

"SISTEM REAL MONEY TRADING DI APLIKASI GAME  
ONLINE MOBILE LEGEND PERSPEKTIF HUKUM  
ISLAM DAN HUKUM POSITIF"

Tiara Rahma Putri

PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

**SISTEM REAL MONEY TRADING DI APLIKASI GAME ONLINE MOBILE  
LEGENDS PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF  
(Studi Kasus Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu)**



**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Hukum (SH)

**OLEH:**

**TIARA RAHMA PUTRI**  
NIM. 1811120083

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
TAHUN 2022 M/1443 H**

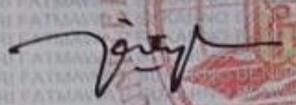
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

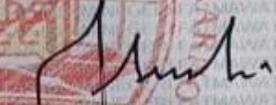
Skripsi yang ditulis oleh Tiara Rahma Putri, NIM. 1811120083 dengan judul "*Sistem Real Money Trading di Aplikasi Game Online Mobile Legends Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif 9 (Studi Kasus Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu)*", Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi ini disetujui untuk diujikan dalam sidang *munaqasyah* skripsi Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Bengkulu, 19 Juli 2022 M

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Miti Yarmumida, M.Ag**  
NIP. 197705052007102002

  
**Hansyah Putra, M.Sos**  
NIP. 199103312019031005



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
FAKULTAS SYARIAH**

Alamat Jl. Raden Fatah, PagarDewatelp. (0736) 51276, 51771 Fax (0736) 51771 Bengkulu

**PENGESAHAN**

Skripsi disusun oleh: TIARA RAHMA PUTRI, NIM: 1811120083 yang berjudul "Sistem Real Money Trading di Aplikasi Game Online Mobile Legends Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif (*Studi Kasus Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu*)". Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah, telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Sidang Munaqasyah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu

Pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 29 Juli 2022

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

Bengkulu, 29 Juli 2022 M

Muharram 1444 H

Decan Fakultas Syariah

**Dr. Suwartin, MA**

NIP. 196904021999031004

Tim Sidang Munaqasyah

Sekretaris

Ketua

**Dr. Miti Yarmunida, M.Ag**

NIP: 197705052007102002

**Badrun Taman, M.S.I**

NIP : 198612092019031001

Penguji I

**Dr. Zurifah Nurdin, M.Ag**

NIP: 197209222000032001

Penguji II

**Anita Nifilayani, M.H.I**

NIP: 198801082020122004

## **MOTTO**

Dalam hidupmu, kamu adalah pemeran utama maka, jadilah versi terbaikmu  
Pada akhirnya takdir Allah selalu baik

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk yang tersayang:

1. Ayahandaku Syahri dan Ibundaku (almh) Gusti Eva Nelia tercinta yang telah menjadi tujuan saya dalam menyelesaikan studi ini sampai sarjana.
2. Kakak pertama saya (alm) Mario Martin yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melanjutkan studi sampai sarjana.
3. Paman Azwardi dan Bibi Siska yang selalu memberi doa dan usaha untuk saya.
4. Saudari kembar saya Tiara Rahmi Putri yang selalu menemani dan selalu bersama dalam mengurus dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Kakak dan adik saya yang selalu memberikan doa dan semangat.
6. Sahabat-sahabat saya Sandra Rizka Amelia, Citra Afdeta Medy, Saodah, Ajeng Ibrah 'Alam, Imelda Natalia, Yuliawati Indah Lestari, dan Mardiana yang selalu membantu dan membangkitkan semangat saya hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan saya di prodi HES, khususnya kelas A angkatan 2018
8. Teman-teman Komunitas Mobile Legend yang terdiri dari, Komunitas Voltage Rafflesia, Komunitas Squad Bencoolen, dan Komunitas Pegasus Squad yang telah membantu saya menyelesaikan skripsi saya.
9. Almamaterku UIN Fatmawati Sukarno Kota Bengkulu

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi dengan judul "***Sistem Real Money Trading di Aplikasi Game Online Mobile Legends Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif 9 (Studi Kasus Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu)***". Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di UIN Fatmawati Sukarno 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 hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan 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. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 19 Juli 2022

Mahasiswa yang menyatakan

**Tiara Rahma Putri**

NIM. 181112003

## ABSTRAK

**Sistem *Real Money Trading* di Aplikasi *Game Online Mobile Legends* Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif 9 (Studi Kasus Komunitas *Mobile Legend Kota Bengkulu*) (oleh Tiara Rahma Putri, NIM.1811120083).**

