhur di kalangan ulama, yaitu “hukum berubah sesuai dengan konteks dan waktu.”

B. *Maqashid Al-Syariah*

1. Pengertian *Maqashid Syari'ah*

Maqashid al-Syariah terdiri dari dua kata yaitu *maqashid* dan *al-syariah* yang hubungan antara satu dan lainnya dalam bentuk *mudhaf* dan *mudhafun ilaih*. Kata *maqashid* dalah jamak dari kata *maqshad* yang artiya adalah maksud dan tujuan. kata syari'ah yang sejatinya berarti hukum allah, baik yang ditetapkan Nabi sebagai penjelasan atas hukum yang ditetapkan oleh Allah atau dihasilkan mujtahid berdasarkan apa yang ditetapkan oleh Allah atau dijelaskan oleh Nabi. Karena yang dihubungkan kepada kata syari'at itu adalah kata 'maksud' maka kata syari'at berarti pembuat hukum atau syari' bukan hukum itu sendiri. Dengan demikian, kata *Maqashid al-syari'ah* berarti apa yang dimaksud oleh Allah dalam menetapkan hukum atau apa yang ingin dicapai oleh Allah dalam menetapkan suatu hukum.⁴¹

2. Hakikat *Maqashid Syari'ah*

Dari segi bahasa *maqasid al-syariah* berarti maksud atau tujuan disyariatkan hukum Islam. Karena itu, yang menjadi bahsan utama di dalamnya adalah mengenai maslah hikmat dan ilat ditetapkannya suatu hukum. Tujuan suatu hukum harus diketahui dalam rangka mengetahui,

⁴¹ Amir Syaripudin, *Ushul Fiqh Jilid 2*, (Jakarta: Kencana Pranadamedia group, 2014), h. 231.

apakah suatu kasus masih dapat diterapkan berdasarkan satu ketentuan hukum, karena adanya perubahan struktur sosial, hukum tersebut tidak dapat diterapkan. Dengan demikian “pengetahuan tentang maqasid syariah menjadi kunci bagi keberhasilan mujtahid dalam ijtihadnya”. Tentu yang dimaksud dengan persoalan hukum disini adalah hukum yang menyangkut bidang muamalah.

Tujuan Allah mensyariatkan hukumnya adalah untuk memelihara kemaslahatan manusia, sekaligus untuk menghindari mafsadat, baik di dunia maupun di akhirat. Maslahat dan mafsadat yang dapat dianggap sebagai standar perintah dan larangan dalam syariat adalah maslahat dan mafsadat yang sesuai dan tidak bertentangan dengan maqasid syariah. Tujuan tersebut hendak dicapai melalui taklif, yang pelaksanaannya tergantung pada pemahaman sumber hukum yang utama, al-Qur'an dan Hadits.⁴²

Dalam rangka mewujudkan kemaslahatan di dunia dan akhirat, berdasarkan penelitian para ahli ushul fiqh, ada lima unsur pokok yang harus dipelihara dan diwujudkan, kelima pokok tersebut adalah agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta. Seorang mukallaf akan memperoleh kemaslahatan, manakala ia dapat memelihara kelima aspek pokok tersebut, sebaliknya ia akan merasakan adanya mafsadat, manakala ia tidak dapat memelihara kelima unsur dengan baik.

⁴² Fathurrahman Djamil, *Filsafat Hukum Islam*, (Ciputat: Logos Wacana Ilmu, 1999), h. 125.

Guna kepentingan menetapkan hukum, kelima unsur diatas dibedakan menjadi tiga peringkat, daruriyyat, hajiyyat, dan tahsiniyat. Pengelompokan ini didasarkan pada tingkat kebutuhan dan skala prioritasnya. Urutan peringkat ini akan terlihat kepentingannya, manakala kemaslahatan yang ada pada masing-masing peringkat satu sama lain bertentangan. Dalam hal ini peringkat daruriyat menempati urutan pertama, disusul oleh hajiyyat, kemudian disusul oleh tahsiniyyat. Namun disisi lain dapat dilihat bahwa peringkat ketiga melingkapi peringkat kedua, dan peringkat kedua melingkapi peringkat pertama. Dalam Islam perbuatan pribadi memiliki pertanggung jawaban yang akan diberikan. Perbuatan seseorang tidak boleh bertentangan dengan norma-norma akhlak yang mulia. Jadi budi pekerti yang baik itu tidak bisa dipisahkan dari ajaran agama. Ajaran agama pun tidak dipisahkan dari apa yang disebut dengan hukum.⁴³

C. Perjudian (*Maisir*)

1. Pengertian *Maisir*

Maisir adalah mendapat keuntungan tanpa bekerja, dan juga dalam bahasa arab *maisir* sering disebut *qimar*, jadi *qimar* dan *maisir* artinya sama yaitu taruhan atau perlombaan yang bisa juga disebut berjudi. Istilah lain yang digunakan dalam al-Quran adalah kata *azlam* yang berarti praktek perjudian.⁴⁴

⁴³ Dwi Runjani, "Konsep Maqasid Al-Syariah dalam Konteks Game Online Dimasyarakat", *Jurnal Al-Manhaj*, Vol. 2, No. 1, Januari 2020. h. 37-38.

⁴⁴ Rachmat Syafi'i, *Fiqih Muamalah*, (Bandung : Pustaka Setia, 2012), h. 7.

Menurut terminologi Islam, judi berarti transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk memiliki suatu benda atau jasa yang hanya menguntungkan salah satu pihak dan merugikan pihak lainnya dengan cara menghubungkan-transaksi tersebut dengan kejadian atau perbuatan tertentu. Dalam Islam *maisir* adalah segala sesuatu yang mengandung unsur judi, taruhan, atau permainan berisiko.⁴⁵

Quraish Shihab dalam tafsir Al-Misbah seperti yang dikutip oleh Wahyu Abdul Jafar dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa yang dimaksud dengan judi (*maisir*) itu adalah segala macam bentuk aktifitas yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk memenangkan suatu pilihan dengan menggunakan uang atau materi sebagai taruhan.⁴⁶ Perjudian mempunyai dampak yang negatif karena merugikan moral dan mental masyarakat terutama generasi muda. Di satu pihak judi merupakan masalah sosial yang sulit ditanggulangi dan judi sudah ada sejak awal peradaban manusia.⁴⁷

Islam mengharamkan perjudian karena perjudian akan membiasakan manusia dalam mencari keuntungan tanpa melakukan usaha dan hanya menggantungkan nasib untuk menjadi seseorang yang kaya, mereka tidak mau berusaha dan tidak mau melalui jalan yang sudah menjadi *sunnatullah* yang telah diketahui oleh manusia.

⁴⁵ Rachmat Syafi'i, *Fiqh Muamalah*, h. 8

⁴⁶ Wahyu Abdul Jafar, "Undian Berhadiah Alfamart di Kota Bengkulu dalam Perspektif Ekonomi Syari'ah", *Jurnal Hukum Islam*, Vol. 4, No. 1, 2019. h. 9.

⁴⁷ Paisol Burlian, *Patologi Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), h. 143.

2. Dasar Hukum *Maisir*

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

Artinya:

“Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: " yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir.” (QS. al-Baqarah: 219)⁴⁸

Para ulama sependapat judi (*maisir*) itu haram hukumnya. Kesepekatan haram hukum judi ini mengacu pada lafadz QS. al-Baqarah ayat 219 diatas yaitu “pada keduanya terdapat dosa besar”. Ulama sepakat bahwa setiap permainan yang menjadikan satu pihak bisa menang dan pihak lain kalah adalah termasuk judi yang diharamkan, baik menggunakan sarana apa saja seperti catur, dadu, dan lain-lain, yang sekarang disebut dengan lotre atau undi nasib, baik yang bertujuan untuk kebaikan seperti dana sosial atau semacamnya atau demi mencari keuntungan. Maka semua itu merupakan keuntungan yang tidak baik. Selanjutnya Allah Swt berfirman sebagai berikut:

﴿ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ
وَيَصُدَّكُمْ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴾

⁴⁸ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2010), h.

Artinya:

“Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang: Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).” (QS. al-Maidah: 91)⁴⁹

Dalam ayat diatas dijelaskan bahwa judi ataupun kegiatan transaksi dengan cara untung-untungan itu dilarang dan haram hukumnya. Karena itu adalah termasuk perbuatan setan dan perjudian bisa menimbulkan permusuhan diantara kaum muslimin dan menimbulkan kebencian. Allah secara tegas mengharamkan judi dalam firmanNya tersebut.