Rumusan masalah dalam penelitian ini, pertama; bagaimana praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legends* pada Komunitas *Mobile Legends* Kota Bengkulu, kedua; bagaimana analisis Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap sistem *Real Money Trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legends*. Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui bagaimana sistem *Real Money Trading* di aplikasi *game online Mobile Legend* di Komunitas *Mobile Legend* Kota Bengkulu dan untuk mengetahui pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap sistem *Real Money Trading* di aplikasi *game online Mobile Legends*. Metode Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian lapangan (*field research*) dan informan ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Hasil Penelitian ini mengungkapkan bahwa : (1) sistem *Real Money Trading* di aplikasi *game online Mobile Legends* yang dilakukan oleh Komunitas *game online Mobile Legends* Kota Bengkulu masih terdapat kecurangan, seperti pembeli yang tidak mendapatkan hak nya padahal telah menjalani kewajibannya sebagai pembeli. (2) Menurut perspektif hukum islam, transaksi *Real Money Trading* di aplikasi *game online Mobile Legends* telah sesuai dengan rukun dalam jual beli tetapi, dalam salah satu syarat jual beli mengenai kepemilikan barang masih belum memiliki kejelasan dan juga batas waktu yang belum pasti apabila akun tersebut di berhentikan atau pihak *mobile legend* tutup maka, semua item yang pemain miliki ikut hilang. (3) Menurut perspektif hukum positif mengenai sistem *Real Money Trading* di aplikasi *game online mobile legends*, telah sah apabila telah memenuhi syarat-syarat berdasarkan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2011 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Kata kunci: *Real Money Trading, Mobile Legend, Hukum Islam, Hukum Positif.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT. atas segala nikmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Sistem Real Money Trading di Aplikasi Game Online Mobile Legends Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif 9 (Studi Kasus Komunitas Mobile Legend 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 di dunia maupun akhirat.

Penyusunan skripsi ini bertujuan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Jurusan Syari’ah Fakultas Syari’ah UIN Fatmawati Sukarno. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M. Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Soekarno Bengkulu.
1. Bapak Dr. Suwarjin, MA Dekan Fakultas Syari’ah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Ibu Dr. Miti Yarmunida, M.Ag selaku pembimbing I yang dengan penuh kesabaran bersedia mengoreksi secara teliti seluruh isi tulisan yang mulanya tidak tersusun ini, sehingga menjadi lebih layak dan berarti. Semoga kemudahan dan keberkahan selalu menyertai beliau.
3. Bapak Ifansyah Putra, M.Sos selaku Pembimbing II, atas arahan dan nasehat yang diberikan di sela-sela kesibukan waktunya, sehingga dapat terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga kemudahan dan keberkahan selalu menyertai Beliau dan keluarganya.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik dan mengajar selama kuliah di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
5. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pada akhirnya penulis banyak menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak kekurangan maka kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bengkulu, 21 Juli 2022

Penulis

**Tiara Rahma Putri**

NIM. 1811120083

## 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
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Penelitian Terdahulu .....	10
F. Metode Penelitian .....	14
G. Teknik Pengumpulan data .....	16
H. Sistematika Penelitian .....	17
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Hukum Islam .....	20
1. Akad dalam Islam .....	20
2. Jual Beli dalam Islam .....	22
B. Hukum Positif.....	36
1. Komunikasi Elektronik dan Transaksi Elektronik .....	36
2. Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	38
3. Pengertian Jual Beli .....	40
4. Hak Penjual dan Kewajiban Penjual .....	41
5. Hak Pembeli dan Kewajiban Pembeli .....	42
<b>BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN</b>	
A. Real Money Trading di Game Online Mobile Legends.....	44

B. Gambaran Umum Mobile Legends .....	48
C. Profil Komunitas Mobile Legends di Kota Bengkulu .....	52

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Praktik Jual Beli dengan Sistem Real Money Trading dalam Aplikasi Game Online Mobile Legend pada Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu .....	59
B. Analisis Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap Sistem Real Money Trading dalam Aplikasi Game Online Mobile Legend .....	66

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	80

#### **DAFTAR PUSTAKA**

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin lama semakin modern, maka semakin banyak media elektronik yang ikut berkembang di zaman modern. Adanya alat-alat elektronik yang ikut berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi, maka lebih memudahkan masyarakat dalam melakukan kegiatan sosial, seperti bertransaksi menggunakan alat elektronik. Dengan adanya transaksi elektronik dapat memudahkan antara penjual dan pembeli dalam melakukan kegiatan jual beli dan bertransaksi dengan lebih mudah, tidak harus keluar rumah dan hanya berkomunikasi dengan menggunakan media elektronik untuk bertransaksi mencari barang yang dibutuhkan.