Bentuk semacam ini tidak diragukan lagi keharamannya, meskipun hasil undian ini di infakkan kejalan kebaikan. Islam tidak menerima perbuatan baik yang dilakukan dengan perantaraan yang buruk, menolong kebaikan dengan jalan *bathil* dan menolak prinsip yang mengatakan bahwa tujuan adalah membenarkan semua perantara”⁵⁰.

3. Macam-Macam Judi (*Maisir*)

Judi memiliki banyak jenis, diantaranya sebagai berikut:

a) Togel (totoan gelap)

Orang-orang di pasar atau daerah urban biasanya sampai harus meminta ke tempat angker atau menafsirkan mimpi untuk mendapatkan angka yang tepat. Biasanya setiap benda, perilaku, atau tanda-tanda alam bisa ditafsirkan dalam kitab tafsir mimpi togel.

⁴⁹ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2010), h. 97.

⁵⁰ Yusuf Qaradhawi, *Fatwa-Fatwa Kontemporer*, Jilid 3 (Jakarta: Gema Insani Prees, 2002), h. 500-501.

b) Sabung ayam dan hewan lainnya

Sudah sejak lama ayam digunakan sebagai hewan yang diadu. Sabung ayam Di Indonesia, permainan sabung ayam ada diberbagai kebudayaan.

c) Judi dadu

Judi dadu seperti di Las Vegas sebenarnya ada di Indonesia, namun tempatnya tak semewah di Amerika. Judi dadu di beberapa daerah judi ini kerap disebut dengan otok. Orang yang membuat taruhan akan membayar sejumlah uang lalu memilih nomor. Biasanya lagi ada alat seperti bola yang digelindingkan agar sampai ke nomor yang dipilih. Jika gagal selama beberapa kali biasanya bandar akan memberi hadiah berupa telur rebus paling tidak meski kalah ada oleh-olehnya. Di beberapa tempat judi ini dibiarkan saja oleh pihak berwajib. namun ada juga yang ditangkap karena dianggap meresahkan masyarakat.

d) Judi kartu

Permainan sepak bola adalah olahraga yang sangat disukai di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Banyak sekali liga-liga kelas dunia atau lokal yang ditayangkan di TV. Mereka akan menebak-nebak siapa yang menang dan siapa yang kalah. Bahkan lengkap dengan skornya. Judi bola orang yang melakukan judi biasanya akan membayar sejumlah uang kepada bandar.

e) Main lotere

Main untung-untungan kalau kebetulan nomor yang keluar sesuai dengan nomor yang ada pada kita maka itu yang menang, dapat untung sekian banyak dan siapa yang tidak keluar angkanya maka rugilah dia. Itulah permainan judi melanggar hukum yang masih banyak dilakukan sampai sekarang.⁵¹

4. Kriteria Judi (*Maisir*)

Ada empat kriteria judi, yaitu:

a) Adanya dua pihak yang bertaruh

Tidaklah dikatakan judi apabila yang bertaruh hanya satu pihak saja. Setidaknya harus ada dua belah pihak atau lebih untuk bisa memenuhi syarat judi.

b) Dipertaruhkan berupa harta

Tidaklah dikatakan sebagai judi manakala yang dipertaruhkan bukan termasuk harta. Dan harta itu bisa bermacam bentuknya. Bisa berbentuk uang, benda berharga seperti emas, perak, jam tangan, gelang, kalung, perhiasan, rumah, tanah, kendaraan, surat berharga. Bahkan harta juga berupa jasa yang punya nilai tertentu. Bila yang dipertaruhkan bukan berupa harta, seperti pertaruhan untuk mendapatkan shaf yang terdepan dengan cara diundi seperti yang disebutkan dalam hadits nabawi, maka undian itu bukan termasuk judi.

⁵¹ Rachmat Syafi'i, *Fiqih Muamalah*,... h. 12-15.

c) Ada lomba atau undian yang menentukan menang kalah

Dalam bahasa arab kriteria yang nomor tiga ini disebut dengan *mughalabah*, yaitu adanya pertarungan menang dan kalah. Bentuknya bisa berupa undian yang semata-mata menggantungkan nasib saja, yang menjadi titik masalah bukan undian dan untung-untungannya melainkan adanya pemenang dan adanya pihak yang kalah.

d) Yang menang berhak mengambil harta yang kalah

Dan yang akhirnya yang menjadi gol dalam hukum judi adalah kriteria yang terakhir ini, yaitu adanya ketentuan bahwa pihak yang menang berhak mengambil harta pertarungan pihak yang kalah. Pihak yang kalah harus rela dan ikhlas untuk kehilangan hartanya.

Maka apabila keempat permainan atau akad di atas telah terpenuhi, resmilah hukumnya menjadi judi yang diharamkan oleh syariat Islam.⁵²

D. Game Online

1. Pengertian Game Online

Secara umum game merupakan suatu bentuk permainan. Game tidak terbatas pada barang elektronik. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Menurut Eddy Liem, internet game adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol game biasa seperti PS2, X Box, dan sejenisnya.⁵³

⁵²<https://www.rumahfiqih.com/konsultasi-1458572950-empat-kriteria-judi-diharamkan>, (di akses pada 02 November 2019 pukul 20.20)

⁵³ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), h. 4.

Jadi, yang dimaksud dengan games online adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol game biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

2. Jenis-Jenis atau *Genre Games Online*

Games online mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda. Berikut pembagian game berdasarkan jenisnya:

a. *Shooter Game*

Game ini dikonsepsikan adalah game berjenis tembak-menembak. *Shooter game* dulu dinominasi oleh (*first player shooter*), tetapi setelah berkembang sekarang menjadi *Thrid person shooter* dan *Mmo-FPS (multi massive online fps)*.⁵⁴

b. *Adventure Game*

Game dengan konsep petualangan adalah jenis permainan awal yang kemudian berkembang. Game petualangan seperti *Mario bross* adalah game yang terkenal pada tahun 90an.

c. *Action Game*

Game action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. Game action pada perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi genre baru *action*

⁵⁴ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online...*, h. 15.

adventure game, game yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan.

d. *Role Playing Game*

Game ini sangat cocok untuk dimainkan secara online konsep *role playing game* disini artinya setiap pemain yang memainkan game tersebut bebas melakukan apa saja yang diinginkan pada game itu sendiri. Bebas maksudnya adalah bebas memilih fitur-fitur yang disediakan game tersebut. Game ini mempunyai banyak *quest* dan tingkatan level yang membuat para pemainnya tidak dapat meninggalkan game ini.

e. *Real Time Strategy*

RTS pada dasarnya adalah permainan yang mengandalkan kemampuan para *gamers* dalam mengolah taktik dan strategi. permainan ini memicu pemainnya untuk berpikir lebih cepat. Menang tidaknya kita dalam game ini juga ditentukan oleh pengalaman kita dalam bermain game RTS. Game online RTS yang paling terkenal di Indonesia adalah *defence of the ancient*.

f. *Simulation*

Permainan simulasi adalah permainan yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari sebuah obyek. Game simulasi dikembangkan untuk mengurangi resiko yang muncul jika menggunakan objek tersebut secara riil.⁵⁵

⁵⁵ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online...*, h. 16-17.

g. *Society Game*

Permainan sosial adalah permainan yang fokus kepada kehidupan sehari-hari. Permainan ini lebih kepada pengembangan permainan tamagochi atau permainan *barbie*. Permainan ini bertujuan untuk membentuk karakter kita sesuai dengan yang kita inginkan di dunia game itu sendiri.

h. *Browser Game*

Game browser adalah jenis permainan yang termasuk baru dikalangan *developer* game. Permainan ini mulai dikenal ketika internet menyebar ke seluruh dunia. Permainan ini mengedepankan simple, kita tinggal membuka browser dan dapat bermain tanpa ada syarat apapun. Permainan ini lebih cenderung dimainkan untuk mengisi waktu luang ketika bosan, misalnya game zynga.

i. *Music/Dance Game*

Permainan musik/dance adalah jenis pengembangan baru di dunia game. Permainan ini menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian. Permainan musik/dance di dunia online sangat banyak, salah satunya *ayodance*, *showtime*, *streetidol*, dll.

j. *Cross-Platform Game*

Cross-platform game adalah pengembangan satu jenis game yang dapat dimainkan di semua perangkat game, seperti playstation, nintendo, PC, dll.⁵⁶

⁵⁶ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online...*, h. 18-19.

BAB III

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum *Game Online* dan Perkembangannya di Indonesia

Game online merupakan paduan dari kata *game* dan *online* yang belakangan membentuk sebuah istilah baru dengan makna tersendiri. Game merupakan serapan dari Bahasa Inggris yang artinya permainan atau pertandingan. Sedangkan online diartikan terhubung, perpaduan dari tranliterasi *on* yang bermakna berada dan *line* yang artinya garis. Biasanya istilah *online* digunakan untuk menjelaskan jaringan internet pada suatu perangkat. Jadi *game online* bermakna permainan yang terhubung antara satu server dengan server yang lain melalui jaringan internet.⁵⁷

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi pengguna game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online.

Perkembangan game dimulai ketika tahun 1952, A.S. Douglas membuat OXO, *gamegrafis noughts and crosses* (nol dan silang), di University of Cambridge untuk mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi komputer dan manusia. Permainan ini bekerja pada komputer besar yang menggunakan *CRT display*. Bahkan perangkat game portable genggam yang

⁵⁷ Jhon M.Echols dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Utama, 2010), h. 63.

pertama dibuat adalah *Tic Tac Toe* di tahun 1972 oleh Waco Company. Sampai sekarang game jadul ini masih populer di internet. Kalau diteliti historinya, tahun 1947 dipercaya sebagai tahun pertama dimana game didesain untuk dimainkan dengan layar CRT (*cathode ray tube*). Game sederhana dirancang oleh *Thomas T. Goldsmith Jr.* dan *Estle Ray Mann*. Aplikasi ini mendapatkan hak paten tanggal 14 Desember 1948. Tahun 1972 dirilis perangkat video game pertama untuk pasar rumahan, *Magnavox Odyssey*, dihubungkan dengan televisi. Meski tidak sukses besar, perusahaan lain dengan produk yang sama harus membayar lisensi. Akan tetapi, kesuksesan menjemput sejak Atari meluncurkan Pong sebuah video game pingpong pada 29 November 1972. Berangkat dari sini, video dan komputer game menjadi populer dan hobi baru di saat PC baru saja mulai dikenal dan dipakai secara luas.⁵⁸

Meski baru di pertengahan sampai akhir 1980-an game yang muncul di pasaran hadir dengan *fungsi scrolling* atau *virtual paging*, hadirnya produk monitor warna di awal tahun 1980-an membuat para penggemar game semakin antusias, sehingga perpindahan suasana game dari halaman ke halaman lain menjadi lebih hidup. Suara dan musik pengiring ikut juga menyemarakkan game di era ini melengkapi fungsi multimedia dan interaktif. Tentu banyak yang tahu dengan gamewatch. Perangkat berukuran mini dan terasa pas di gengaman tangan ini mulai tahun 1980 oleh Nintendo. Kesuksesan *liquid crystal display* atau yang biasa disebut LCD genggam ini menciptakan

⁵⁸ <http://www.kotakgame.com/gamebox/detail.php?g=565&dt=565> (Diakses pada 25 Juli 2020, Pukul 09:30 WIB)

banyak pengikut untuk membuat yang sama dengan mengadopsi game-game populer. Awal tahun 1980-an juga ditandai dengan hadirnya media penyimpan CD-ROM yang dalam waktu singkat menjadi populer. Era game 3 dimensi (3D) dengan perspektif orang pertama dan multiplayer game mulai muncul di era ini. Suara dan musik semakin berkembang di pertengahan 1980-an seiring dengan hadirnya produk *sound card*. Jadi, memang terasa bahwa pasar game komputer semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pendukungnya.

Game ketika pertama kali dibuat diperuntukkan untuk keegoisan para penikmatnya semata. Bahkan saat ini masih dipertahankan sistem seperti itu (game yang egoistis), lihat saja pada nitendo dengan game boy ataupun produk keluaran sony yaitu *Play Station Portable* (PSP) yang seolah-olah mempertahankan asumsi bahwa game lebih nikmat dimainkan individual. Lalu muncul produk Nokia N-Gage yang menjadi pelopor *hand-held*. Perkembangan *hand held gaming* sempat redup dengan kehadiran game konsol. Kualitas game konsol yang lebih bagus sehingga banyak gamer mulai beralih kepada game konsol. Dengan gambar yang makin real, dan banyaknya pilihan game, membuat game konsol makin disukai konsumennya, pada game konsol jumlah pemain bisa lebih dari dua bahkan sampai delapan orang, tergantung kemampuan mesin konsolnya. Kemampuan memainkan game lebih dari dua orang secara bersamaan membawa tren baru.⁵⁹

⁵⁹<https://www.google.com/urlq=https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perke-mbangan-game-online-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/&sa=U&ved> (Diakses pada 25 Juli 2020, Pukul 09:30 WIB)

Kemampuan game jaringan yang memungkinkan puluhan orang bermain sekaligus mulai mendapatkan pesaing ketika game online merebak. Hal ini tidak berbeda jauh dengan game jaringan, game online memungkinkan dimainkan bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Tentu saja pada game online diperlukan sambungan internet, untuk melakukan koneksi pada game yang dimainkan. Ada beberapa macam game baru bermunculan. Seperti *Ragnarok* yang bergenre *massive multiplayer online role playing game* (MMORPG), *Pangya* yang bergenre *fantasy sport*, atau malah *Gunbound* yang masuk kategori *turn based*. Jenis genre macam itu yang kemudian mengotak-ngotakkan beberapa game sehingga punya penggemarnya sendiri.

Hal ini yang membedakan dengan game online standar yang jamak dijumpai di situs-situs macam Yahoo atau MSN. Belum lagi game-game online jenis baru itu tentu saja tidak gratis. Kadang harus mengeluarkan uang untuk membeli voucher yang berguna sebagai penambah waktu bermain, atau malah untuk membeli berbagai macam kebutuhan yang diperlukan karakter yang dimiliki, seperti pada game online jenis *World Of Warcraft* (WOW), *Mobile Legend*, *Clash Of Clan* (COC), *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dan banyak lainnya.⁶⁰

Di Indonesia, awal game online hadir dimulai pada tahun 2001, dimana game berjudul *Nexia* mulai menarik perhatian banyak gamers PC, konsol dan juga masyarakat lainnya untuk mencoba bermain game online.

⁶⁰<https://www.google.com/urlq=https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perke-mbangan-game-online-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/&sa=U&ved> (Diakses pada 25 Juli 2020, Pukul 09:30 WIB)

Meskipun *Nexia* hanya hadir dengan grafis 2D yang sederhana, namun kehadiran game tersebut sudah sangat berkesan di hati para gamers Indonesia. Satu tahun setelah kemunculan *Nexia*, hadir juga game berjudul *Redmoon* dengan grafis 2.5D yang bisa dibilang lebih berbeda untuk saat itu, karena karakter di *Redmoon* hadir dengan lebih hidup, sehingga sangat terasa berbeda untuk para gamers saat itu. Masih dalam genre yang sama (RPG), di tahun 2001-2002 *Nexia* dan *Redmoon* berjalan beriringan menemani langkah awal gamers Indonesia memasuki dunia game online.⁶¹

Setelah jaman *pay to play* dan RPG merajai trend bermain game online di tahun-tahun tersebut, memasuki tahun 2005 beberapa genre baru yang berbeda mulai hadir di Indonesia. Jika *Gunbound* adalah awal dari genre game online yang berbeda di Tanah Air, maka trend-nya sendiri mulai bangkit pada tahun 2005 dengan hadirnya judul-judul game baru yang sangat diminati, mulai dari *Pangya*, *O2 Jam*, *GetAmped*, *Vital Sign* dan lain-lain.

Lalu muncul sistem *free to play*, yang cocok dengan gamers kasual tersebut mulai menarik perhatian para gamers di Indonesia. Meskipun baru diperkenalkan, banyak gamers yang menyukai dengan sistem *free to play* sehingga trend-nya sendiri mulai bangkit sekitar tahun 2006. Setelah dua sistem tersebut ada di Indonesia, ternyata perkembangan game online *free to play* maju dengan sangat pesat, sehingga game online dengan *pay to play* mulai redup dan hanya dimainkan gamers setia dari setiap judul gamenya.