Perdagangan melalui media internet bukanlah hal yang baru di kalangan masyarakat, internet merupakan teknologi paling penting sejak penemuan dan revolusi komputer-komputer pribadi. Tetapi, juga menjadi suatu cara bantu yang lebih menyenangkan untuk digunakan sebagai basis untuk aplikasi bisnis yang lebih luas. Dengan semakin matangnya teknologi internet dan *website*, teknologi-teknologi ini mengingatkan kemampuan baik orang perorang maupun organisasi/perusahaan dalam hal komunikasi bisnis dan dalam hal kemampuan berbagai informasi.<sup>1</sup>

Ada banyak transaksi jual beli yang ikut berkembang sesuai zaman yang seiring dengan kebutuhan manusia. Salah satunya aktivitas perdagangan melalui media internet atau yang disebut juga dengan *electronic commerce* atau yang lebih sering disingkat *e-commerce*. *E-commerce* merupakan suatu aktivitas perniagaan seperti layaknya perniagaan pada umumnya, hanya saja para pihak yang bertransaksi tidak bertemu secara fisik akan tetapi secara

---

<sup>1</sup> Adi Nugroho, *e-Commerce (Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya)*, (Bandung: Informatika, 2006), h. 2

elektronik melalui media internet.<sup>2</sup> Salah satu kebutuhan yang saat ini banyak diminati dan di sukai manusia pada zaman modern ini adalah kebutuhan dalam bidang hiburan. Contohnya seperti permainan *game* yang sangat diminati oleh seluruh kalangan masyarakat baik dari yang tua, muda, remaja hingga anak-anak, baik laki-laki maupun perempuan. Tentu saja banyak pihak-pihak yang menjadikan *game* ini menjadi sumber bisnis untuk menghasilkan keuntungan. Karena, peminatnya banyak dan kemungkinan peluang mendapatkan keuntungan juga cukup besar.

Di dalam dunia *game* dikenal juga dengan istilah *Real Money Trading* atau *Top Up* yang dapat dikatakan juga sebagai jual beli di dunia maya, hal ini dikarenakan penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung, melainkan dengan menggunakan sarana media elektronik. Sistem *Real Money Trading* tidak harus antar sesama pemain. Sistem ini marak terjadi pada pemain *game online* berjenis *Multi Massive Online Role Playing Game* yaitu *game* yang dimainkan dengan fitur kebebasan dalam kontrol yang menghubungkan pelaku dengan banyak orang secara bersamaan di dalam suatu permainan secara *online* dan berkembang setiap harinya. *Real Money Trading* merupakan transaksi elektronik di dalam suatu *game* untuk melakukan pembelian *gold* ataupun *item* dalam *game* yang menggunakan uang asli yaitu rupiah.<sup>3</sup>

Dalam sebuah *game online* biasanya disematkan fitur agar para pemain bisa melakukan transaksi jual beli (*trading/top up*) di aplikasi *game* tersebut dengan pihak developer atau pengembang. Biasanya jual beli hanya bisa dilakukan untuk *item* yang ditukarkan dengan uang asli dan hanya bisa dilakukan dalam *game*.<sup>4</sup> Pengguna sendiri dapat memilih cara pembayaran yang diinginkan oleh para pengguna setelah membeli *item* atau *diamond* yang pengguna inginkan dan yang memudahkan pengguna dalam membayarnya,

---

<sup>2</sup> Gemala Dewi, dkk. *Hukum Perikatan Islam Di Indonesia*, cet. 2, (Jakarta: Kencana , 2005) h. 196

<sup>3</sup> Ketut Krisna Wijaya, “*Itemku Marketplace Gold dan Item Game Online di Indonesia*” <https://id.techinasia.com/itemku-maerketplace-emitmem-dan-uang-game-online-di-Indonesia> pada tanggal 22 november 2021

<sup>4</sup> Syaiful Imran, *Mengenal Transaksi RMT dalam Game*, <https://ipankint.com/game/mengenal-transaksi-rmt-dalam-game/>, diakses pada tanggal 27 september 2021

seperti membayar menggunakan *ATM Banking*, pulsa, atau bisa langsung membayar lewat Alfamart ataupun Indomaret terdekat untuk mendapatkan *item* atau *diamond* yang pemain inginkan. Sistem *trading* biasanya lebih memudahkan para pemain *game online* bertransaksi karena dilakukan secara *online*. Tetapi, dalam sistem *online* ini, ada beberapa oknum tertentu yang menjualnya secara ilegal dan tentunya akan berdampak pada akun *gamers* tersebut, sehingga menyebabkan kerugian kepada pihak pembeli. Selain itu, kerugian juga dapat terjadi karena pembeli sudah membayarkan kewajibannya tetapi tidak mendapatkan haknya dan barang yang telah dibeli oleh si pembeli tersebut tidak dapat menjadi hak milik pembeli secara utuh.<sup>5</sup>

Pada dasarnya *game* terbagi menjadi dua macam, yaitu *game offline* dan *game online*. *Game offline* bisa dimainkan tanpa menggunakan akses sambungan internet. Sedangkan untuk *game online*, permainan yang ingin dimainkan oleh para gamer dalam *game* tersebut harus memerlukan akses sambungan internet. Baik *game offline* maupun *game online* sangat menarik minat masyarakat terutama pada *game online*. Sesuai dengan perkembangan zaman saat ini *game online* yang paling banyak diminati masyarakat seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, *PlayerUnknown's Battle Grounds* dan masih banyak berbagai macam *game online* lainnya. Salah satu *game* yang penyusun tertarik untuk menelitinya adalah transaksi *diamond* atau *item* yang ada di dalam *game online Mobile Legend*.<sup>6</sup>