⁶¹ <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30371-Sejarah-danperkembangan-game-online&sa=U&ved=2a> (Diakses pada 25 Juli 2020, Pukul 09:30 WIB)

Di tahun 2008 keberadaan warnet juga sudah mulai menjamur di Indonesia dengan fasilitas yang beragam. Tentu saja hal tersebut berdampak baik untuk para gamers, karena mereka tidak mungkin kesulitan lagi untuk bermain game online khususnya yang berada di kota-kota besar di Indonesia. Istilah “*game center*” pun sudah sangat biasa terdengar, sehingga jika melihat papan tulisan dengan istilah tersebut, maka sudah pasti terdapat banyak gamers yang sedang bermain game. Perkembangan game online di Indonesia sudah maju sangat pesat mulai dari tahun 2009 dan 2010. *Publisher* baru pun mulai bermunculan membawa game dengan genre yang tidak jauh berbeda dan terus menjanjikan pelayanan terbaik untuk para gamers.⁶²

Mulai dari tahun 2011 ini gamers sudah mulai terombang-ambing dalam masalah pemilihan game yang cocok dengan karakter mereka. Selain itu, kekecewaan karena penutupan layanan juga berdampak pada semakin selektif-nya para gamers dalam memilih game dan *publisher* yang akan menjadi tempat mereka menuangkan hasrat untuk bermain game online. Memasuki tahun 2012, semuanya masih berjalan seperti biasa. Di tahun 2012 ini, genre MMOTPS mulai digembor-gemborkan sehingga kehadirannya cukup mencolok di kalangan para gamers meskipun tetap tidak sebanyak jumlah genre MMORPG. Terdapat empat judul MMOTPS baru yang hadir di Indonesia pada tahun 2012, yaitu *Mercenary Ops*, *Mercury Red*, *Brawl Busters* dan *S4 League*.

⁶²<https://www.google.com/urlq=https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perke-mbangan-game-online-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/&sa=U&ved> (Diakses pada 25 Juli 2020, Pukul 09:30 WIB)

Lanjut ke tahun 2013, semakin banyak saja pilihan untuk bermain game online dari berbagai jenis genre yang ada di Indonesia. Kecanggihan teknologi dan perkembangan internet yang semakin maju, tentu saja membawa game online ke arah yang semakin baik. Berbagai perangkat komputer yang canggih sudah mulai mudah untuk didapatkan, sehingga penampilan game online masa kini sudah dituntut untuk hadir dengan grafis yang sangat mengagumkan dan dapat dimainkan dengan sangat mudah sekaligus nyaman.

Beberapa game online dan game berbasis web sudah mulai mengaitkan dirinya pada perangkat mobile dan beberapa publisher di Indonesia sudah mulai mengangkat judul game dari perangkat mobile. Hal ini disebabkan perkembangan zaman yang terus bergerak cepat melalui pengembangan teknologi, sehingga game pun kena imbasnya.

B. Gambaran Umum Game *Player Unknown's Battlegrounds Mobile*

Game online adalah aktivitas yang dilakukan untuk menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game online* merupakan sebuah game atau permainan yang dimainkan *secara online via internet*, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol game biasa seperti PS2 , Xbox dan sejenisnya. Umumnya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan di mana satu sama lain bisa tidak mengenal.⁶³

⁶³ Gerry Fernando R, *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar, Skripsi*, (Lampung: Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018), h. 7.

Game *Player Unknown's Battlegrounds* atau sering disebut dengan nama PUBG ini merupakan game yang dikembangkan oleh *PUBG Corporation*, yang diterbitkan oleh *PUBG Corporation* pada *Windows* yang dirilis pada 20 Desember 2017, *Microsoft Studios* pada *Xbox One* Dirilis pada 04 September 2018, dan *Tencent Games* pada mobile dirilis pada 19 Maret 2019 Game ini bergenre *Battle Royale* dengan mode multipemain.⁶⁴

Asal mula game Battle Royale dipercaya kalau konsepnya terinspirasi dari novel Jepang berjudul *Battle Royale* yang ditulis pada tahun 1996 dan rilis di tahun 1999. Novel ini juga sempat dijadikan manga dan film yang rilis di tahun 2000 dan meraih kesuksesan luar biasa. Bercerita tentang 40 siswa yang dikirim ke sebuah pulau selama tiga hari untuk saling bunuh dengan tujuan bertahan hidup. Hanya boleh satu orang yang bertahan hidup. Setiap siswa dibekali oleh air, obat, peta, kompas dan senjata acak. Selain novel *Battle Royale* ini, novel *The Hunger Games* yang terbit tahun 2008 juga menggunakan konsep yang sama. *The Hunger Games* juga menjadi film Hollywood terkenal yang dibintangi oleh Jennifer Lawrence. Game *Battle Royale* pertama sebenarnya hanya mod dari game *DayZ* yang berjudul *Survivor Game Z* yang rilis di tahun 2013. Konsepnya mengikuti *The Hunger Games* dimana sekelompok pemain muncul membuat lingkaran dan di tengah-tengahnya ada tas, makanan, dan senjata dan pemain saling berebut.

Brendan Greene dengan *nickname Player Unknown* yang berasal dari Irlandia melihat mod ini dan tertarik dengan idenya. Kemudian dia membuat

⁶⁴https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds (Diakses pada 25 Juli 2020, Pukul 09:30 WIB)

mod di game Arma 2 dengan nama *DayZ Cherno* dan kemudian setelah game Arma 3 keluar Greene membuat mod bernama *Player unknown Battle Royale*. Greene juga sempat membuat mod lain berjudul *Iron Front Battle Royale* dengan setting perang dunia 2.

Setelah mod Arma 3, *Greene* alias *Player Unknown* melisensikan *Player unknown Battle Royale* ke perusahaan game *Daybreak* dan membuat *stand alone games* alias game yang berdiri sendiri berjudul *H1Z1: King of The kill* yang rilis Januari tahun 2015. Inilah game *Battle Royale* pertama dan mencapai kesuksesan. Setelah itu *Greene* menerima email dari *Chang Han Kim* produser dari *Blue Hole Studio* perusahaan game dari Korea Selatan yang mengajaknya bekerjasama untuk membuat *Player Unknown Battleground* alias PUBG, *Greene* berambisi untuk menciptakan game *Battle Royale* yang sesungguhnya di game PUBG dan akhirnya game ini memasuki tahap *early access*, beta version mulai dari bulan Maret tahun 2017 dan mencapai *full version* di bulan Desember 2017.⁶⁵

Selanjutnya game online *playerunknown's battlegrounds* yang sering disebut dengan sebutan PUBG adalah sebuah game *battle royale mobile* yang dipublikasikan oleh *Tencent* dan telah mencapai 100 juta lebih download di *google play store*, di mana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang. *Pubg Mobile* diadaptasi dari *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG), game *Battle Royale Original* di PC dan Xbox One dan merupakan fenomena yang memukau dunia

⁶⁵<https://www.kaskus.co.id/thread/5a7ff39c507410b5058b4567/sejarah-game-battle-royalepubg-fortnite-free-fire-rules-of-survival-dll/> (Diakses pada 25 Juli 2020, Pukul 09:30 WIB)

entertainment interaktif di tahun 2017. 100 pemain itu akan berparasut ke pulau seluas 8x8 km untuk bertempur pada pertempuran dimana pemenang akan mengambil semuanya.

Jadi dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Game online PUBG adalah suatu game yang bergenre survival dimana semua player yang berjumlah 100 orang diterjunkan menggunakan parasut dari pesawat menuju suatu pulau dan mereka harus segera mencari segala peralatan dan senjata untuk bertahan hidup dan bertempur habis-habisan untuk membunuh seluruh musuh-musuhnya sampai dia memenangkan pertempuran tersebut, game ini bisa dimainkan solo atau sendiri maupun berklompok yang disebut dengan squad yaitu 2 orang 3 orang atau 4 orang.⁶⁶

E. UC (*Unknown Cash*)

Game online *player unknown's battlegrounds* saat ini dikalangan masyarakat tidak sedikit orang yang rela untuk mengeluarkan uangnya untuk memenuhi kebutuhan gamenya tersebut, bahkan bisa dikatakan sudah hampir menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan sehari-harinya karena banyak orang yang menggunakan waktunya hanya untuk bermain *game player unknown's battlegrounds* ini, banyak yang melakukan *top up unknown cash* untuk membeli berbagai perlengkapan dan peralatan pendukung pertempuran yang ada dalam permainan tersebut, karena dengan skin dan peralatan tempur yang indah dan lebih lengkap permainan kita akan tambah semangat dan juga

⁶⁶<https://www.kaskus.co.id/thread/5a7ff39c507410b5058b4567/sejarah-game-battle-royalepubg-fortnite-free-fire-rules-of-survival-dll/> (Diakses pada 25 Juli 2020, Pukul 09:30 WIB)

dapat 46 menjatuhkan mental lawan jika melihat kita dalam pertempuran tersebut sehingga kita dapat dengan mudah untuk memenangkan pertempuran tersebut.