*Mobile Legends* adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Montoon developer*. *Game* ini dapat dimainkan di *platform mobile Android* dan *iOS*. *Game (Multiplayer Online Battle Arena)* satu ini sukses mencuri perhatian para *gamer* di Indonesia sejak tahun 2016. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 *hero* dari daftar *hero* yang bisa diakses oleh pemain. *Hero* yang

---

<sup>5</sup> Syaiful Imran, *Mengenal Transaksi RMT...*, <https://ipankint.com/game/mengenal-transaksi-rmt-dalam-game/>, diakses pada tanggal 27 September 2021

<sup>6</sup> Dimas Yoga Maulana, *Perbedaan Game Online dan Game Offline*, <https://www.google.com/amp/s/www.viva.co.id/amp/vstory/telnologi-vstory/1188177-perbedaan-game-online-dan-game-offline>, diakses pada tanggal 27 September 2021

tersedia adalah *hero* yang telah dibeli dan *hero* yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua *hero* dapat langsung dimainkan. Lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk 1 ronde tergantung oleh pemain dalam menyelesaikan permainan tersebut.<sup>7</sup>

*Game Online Mobile Legend* merupakan salah satu *game* yang sering dilakukan dalam kegiatan *Real Money Trading* dari semua kalangan, baik kalangan orang dewasa, remaja dan anak-anak. Adapun hal-hal yang sering dijadikan objek dalam transaksi *Real Money Trading* dalam *game mobile Legend* ini yaitu:

1. *Diamond*, adalah mata uang yang ada di dalam *Game Online Mobile Legend*. Harga *diamond* berkisar Rp. 3.000,00 untuk 11 *diamond* Rp. 15.000, 00 untuk 50 *diamond* dan belum termasuk pajak.
2. *Hero*, adalah karakter yang akan digunakan saat memainkan *Game Online Mobile Legend*
3. *Skin*, adalah salah satu *item* yang sangat diminati oleh para pengguna *game online mobile legend* karena, *skin* ini berupa *outfit* serta perlengkapan yang digunakan karakter *game (Hero)* sebagai tambahan kekuatan ketika bermain *Game Online Mobile Legend*
4. *Starlight Member* dan *Season pass*, adalah pelayanan istimewa yang di berikan oleh pihak *developer Game* kepada pengguna *Game* sehingga, pengguna mendapatkan hak istimewa untuk menggunakan *Hero* yang bertanda bintang selama dalam kurun waktu satu bulan (untuk *Starlight Member*) dan lebih banyak hadiah (untuk *season pass*) yang ada di dalam *Game Online Mobile Legend*.<sup>8</sup>

Menurut pengertian dalam syariat Islam, transaksi jual beli adalah pertukaran harta atas dasar saling rela antara pihak penjual dan pembeli atau memindahkan hak milik dengan ganti yang dapat dibenarkan (yaitu dengan

---

<sup>7</sup><https://www.google.com/amp/s/esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/amp/>, diakses pada tanggal 27 September 2021

<sup>8</sup> Heylae Edu, *Virtual Property pada Game Mobile Legend: Player ML Wajib Tahu*, <https://heylawedu.id/blog/virtual-ptoperty-pada-game-mobile-legend-player-ml-wajib-tahu>, diakses pada tanggal 27 September 2021

alat tukar yang sah) dari definisi yang dikemukakan ini, dapat disimpulkan bahwa pertukaran harta antara dua pihak atas dasar saling rela dan memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan, yaitu berupa alat tukar yang diakui sah dalam lalu lintas perdagangan.<sup>9</sup> Seperti yang diterangkan dalam Surah *An-Nisa'* (4) ayat 29:<sup>10</sup>

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

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

Ayat diatas menjelaskan larangan Allah Swt untuk tidak saling memakan harta dengan cara yang batil yaitu mengkonsumsi harta dengan cara-cara yang batil (tidak benar) seperti judi, penipuan, riba dan perbuatan yang melanggar syariat Islam. Maka, dalam perdagangan hal yang harus yang dilakukan adalah memenuhi prinsip suka sama suka dengan adanya ijab dan qabul antara pihak penjual dan pembeli.