Terdapat beberapa pemain game yang dengan sengaja membuat akun gamenya tidak hanya satu, dengan *skill* dan kemampuannya yang bisa dikatakan sebagai pemain pro dia bisa dengan mudah meningkatkan level permainannya, tujuan dari memiliki akun game lebih dari satu adalah ketika akun gamenya sudah memiliki level yang lumayan tinggi mereka akan menjual akun game tersebut kepada para pemain yang lainnya, dan biasanya dari penjualannya tersebut mereka gunakan untuk melakukan *top up unknown cash* di akun utamanya atau untuk penghasilan pribadinya, tetapi tak semua orang bisa melakukan hal tersebut karena dibutuhkan skill yang hebat dan membutuhkan waktu yang lumayan lama jika ingin terjual dengan harga yang mahal. Terkait tempat dan proses atau cara untuk melakukan *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* diantaranya yaitu dapat melakukan *top up unknown cash* pada Alfamart, Indomart, Aplikasi Gopay, Codashop.com, serta lewat link internet yang berada di browser atau juga lewat pada *game playerunknown's battlegrounds* itu sendiri.⁶⁷

⁶⁷<https://www.kaskus.co.id/thread/5a7ff39c507410b5058b4567/sejarah-game-battle-royalepubg-fortnite-free-fire-rules-of-survival-dll/> (Diakses pada 25 Juli 2020, Pukul 09:30 WIB)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sistem Pembelian *UC* dan Pembelian *Item* Pada Game Online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu

Game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) saat ini cukup terkenal di kalangan masyarakat, tidak sedikit orang yang rela mengeluarkan uangnya untuk memenuhi kebutuhan gamenya tersebut, bahkan bisa dikatakan sudah hampir menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan sehari-harinya karena dalam setiap hari banyak orang yang menggunakan waktunya untuk bermain game PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) ini, banyak yang melakukan *top up unknown cash* untuk membeli berbagai perlengkapan dan peralatan pendukung pertempuran yang ada dalam permainan tersebut, karena dengan skin serta peralatan tempur yang indah dan lebih lengkap dapat menjatuhkan mental lawan jika melihat kita dalam pertempuran, sehingga pemain dapat dengan mudah untuk memenangkan pertempuran tersebut.

Berdasarkan hasil keterangan wawancara dengan pihak penjual dan pembeli (*gamer*) game online PUBG, setelah melakukan *top up* maka *unknown cash* bisa digunakan untuk membeli berbagai *item* dalam game PUBG dengan sistem pembeliannya sama dengan undian lalu *item* yang didapat hasilnya akan diacak atau random. Berdasarkan hasil keterangan wawancara pembelian *UC* dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu dilakukan dengan cara:

1. Tempat pembelian UC (*Unknown Cash*)

Pembelian UC (*Unknown Cash*) atau *top up unknown cash* dalam game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) bisa dilakukan diberbagai tempat, hal ini disesuaikan oleh para *gamer* yang akan melakukan *top up*, mereka bebas untuk melakukannya sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Seperti halnya yang disampaikan informan ketika wawancara, penjelasan dari Feran Sandivo sebagai penjual UC (*Unknown Cash*) game online PUBG, ia mengatakan bahwa:

Saya berjualan UC game online PUBG kurang lebih suda 1 tahun, alasan saya menjual UC karena di era milenial sekarang kebanyakan orang-orang bermain game online, terutama game online PUBG. Biasanya yang sering membeli UC game online PUBG ditempat saya kisaran remaja, ada juga yang sudah dewasa. Cara pembelian UC bisa melalui link-link tertentu atau bisa juga lewat minimarket seperti indomart atau alfamart, dan bisa juga melalui konter. Pembelian UC game online PUBG pada dasarnya hampir sama dengan pembelian pulsa, tetapi yang membedakannya kalau pembelian pulsa menggunakan nomor sedangkan pembelian UC game online PUBG menggunakan ID dari game yang dimainkan. Tidak ada aplikasi yang harus dimiliki pembeli untuk melakukan pembelian UC game online PUBG karena sama halnya dengan pulsa, pemain cukup memiliki ID saja untuk top up UC.⁶⁸

Kemudian penjelasan yang disampaikan oleh Iqbal sebagai pemain game online PUBG, ia mengatakan bahwa:

Untuk tempatnya bisa dilakukan sendiri lewat link internet atau langsung beli didalam game tersebut, nanti tinggal memilih berapa banyak yang diinginkan UC nya lalu sudah tertera juga harganya, dan juga bisa dilakukan melalui konter, Alfamart, Indomart. Kalau yang sudah pernah saya lakukan yaitu lewat link internet, jadi kita harus menyediakan pulsa lalu membuka browser langsung ketik di pencarian yaitu *top up* UC PUBG, setelah itu muncul pilihan alamat yang menawarkan tempat untuk *top up* setelah kita masuk pada alamat tersebut kita tinggal klik berapa jumlah UC yang kita

⁶⁸ Feran Sandivo, *Wawancara*, 22 Desember 2020.

inginkan dan disitu juga sudah tertera harganya, setelah kita klik jumlah UC yang diinginkan disitu nanti kita disuruh untuk verifikasi nomor HP, nomor ID game untuk dikirim ke game kita.⁶⁹

Berbeda cara dengan yang sudah pernah dilakukan oleh Gana sebagai pemain game online PUBG, ia mengatakan bahwa:

Menurut saya UC digunakan untuk royal pass dalam game tersebut, perbedaan antara yang melakukan *top up* dan tidak itu hanya di *out fit* pemain. Bisa melakukan *top up* lewat konter, aplikasi gopay, aplikasi dana, kartu kredit, pulsa pra bayar, indomart, alfamart dan lewat game itu sendiri. Itu yang masih saya ketahui. Untuk *top up* UC PUBG yang sudah pernah saya lakukan lewat GOPAY kita harus memiliki aplikasi GO JEK setelah itu kita lihat dimenu maka terdapat pilihan yang bernama GOPAY kita cari game PUBG dan tentukan jumlah UC yang dibutuhkan.⁷⁰

Untuk penjelasan dari Pandu ini hampir sama dengan penjelasan yang sudah dijelaskan oleh Gana, ia mengatakan bahwa:

Menurut saya UC dalam game online PUBG bisa digunakan untuk merubah karakter saya menjadi lebih pro dalam game online PUBG, perbedaan yang melakukan dan tidak itu hanya pada karakter saja kalau yang melakukan *top up* bisa memperbagus karakter kita. Kalau *top up* yang sudah pernah saya lakukan yaitu lewat browser internet, jadi kita harus menyediakan pulsa terlebih dahulu lalu membuka browser langsung ketik di pencarian yaitu *top up* UC PUBG, kemudian cari alamat *top up* UC sesudah itu kita klik alamat maka akan menampilkan berbagai pilihan harga UC dengan jumlah UC tertentu.⁷¹

Selanjutnya cara atau proses yang berbeda juga dilakukan oleh Teguh, ia mengatakan bahwa:

Saya tertarik untuk bermain game online PUBG karena game nya bagus. UC dalam game online PUBG bisa dikatakan mata uang di dalam game, tidak ada perbedaan yang dominan antara yang melakukan *top up* dan tidak. Berdasarkan *top up* yang sudah pernah

⁶⁹ Iqbal, *Wawancara*, 23 Desember 2020.

⁷⁰ Gana, *Wawancara*, 24 Desember 2020.

⁷¹ Pandu, *Wawancara*, 25 Desember 2020.

saya lakukan yaitu lewat konter, langsung saja datang kekonter dan bilang mau *top up* game PUBG setelah itu kita diminta ID game kemudian ditanya berapa jumlah UC yang dibutuhkan, transaksi selesai kita tinggal menunggu UC yang di *top up* masuk kedalam game PUBG yang kita miliki.⁷²

2. Pembayaran *top up* UC (*Unknown Cash*)

Setelah melakukan *top up* UC (*Unknown Cash*) sesuai dengan keperluan dan keinginan maka selanjutnya harus melakukan pembayaran *top up* supaya *unknown cash* yang dibeli bisa digunakan. Dalam hal pembayaran juga disesuaikan dengan keinginan *gamer*. Seperti halnya yang disampaikan informan ketika wawancara, penjelasan dari Feran Sandivo sebagai penjual UC (*Unknown Cash*) game online PUBG ia mengatakan bahwa:

Dalam pembelian UC minimal adalah Rp.10.000, setelah melakukan pembelian UC game tidak ada jangka waktu tertentu untuk menggunakan UC yang sudah dibeli tersebut karena kapan saja bisa langsung digunakan. Saat pembeli melakukan *top up* UC pihak kami dan pembeli membuat kesepakatan apabila terjadi kesalahan yang memang dari pihak kami, maka boleh melakukan komplain dan inilah yang membuat pembeli sering *top up* disini.⁷³

Kemudian penjelasan yang disampaikan oleh Iqbal sebagai pemain game online PUBG, ia mengatakan bahwa:

Saya tertarik untuk bermain game online PUBG karena game nya bagus dan banyak teman-teman saya yang bermain game tersebut. UC dalam game online PUBG bisa dikatakan mata uang di dalam game, tidak ada perbedaan yang dominan antara yang melakukan *top up* dan tidak. Pernah melakukan *top up* tetapi tidak sangat sering karena masih level rendah dan skill belum terlalu baik jadi untuk melakukan *top up* harus mempertimbangkan uangnya.⁷⁴

⁷² Teguh, *Wawancara*, 26 Desember 2020.

⁷³ Feran Sandivo, *Wawancara*, 22 Desember 2020.

⁷⁴ Iqbal, *Wawancara*, 23 Desember 2020.

Berbeda cara dengan yang sudah pernah dilakukan oleh Gana sebagai pemain game online PUBG, ia mengatakan bahwa:

Pembayaran lewat pulsa pra bayar, untuk melakukan *top up* UC lewat pulsa pra bayar maka kita harus memiliki pulsa terlebih dahulu dengan jumlah pulsa minimal Rp.50.000, kemudian kita masuk dalam game tersebut untuk melakukan transaksi *top up* UC dengan cara memasukkan nomor HP yang terdapat pulsanya tadi, untuk transaksi *top up* UC jumlah minimal UC yang di beli yaitu 60 UC dengan harga Rp.15.000 pulsa.⁷⁵

Untuk penjelasan dari Pandu ini hampir sama dengan penjelasan yang sudah dijelaskan oleh Gana, ia mengatakan bahwa:

Setelah kita klik jumlah UC yang diinginkan disitu nanti kita disuruh untuk verifikasi nomor HP, nomor ID game setelah itu kita tunggu UC untuk dikirim ke game kita. Jika ingin mudah dan praktis bisa lewat Alfamart atau Indomart tinggal ngomong langsung ke kasirnya maka sudah beres. Selesai pembayaran maka UC yang dibeli tadi otomatis langsung masuk dalam akun game.⁷⁶

Selanjutnya cara atau proses yang berbeda juga dilakukan oleh Teguh, ia mengatakan bahwa:

Dalam melakukan top up diharuskan untuk teliti dan selalu berhati hati karena bisa jadi ketika kita melakukan verifikasi akun dan ID terdapat kesalahan dalam memasukkannya sehingga hal tersebut bisa menyebabkan *top up* yang kita lakukan bisa gagal sehingga hanya kerugian yang kita dapatkan. Jika benar-benar sudah yakin barulah melakukan transaksi dan pembayaran pada pihak konter.⁷⁷

3. Pembelian *item*

Pembelian *item* langsung bisa dilakukan saat *top up unknown cash* selesai dilakukan. Cara *gamer* mendapatkan *item* dalam game PUBG dengan undian, untuk satu kali mengundi *gamer* akan menghabiskan 120

⁷⁵ Gana, *Wawancara*, 24 Desember 2020.

⁷⁶ Pandu, *Wawancara*, 25 Desember 2020.

⁷⁷ Teguh, *Wawancara*, 26 Desember 2020.

UC dan hasil dari undian tersebut apabila beruntung maka *gamer* akan mendapatkan *item* yang bagus tetapi sebaliknya apabila *gamer* tidak beruntung maka akan mendapatkan *item* yang jelek, karena hasil dari undian akan didapatkan oleh *gamer* secara acak. Seperti halnya yang disampaikan informan ketika wawancara, penjelasan dari Iqbal sebagai pemain game online PUBG, ia mengatakan bahwa:

Saat menggunakan UC untuk satu kali mengundi itu menghabiskan 120 UC dalam sekali penggunaan, nanti dari undian itu bisa dapat berbagai *item* yang berbeda seperti pakaian, skin, peralatan, dan lainnya. Yang didapat dari hasil mengundi itu pernah yang bagus dan pernah juga dapat yang jelek. Untuk saya pribadi tidak ada manfaat khusus dari bermain game online PUBG, hanya untuk hiburan saja.⁷⁸

Berbeda cara dengan yang sudah pernah dilakukan oleh Gana sebagai pemain game online PUBG, ia mengatakan bahwa:

Saat menggunakan UC untuk satu kali mengundi itu menghabiskan 120 UC dalam sekali penggunaan, nanti dari undian itu bisa dapat berbagai *item* yang berbeda seperti baju, skin, senjata, helm, celana, panik, sepatu dan lainnya. Hasil dari mengundi ini unung-untungan, kalau beruntung dapat yang bagus, kalau sedang tidak beruntung dapat yang jelek. Tidak ada manfaat khusus yang saya dapat dari bermain game PUBG.⁷⁹

Untuk penjelasan dari Pandu ini hampir sama dengan penjelasan yang sudah dijelaskan oleh Gana, ia mengatakan bahwa:

Saat menggunakan UC untuk satu kali mengundi itu menghabiskan 120 UC dalam sekali penggunaan, nanti dari undian itu bisa dapat berbagai *item* yang berbeda kalau beruntung dapat bagus kalau lagi enggak beruntung dapat jelek. Manfaatnya bagi saya bisa mendapatkan uang dari main game online PUBG hanya untuk kesenangan dan menjadi hiburan.⁸⁰

⁷⁸ Iqbal, *Wawancara*, 23 Desember 2020.

⁷⁹ Gana, *Wawancara*, 24 Desember 2020.

⁸⁰ Pandu, *Wawancara*, 25 Desember 2020.

Selanjutnya cara atau proses yang berbeda juga dilakukan oleh Teguh, ia mengatakan bahwa:

Saat menggunakan UC untuk satu kali mengundi itu menghabiskan 120 UC dalam sekali penggunaan, nanti dari undian itu bisa dapat berbagai *item* yang berbeda tergantung keberuntungan, bisa dapat bagus dan bisa juga dapat jelek nanti. Manfaatnya bagi saya bisa mendapatkan uang, nanti kalau akun saya sudah pro bisa dijual akun game online PUBG ini.⁸¹

Dari penjelasan beberapa informan di atas terkait pembelian UC dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di antaranya yaitu dapat melakukan *top up* UC (*unknown cash*) pada konter, Alfamart, Indomart, Aplikasi Gopay, serta lewat link internet yang berada di browser atau juga lewat pada game *player unknown's battlegrounds mobile* itu sendiri. Untuk langkah *top up* UC (*unknown cash*) melalui aplikasi Go-Pay yang pertama harus masuk pada web resmi PUBG yaitu bisa lewat browser yang berada dalam android yang digunakan untuk bermain setelah itu memasukkan ID karakter yang berada dalam game kita sebagai alamat pengiriman UC (*unknown cash*) nanti dan tinggal memilih berapa UC (*unknown cash*) yang akan dibeli setelah itu akan diarahkan ke aplikasi Go-jek dan melakukan pembayaran dengan memasukkan PIN atau kode yang sudah diberikan. Sehingga berdasarkan pemaparan pelaksanaan sistem pembelian UC (*unknown cash*) pada game online PUBG transaksi di atas maka dalam akad yang dilakukan merupakan akad dengan tulisan dan tanpa melakukan tatapan wajah antara penjual dan pembeli. Selanjutnya cara *gamer* mendapatkan *item* dalam game PUBG adalah dengan undian, untuk satu kali

⁸¹ Teguh, *Wawancara*, 26 Desember 2020.

mengundi *gamer* akan menghabiskan 120 UC dan hasil dari undian tersebut apabila beruntung maka *gamer* akan mendapatkan *item* yang bagus tetapi sebaliknya apabila *gamer* tidak beruntung maka akan mendapatkan *item* yang jelek, karena hasil dari undian akan didapatkan oleh *gamer* secara acak.