Jual beli juga diatur dalam buku III KUHPPerdata, bab ke lima tentang jual beli. Dalam pasal 1457 KUHPPerdata dijelaskan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian, dimana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan kebendaan dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Perjanjian jual beli adalah perjanjian yang dibuat antara penjual dan pembeli.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Suhrawardi K. Lubis dan Farid Wajdi, *Hukum Ekonomi Islam* (Jakarta Timur : Sinar Grafika, 2012), hal. 139

<sup>10</sup> Abdul Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Amzah, 2017), cet. 3 h. 27

<sup>11</sup> Salim H.S, *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), hal. 49

Dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dimaksud dengan Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. (Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 pasal 1 angka 2). Dalam pasal 45A Nomor (1) berbunyi, Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).<sup>12</sup>

Berdasarkan data observasi peneliti dengan Ketua Komunitas Bencoolen Squad yang merupakan salah satu Komunitas *Mobile Legend* di Kota Bengkulu, mengenai praktik jual beli dengan Sistem *Real Money Trading* yaitu melalui tiga cara. Pertama, melakukan transaksi jual beli dengan pihak resmi atau developer. Kedua, melakukan transaksi jual beli dengan pihak ketiga yang bekerja sama dengan developer. Ketiga, melakukan transaksi jual beli antar sesama pemain. Tentu saja, transaksi jual beli yang dilakukan dengan pihak resmi atau developer lebih aman dan terpercaya dibandingkan dengan dua alternatif lainnya. Dikarenakan, resiko dalam praktik jual beli yang dilakukan diluar pihak resmi yaitu dapat terjadi bentuk manipulatif data yang dapat mengakibatkan kerugian kepada pihak pembeli. Dimana, pembeli yang telah membayarkan uangnya namun, tidak menerima barang tersebut. Sehingga pihak pembeli juga harus cerdas dalam melakukan transaksi jual beli terutama secara virtual agar terhindar dari hal-hal yang merugikan.

---

<sup>12</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 1 angka (2).

Di dalam hukum Islam dan hukum positif telah dijelaskan mengenai hal-hal dalam bertransaksi jual beli yang baik. Jika dikorelasikan dengan sistem *real money trading* dalam aplikasi *game online mobile legends* ini, apakah transaksi ini sudah sesuai dengan hukum Islam dan hukum positif terlebih lagi dalam transaksi tersebut pembeli tidak dapat menerima secara langsung barang atau objek yang dibeli dan sistem *real money trading* ini dapat menimbulkan pengaruh yang konsumtif terhadap game itu sendiri. Hal-hal yang sangat dikhawatirkan dengan adanya keadaan yang terlalu konsumtif akan menimbulkan penyesalan dikemudian hari.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “ Sistem *Real Money Trading* di Aplikasi *Game Online Mobile Legend* Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif” (Studi Kasus Komunitas *Mobile Legends* Kota Bengkulu).

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legend* pada Komunitas *Mobile Legend* di Kota Bengkulu?
- b. Bagaimana Pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap sistem *Real Money Trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legend* di Kota Bengkulu?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah

- a. Untuk mengetahui dan memahami Praktik jual beli dengan *sistem Real Money Trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legend* pada komunitas *Mobile Legend* di Kota Bengkulu

- b. Untuk mengetahui dan memahami pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap sistem *Real Money Trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legend* di Kota Bengkulu.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Secara teoritis

Penelitian ini berguna untuk menjadi salah satu sarana dalam mengetahui dan memahami secara mendalam mengenai praktik jual beli, akad dalam jual beli mekanisme serta objek dalam jual beli sistem *Real Money Trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legend* di Kota Bengkulu.

- b. Secara Praktis

Dapat menjadi bahan acuan dan memberikan sumbangan pengetahuan kepada para pihak yang terkait diantaranya :

- i. Bagi para pihak penjual atau penyedia jasa sistem *Real Money Trading* yang membaca ini agar lebih terbuka dan jelas dalam melakukan praktik jual beli sehingga tidak merugikan pembeli.
- ii. Bagi para pihak pembeli atau para pemain *game online Mobile Legend* setelah membaca ini, dapat lebih berhati-hati dalam melakukan pembelian *item/* atau produk *game* dengan sistem *Real Money Trading*.
- iii. Bagi para peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian, agar dapat menjadi pedoman teori atau tambahan referensi dan bahan tambahan dalam melakukan penelitian yang berlanjut.

#### **E. Hasil Penelitian Terdahulu**

Secara umum, penelitian terdahulu dapat membantu peneliti dalam menentukan pendekatan penelitiannya dan membantu peneliti dalam

menafsirkan hasil analisis data serta menarik simpulan penelitian.<sup>13</sup> Penelitian terdahulu ini juga bertujuan untuk menghindari munculnya asumsi duplikasi hasil penelitian. Berdasarkan penelusuran penelitian terdapat beberapa karya yang telah ada dan memiliki kemiripan antaranya sebagai berikut

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Ariskan Hadi, Fakultas Syariah Prodi Hukum Ekonomi Syariah IAIN Kota Bengkulu yang berjudul, *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif*.<sup>14</sup> Skripsi ini membahas tentang mekanisme transaksi jual beli akun *game online Free Fire* yang sering terjadi penipuan yang tidak sesuai dengan perjanjian awal. Berdasarkan analisis peneliti telah memenuhi rukun jual beli sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah dan telah memenuhi ketentuan-ketentuan dalam hukum positif.

Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang jual beli dalam *game online*. Sedangkan perbedaannya adalah pada skripsi ini membahas tentang *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire*, sedangkan peneliti disini berfokus pada jual beli item atau objek yang ada di dalam *game online Mobile Legend* dengan sistem *Real Money Trading*.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sahrul Alamsyah Siregar, Fakultas Syariah Prodi Hukum Ekonomi Syariah IAIN Kota Bengkulu yang berjudul *Tinjauan Hukum Islam terhadap jual beli UC pada Game Online PUBG*<sup>15</sup>. Skripsi ini membahas tentang sistem pembelian UC pada *Game Online PUBG* yang dalam sistem pembelian dilakukan dengan cara undian dan mendapatkan hasil secara acak yang belum tentu menghasilkan keuntungan. Berdasarkan analisis peneliti, praktek jual beli

---

<sup>13</sup> Imam Mahdi, et. al., *Pedoman Penelitian Skripsi*, ( Bengkulu : Fakultas Syariah IAIN Bengkulu, 2018), h. 12.

<sup>14</sup> Ariskan Hadi, *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif*, (Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, IAIN Bengkulu, Bengkulu, 2020)

<sup>15</sup> Sahrul Alamsyah Siregar, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada Game Online PUBG*, (Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, IAIN Bengkulu, Bengkulu, 2020)

*UC* pada *Game Online PUBG* ini tidak sah, dikarenakan belum memenuhi rukun jual beli sebab, tidak ada kejelasan dari identitas salah satu pihak, dan setiap kegiatan transaksi dengan cara untung-untungan serta mengandung unsur gharar itu dilarang dan diharamkan dalam syariat Islam.

Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang jual beli dalam *game online*. Sedangkan perbedaannya adalah pada skripsi ini membahas tentang Praktek Jual Beli *UC* pada *Game Online PUBG* yang dilakukan dengan cara mengikuti undian di dalam game dan mendapatkan hasil secara acak yang belum tentu menghasilkan keuntungan, sedangkan peneliti disini berfokus pada jual beli *item* atau objek yang ada di dalam *game online Mobile Legend* dengan sistem *Real Money Trading*.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Olla Hutri Anggraini, Fakultas Syariah Prodi Hukum Ekonomi Syariah IAIN Kota Bengkulu yang berjudul *Jual Beli Emas Online dalam Perspektif Hukum Islam*.<sup>16</sup> Skripsi ini membahas tentang sistem jual beli *online* dalam konteks hukum Islam diperbolehkan karena tidak mengandung unsur penipuan, barang yang dijual sesuai dengan informasi yang ada di *website* yang disediakan di *website* penjual. Analisis tentang jual beli *Emas Online* tidak diperbolehkan dalam Perspektif Hukum Islam dikarenakan terjadi riba *Nasi'ah* di dalamnya dan bahwa emas dan uang adalah komoditi ribawi yang illah-nya sama yaitu tsamanyah atau kedudukannya sebagai penentuan nilai atau harga, namun berbeda jenis karena emas bukan uang dan uang bukanlah emas.

Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama membahas jual beli yang dilakukan dengan melalui *website (online)*. Sedangkan perbedaannya adalah pada skripsi ini membahas tentang jual beli emas *online* yang tidak

---

<sup>16</sup> Olla Hutri Anggraini, *Jual Beli Emas Online dalam Perspektif Hukum Islam*, (Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, IAIN Bengkulu, Bengkulu, 2020)

diperbolehkan, dan peneliti membahas tentang jual beli objek dan *game online Mobile Legend* dengan sistem *Real Money Trading*.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Irkham Firdaus, 2016 IAIN Ponorogo yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun *Game Online Clash Of Clans*”.<sup>17</sup> Skripsi ini membahas tentang akad dan mekanisme dalam jual beli akun *game online Clash Of Clans* melalui fitur sosial media yaitu *Facebook* menurut hukum Islam telah sesuai dan diperbolehkan, karena akad yang dilakukan secara tertulis tanpa bertatap muka tidak bertentangan dengan syarat dan rukun jual beli dalam Islam yang memenuhi unsur suka sama suka.

Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama melakukan transaksi jual beli melalui fitur online. Sedangkan perbedaannya adalah transaksi jual beli pada akun *Clash Of Clans* melalui *Facebook* yang diperbolehkan dan peneliti membahas tentang bagaimana sistem *real money trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legends*.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Angling Ananditya, Sriyono dan Sepni Yanti yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Voucher Game* Berbasis *Desktop* Pada *Aren.Net* di Depok.<sup>18</sup> Dalam penelitian ini, proses penjualan *voucher game* menjadi salah satu peluang bisnis yang efektif karena di sistem ini sudah terkomputerisasi sehingga dapat memudahkan dan mempercepat waktu pekerjaan dalam pengolahan data penjualan *voucher game* dan juga mempermudah *user* dalam mempelajari sistem ini.