B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sistem Pembelian UC dan pembelian *item* pada game oline PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu

Islam merupakan agama yang sangat sempurna dan sangat rinci. Semua aturan manusia dalam kehidupan ini diatur dalam kitab Al-quran yang dijadikan sebagai pedoman hidup manusia. Selain Al-quran, Islam menjadikan sunnah nabi Muhammad saw sebagai dasar dalam mengambil keputusan memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak bisa untuk melakukan segala kegiatannya secara sendirian mereka akan membutuhkan bantuan dari manusia lainnya, terutama dalam hal *muamalah* atau jual beli karena dalam kegiatan tersebut manusia dapat saling memenuhi kebutuhan kehidupan sehari-hari.⁸² Kegiatan jual beli telah dihalalkan oleh Allah Swt, sebagaimana firman Allah Swt dalam QS. an-Nisa ayat 29, berikut ini:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ
تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ

رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

⁸² Abdul Aziz Muhammad Azam, *Fiqh Muamalah...*, h. 64.

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, sesungguhnya Allah Maha Penyayang kepadamu.”⁸³

Jual beli merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bahkan semua orang pasti melakukannya, kegiatan ini juga pernah dilakukan oleh Nabi Muhammad saw dan istrinya yang bernama Khatijah. Dan juga sesuai sabda beliau yang diriwayatkan dari Rifa’i ibn Rafi’ berikut ini:

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

Artinya:

Dari Rifa'ah Ibnu Rafi' bahwa Nabi Shallallaahu ‘alaihi wa Sallam pernah ditanya “Pekerjaan apakah yang paling baik?” lalu Nabi saw, bersabda "Pekerjaan seseorang yang menggunakan tangannya dan disetiap jual-beli yang bersih." Riwayat al-Bazzar. Hadits shahih menurut Hakim.⁸⁴

Terbukti bahwa pada saat ini banyaknya manusia yang pekerjaannya menjadi pedagang untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga munculah berbagai macam jual beli yang dapat kita temui disekitar kita saat ini, seperti halnya jual beli *top up UC (Unknown Cash)* pada game online *PUBG (Player Unknown's Battlegrounds Mobile)* di Kota Bengkulu saat ini yang sangat ramai di lakukan oleh para *gamer PUBG (Player Unknown's Battlegrounds Mobile)* untuk memenuhi kepuasannya dalam bermain game *PUBG*.

⁸³ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2010), h. 65.

⁸⁴ Abdullah bin Abdurrahman Al Bassam, *Syarah Bulughul Maram 4*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006), h. 223.

Bisa dikatakan hampir semua yang memiliki game PUBG ini sudah pernah melakukan pembelian *top up* UC (*Unknown Cash*) baik hanya untuk coba-coba atau juga melakukannya karena sangat ingin untuk menjadikan gamenya lebih menarik dan lebih terlihat bagus jika dimainkan. Selain itu, ada juga *gamer* yang melakukan pembelian *top up* UC (*Unknown Cash*) karena benar-benar ingin membuat gamenya menjadi lebih lengkap dan kuat. Membeli *item* atau barang pada game online PUBG dilakukan dengan cara undian, *gamer* harus menghabiskan 120 UC (*Unknown Cash*) dalam satu kali mengundi untuk mendapatkan hasil yang belum tentu bisa menguntungkan atau merugikan *gamer*.

Dalam Islam, undian termasuk kategori perjudian (*maisir*). *Maisir* adalah segala sesuatu yang mengandung unsur judi, taruhan, atau permainan berisiko. Ulama sepakat bahwa setiap permainan yang menjadikan satu pihak bisa beruntung dan pihak lain tidak beruntung adalah termasuk judi yang diharamkan. Sebagaimana Allah Swt berfirman dalam QS. al-Maidah ayat 91, berikut:

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ
وَالْمَيْسِرِ وَيُصَدِّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

Artinya:

“Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang: Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).”⁸⁵

⁸⁵ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2010), h. 97.

Dalam ayat di atas dijelaskan bahwa judi ataupun kegiatan transaksi dengan cara untung-untungan itu dilarang dan haram hukumnya. Karena itu adalah termasuk perbuatan setan, Allah Swt secara tegas mengharamkan judi dalam firman-Nya tersebut. Dan dalam hal ini juga merupakan pemborosan karena untuk barang yang sedikit manfaat *gamers* harus mengeluarkan uang dengan jumlah yang cukup besar saat melakukan *top up UC (Unknown Cash)*. Allah Swt tidak menyukai orang-orang yang mengambur-hamburkan harta secara berlebihan (boros) sebagaimana firman-Nya dalam Qs. al-Isra ayat 27:

إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ط وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا ﴿٢٧﴾

Artinya:

“Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.”⁸⁶

Dilihat dari segi kemanfaatan barang, barang yang diperjualbelikan dalam game online yang berupa UC (*Unknown Cash*) hanya memiliki sedikit manfaatnya, yaitu hanya untuk kepuasan sesaat. Sedangkan dalam syarat barang yang diperjualbelikan tersebut harus dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Membeli *item* dengan melakukan *top up UC (Unknown Cash)* dalam game online PUBG merupakan suatu pemborosan. Karena barang yang diperjualbelikan dalam game tersebut berharga cukup mahal, hanya memiliki sedikit manfaat bagi umat muslim.

Dalam Islam akad merupakan suatu rukun yang terdapat dalam jual beli, begitu juga dalam jual beli *top up UC (Unknown Cash)* dalam game

⁸⁶ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2010), h. 227.

online PUBG juga terdapat akad yang dilakukan yaitu akad secara tulisan, antara penjual dan pembeli tidak dapat bertatap muka secara langsung, akad yang dilakukan yaitu melalui postingan yang sudah ada dalam game tersebut atau juga lewat postingan yang ada di internet dan dalam postingan tersebut sudah tertera nominal harga dan juga jumlah *unknown cash* sesuai harga yang ditawarkan, sehingga para *gamer* yang ingin membutuhkan UC (*Unknown Cash*) untuk memenuhi kebutuhan gamenya mereka tinggal memilih berapa jumlah yang akan dibeli, kemudian setelah cocok mereka tinggal melanjutkan pembelian tersebut dengan syarat-syarat yang ada dan membayar UC (*Unknown Cash*) yang dibeli menggunakan Pulsa.

Sesuai dengan zaman sekarang yaitu penjual dan pembeli tidak harus saling bertemu untuk melakukan jual beli dan juga tidak harus untuk melakukan ijab qabul secara lisan, namun bisa dilakukan secara tulisan dengan keridhaan oleh kedua pihak. Seperti halnya jual beli *top up* UC (*Unknown Cash*) pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) dalam melakukan transaksinya melalui media internet.

Tetapi pada *top up* yang melalui internet dan game itu sendiri jika dilihat dari pendapat para ulama' selain Hanafiyah maka masih terdapat kejanggalan, berikut pendapat para ulama' selain Hanafiyah terkait rukun dari akad: orang yang berakad (*aqid*), sesuatu yang diakadkan (*ma'qud a'laih*), *shighat* (ijab dan qabul).⁸⁷

⁸⁷ Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli...*, h. 17.

Jika dilihat, maka rukun akad yang pertama belum terpenuhi, karena pada saat jual beli *top up* UC (*Unknown Cash*) pada game online PUBG yang melalui internet tidak dapat diketahui identitas dan juga keberadaannya, sehingga pembeli tidak mengetahui bertransaksi dengan siapa yang pembeli tahu mereka bertransaksi jual beli dengan server yang berada dalam game atau dalam internet tersebut, sehingga dalam hal jual beli ini maka tidak sesuai dengan hukum Islam karena adanya rukun yang tidak terpenuhi yaitu rukun yang pertama. Karena rukun akad yang pertama juga termasuk salah satu rukun dari jual beli yaitu ketika jual beli yang mengharuskan adanya *Aqidain* (dua orang yang berakad, yaitu penjual dan pembeli).

Sedangkan jika *top up* UC (*Unknown Cash*) yang dilakukan melalui Indomart, Alfamart dan yang lainnya maka akad dilakukan dengan karyawan yang ada di mini market tersebut, seorang *gamer* yang akan melakukan *top up* tinggal mengucapkan akan melakukan *top up* UC (*Unknown Cash*) untuk game PUBG, dan berapa jumlah yang diinginkannya. Maka pada transaksi ini menurut hukum Islam sah untuk dilakukan karena antara penjual dan pembeli bisa saling diketahui dan jelas identitasnya.

Jadi pemaparan di atas telah menunjukkan bahwa akad jual beli *top up* UC (*Unknown Cash*) pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) untuk kebolehan dan sahnya berdasarkan hukum Islam masih belum memenuhi dari rukun akad yang sudah ada, sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah untuk dilakukan. Selanjutnya cara *gamer* mendapatkan *item* atau barang pada game online PUBG dilakukan

dengan cara undian dan untuk mendapatkan hasil yang belum tentu bisa menguntungkan atau merugikan *gamer*. Dalam Islam undian termasuk kategori perjudian, judi (*maisir*) adalah segala macam bentuk aktifitas yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk memenangkan suatu pilihan dengan menggunakan uang atau materi sebagai taruhan. Ada empat kriteria judi, yaitu: adanya dua pihak yang bertaruh, yang dipertaruhkan berupa harta, ada lomba atau undian yang menentukan menang kalah dan yang menang berhak mengambil harta yang kalah. Dalam setiap permainan yang menjadikan satu pihak bisa beruntung dan pihak lain tidak beruntung adalah termasuk judi (*maisir*) yang diharamkan oleh syariat Islam.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari uraian yang dikemukakan dalam penyusunan skripsi ini dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu dapat dilakukan pada konter, Alfamart, Indomart, Aplikasi Gopay, serta lewat link internet yang berada di browser atau juga lewat pada game PUBG itu sendiri dan pembayaran bisa dilakukan dengan uang tunai atau pulsa. Membeli *item* atau barang pada game online PUBG dilakukan dengan cara undian, *gamer* harus menghabiskan 120 UC dalam satu kali mengundi untuk mendapatkan hasil yang belum tentu menguntungkan atau merugikan, karena hasil didapatkan secara acak.
2. Tinjauan hukum Islam terhadap sistem pembelian UC (*unknown cash*) dan pembelian *item* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) di Kota Bengkulu, transaksi tersebut tidak sah karena belum memenuhi rukun dan rukun jual beli. Sebab tidak ada kejelasannya dari identitas salah satu pihak, yaitu dari pihak penyedia UC (*Unknown Cash*) yang termasuk *gharar*. Selanjutnya cara *gamer* mendapatkan *item* atau barang yang dilakukan dengan cara undian dalam Islam termasuk kategori perjudian (*maisir*) dan setiap kegiatan transaksi dengan cara untung-untungan dan mengandung *gharar* itu dilarang dan diharamkan oleh syariat Islam.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat diajukan melalui skripsi ini, peneliti menyarankan kepada beberapa pihak yaitu:

1. Bagi para penjual dan pembeli lakukanlah jual beli yang jujur dan menguntungkan kedua pihak.
2. Bagi pembeli sekaligus *gamer* game online PUBG, jangan lupa dengan belajar istirahat dan bekerja keras serta jangan jadikan game sebagai kebutuhan utama sehingga anda lupa waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Aji, Candra Zebeh, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah*, Depok: Rajawali Press, 2017.
- Azam, Abdul Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalah sistem transaksi dalam fiqh Islam*, Jakarta: Amzah, 2017.
- Bassam, Abdullah bin Abdurrahman Al, *Syarah Bulughul Maram 4*, Jakarta: Pustaka Azzam, 2006.
- Bungin, Burhan, *Metode Penelitian Kualitatif (Aktualisasi Metodologi Kearah Ragam Varian Kontempore)*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Burlian, Paisol, *Patologi Social*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2016.
- Djamil, Fathurrahman, *Filsafat Hukum Islam*, Ciputat: Logos Wacana Ilmu, 1999.
- Djuwaini, Dimyauddin, *Pengantar Fiqh Muamalah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Ghazali, Abdul Rahman dkk, *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010.
- Hanbal, Imam Ahmad ibn, *al-Musnad al-Imam Amad Ibn Hanbal*, Jilid 4, Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1993.
- Hardiansyah, Haris, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Salemba Humanika, 2012.
- Hasan, Ali, *Hukum Ekonomi Islam*, Jakarta:Sinar Grafika 2014.
- Hidayat, Enang, *Fiqh Jual Beli*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.
- Huda, Qomarul, *Fiqh Muamalah*, Yogyakarta: Teras, 2011.
- Iskandar, *Metodelogi Pendidikandan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.

- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, Jakarta: Kencana Pramedia grup, 2013.
- M.Echols, Jhon dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Utama, 2010.
- Moleong, Lexy J., *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rosdakarya, 2007.
- Nasir, *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003.
- Qaradhawi, Yusuf, *Fatwa-Fatwa Kontemporer*, Jilid 3 Jakarta: Gema Insani Prees, 2002.
- Salam, Arief Abd, *Pembaruan Pemikiran Hukum Islam: Antara Fakta dan Realita*, Yogyakarta: LESFI, 2003.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suhendi, Hendi, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Rajawali Press, 2010.
- Sumanto, *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: CAPS, 2013.
- Syafe'i, Rachmat, *Fiqh Muamalah*, Bandung: Cv Pustaka Setia, 2001.
- Syaripudin, Amir, *Ushul Fiqh Jilid 2*, Jakarta: Kencana Pranadamedia group, 2014.
- Wardi, Ahmad, *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Amzah 2015.

Sumber Jurnal:

- Jafar, Wahyu Abdul, "Undian Berhadiah Alfamart di Kota Bengkulu dalam Perspektif Ekonomi Syari'ah", *Jurnal Hukum Islam*, Vol. 4, No. 1, 2019.
- Rachmawati, Eka Nuraini & Ab Mumin, "Akad Jual Beli Dalam Perspektif Fikih Dan Praktiknya Di Pasar Modal Indonesia", *Jurnal Al-Adalah*, Volume XII Nomor 4, Desember 2015.
- Runjani, Dwi, "Konsep Maqasid Al-Syariah dalam Konteks Game Online Dimasyarakat", *Jurnal Al-Manhaj*, Vol. 2, No. 1, Januari 2020.
- Rusdan, "Konsep Harta (Al-Maal) dalam Perspektif Ekonomi Islam", *Jurnal El-Hikam*, Volume X Nomor 2, Juli-Desember 2017.
- Siswadi, "Jual Beli dalam Prespektif Hukum Islam", *Jurnal Ummul Qura*. Vol.III. No. 2, Agustus 2013.

Sumber Skripsi:

Cahyani, Amalia Regita, "Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)." *Skripsi*, Hukum Ekonomi Syari'ah Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang, 2019.

Maimunah, Siti, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool (Studi Kasus di Forum Jual Beli Koin 8 Ball Pool Melalui Fitur Facebook)." *Skripsi*, Hukum Ekonomi Syari'ah Fakultas Syaria'ah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2018.

Yusuf, Arif, "Jual Beli Account Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)." *Skripsi*, Hukum Ekonomi Syari'ah Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2018.

Sumber lainnya:

http://www.academia.edu/20274162/Makalah_Fiqh_Muamalah_tentang_Maisir_Ghar_ar_Riba_MAGHRIB_dan_Risywah

https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds

<https://www.kaskus.co.id/thread/5a7ff39c507410b5058b4567/sejarah-game-battle-royalepubg-fortnite-free-fire-rules-of-survival-dll/>

<https://www.google.com/urlq=https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perkembangan-game-online-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/&sa=U&ved>

<https://forum.wavegame.net/showthread.php/30371-Sejarah-danperkembangan-game-online&sa=U&ved=2a>

<https://pubgmobile.gcube.id/apa-itu-pubg-mobile/>

<http://www.kotakgame.com/gamebox/detail.php?g=565&dt=565>

<https://www.rumahfiqih.com/konsultasi-1458572-empat-kriteria-judi-diharamkan>