Persamaan pada penelitian ini sama-sama membahas tentang sistem jual beli mengenai *item* atau obyek yang ada di dalam *game*. Sedangkan perbedaannya pada penelitian hanya membahas rancangan sistem

---

<sup>17</sup> Muhammad Irkham Firdaus, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans*, (Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, IAIN Ponorogo, Jawa Timur, 2016)

<sup>18</sup> Angling Ananditya, et. al., “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game Online Berbasis Desktop Pada AREN.NET di Depok”, *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, Vol 01, 2020

penjualannya saja dan yang peneliti bahas adalah sistem penjualannya serta bagaimana dalam Hukum Islam dan Hukum Positif.

## F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu faktor penting dalam memberi arahan dan sebagai pedoman dalam memahami suatu objek penelitian. Karena, metode penelitian akan menentukan bagaimana cara kerja dalam mekanisme penelitian sehingga akan tepat sasaran.

### a. Jenis penelitian dan pendekatan penelitian

Jenis penelitian yang akan peneliti gunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Jenis penelitian ini adalah studi lapangan yaitu dengan cara mencari data secara langsung di lokasi penelitian dengan melihat obyek yang diteliti. Dimana seorang peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, proses, kejadian aktivitas, terhadap satu atau lebih orang.<sup>19</sup> Eksplorasi yang akan peneliti lakukan secara mendalam yaitu terhadap sistem *real money Trading* yang biasa dilakukan para *gamer* di beberapa Komunitas *Game* yang ada di kota Bengkulu seperti komunitas *Pegasus Squad*, *Voltage Rafflesia* dan *Bencoolen Squad*.

### b. Lokasi Penelitian

Terkait lokasi pada penelitian ini, peneliti memilih untuk melakukan penelitian kepada beberapa komunitas pemain *game online Mobile Legend* di Kota Bengkulu yang tergabung dalam komunitas *Pegasus Squad*, *Voltage Rafflesia* dan *Bencoolen Squad*. Dikarenakan banyak masyarakat di Kota Bengkulu baik kalangan dewasa, remaja dan anak-anak yang melakukan sistem *Real Money* untuk membeli *item* atau objek yang ada di dalam game tersebut.

### c. Subjek/informan Penelitian

---

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung : CV Alfabeta, 2013), 15

Dalam penelitian lebih banyak menggunakan sumber data yang berupa person atau responden sebagai informasi. Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi dan kondisi penelitian tentang sistem *Real Money Trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legend* di Kota Bengkulu, pihak-pihak yang terkait seperti beberapa pemain dari beberapa komunitas *game online Mobile Legend* seperti *Pegasus Squad*, *Voltage Rafflesia* dan *Bencoolen Squad* yang memenuhi kriteria dengan pernah melakukan sistem *trading* atau yang disebut dengan *top up* di kota Bengkulu dan pemain aktif di komunitas tersebut.

d. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini adalah darimana data diperoleh. Untuk mengetahui objek yang akan diteliti maka pengumpulan data dikelompokkan ke dalam dua jenis data yang terdiri dari data primer dan data sekunder.

i. Data Primer

Yang dimaksud dengan data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan. Data ini diperoleh langsung kepada beberapa para *gamer* yang tergabung di beberapa komunitas dalam *game online Mobile Legend* seperti *Pegasus Squad*, *Voltage Rafflesia* dan *Bencoolen Squad*.

ii. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang berada diluar objek yang sebenarnya, tetapi masih memiliki hubungan dengan objek yang akan diteliti, baik berupa tulisan yang sudah jadi seperti : buku-buku, laporan, dokumentasi, dokumen pribadi, serta situs internet yang berkaitan dengan judul penelitian yang peneliti lakukan. Seperti data tentang aplikasi *game online Mobile Legend* dan situs web yang menyediakan jasa objek yang ada dalam *game online Mobile Legend*.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu langkah yang penting di dalam sebuah penelitian. Karena tujuan dalam penelitian adalah untuk memperoleh data.

### i. Observasi

Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan di lapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti.<sup>20</sup> Metode ini digunakan agar masalah pokok dapat diteliti langsung kepada pihak-pihak pemain *game online mobile legend* yang tergabung dalam beberapa komunitas seperti, Pegasus Squad, Voltage Rafflesia dan Bencoolen Squad di kota Bengkulu.

### ii. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang yang bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Melaksanakan teknik wawancara berarti melakukan interaksi antara pewawancara (*interview*) dan terwawancara (*interviewee*).

Dalam wawancara mengenai praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legend* ini, peneliti dapat melakukan wawancara kepada beberapa pemain-pemain *game online Mobile Legend* yang tergabung di dalam komunitas Pegasus Squad, Voltage Rafflesia dan Bencoolen Squad yang berada di Kota Bengkulu guna mendapatkan informasi yang peneliti butuhkan.

### iii. Dokumentasi

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah

---

<sup>20</sup> Basrowi, Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 93-94

yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.<sup>21</sup> Dengan adanya metode dokumentasi, dapat membantu peneliti dalam mendapatkan data-data dan informasi yang lebih relevan yang berkenaan dengan sistem *Real Money Trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legend* terkait foto atau gambar sebagai penyempurna data.

#### iv. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif dengan cara menghubungkan kategori-kategori data yang berkaitan untuk disimpulkan berdasarkan data yang relevan sehingga, setelah semua data terkumpul dan sesuai dengan kerangka penelitian maka, dari data tersebut peneliti dapat menganalisis semua data yang terkumpul dan mendapatkan kesimpulan yang bermanfaat untuk semuanya.

### H. Sistematika Penelitian

Agar penelitian skripsi lebih terarah terhadap tujuan pembahasan maka, diperlukan sistematika penelitian yang terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu 1 (satu) bab dan bab lainnya saling mendasari dan saling berkaitan. Hal ini memudahkan pekerjaan dalam penelitian dan memudahkan pembaca dalam memahami serta menangkap hasil dari penelitian ini. Adapun sistematika penelitian terdiri dari berbagai pembahasan yang terurai dari 5 bab, yaitu:

BAB I. Pendahuluan bab ini tersusun atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori, metode penelitian: jenis dan pendekatan penelitian, sumber dan teknik pengumpulan bahan hukum, teknik analisis bahan hukum.

BAB II. Kajian Teori, bab ini tersusun atas teori-teori yang relevan berdasarkan permasalahan. Yakni, teori-teori mengenai akad, teori jual

---

<sup>21</sup> Basrowi, Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif....*, h. 158

beli berdasarkan hukum Islam dan hukum positif serta undang-undang yang mengatur jual beli secara *online*.

BAB III. Bab ini berisikan gambaran umum dan keterangan mengenai tempat dan objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Yaitu berupa profil komunitas *game online mobile legend* di Kota Bengkulu serta gambaran umum mengenai sistem *real money trading* dan *game online mobile legend*.

BAB IV. Bab ini berisikan pembahasan yang berkaitan dengan rumusan masalah, serta analisis mendalam dari peneliti terhadap apa yang diteliti. Yakni pembahasan mengenai praktik jual beli dengan sistem *real money trading* dalam aplikasi *game online mobile legend* pada komunitas *mobile legend* Kota Bengkulu dan analisis menurut hukum Islam dan hukum positif terhadap sistem *real money trading* dalam aplikasi *game online mobile legend*.

BAB V. Kesimpulan dan Saran. Berisi kesimpulan dari hasil uraian peneliti dan saran peneliti mengenai praktik jual beli dengan sistem *real money trading* dalam aplikasi *game online mobile legend*.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Hukum Islam

- i. Akad dalam Islam
  - i. Pengertian akad

Istilah kata “perjanjian” dalam bahasa Indonesia, berarti “akad” dalam hukum Islam. Kata akad berasal dari kata *al-'aqd*, yang berarti mengikat, menyambung, atau menghubungkan.<sup>22</sup> Sedangkan akad dalam istilah *Fiqh*, digambarkan secara umum sebagai sesuatu yang menjadi tekad seseorang untuk melaksanakan, baik yang muncul dari satu pihak, seperti wakaf, talak, dan sumpah, maupun yang muncul dari dua pihak, seperti jual beli, sewa, wakalah, dan gadai.<sup>23</sup> Sedangkan pengertian akad secara khusus adalah ikatan antara ijab kabul dengan cara yang disyariatkan yang memberikan pengaruh terhadap objeknya.<sup>24</sup>

Berdasarkan definisi diatas, akad merupakan suatu bentuk perjanjian yang dilakukan secara sukarela dan melibatkan penjual dan pembeli sehingga menimbulkan akibat hukum terhadap objek yang diandalakan.

- ii. Dasar Hukum Akad

Adapun yang dijadikan dasar hukum untuk mendasari kegiatan jual beli sebagaimana dijelaskan Allah SWT dalam surat *Al-Maidah* ayat 1 :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءٰمَنُوْا اَوْفُوْا بِالْعُقُوْدِ ۗ اُحِلَّتْ لَكُمْ بَيِّمَةٌ اَلْاَنْعٰمِ اِلَّا مَا يَتَلٰى عَلَيْكُمْ غَيْرٌ

مُّحَلٰى الصَّيْدِ وَاَنْتُمْ حُرْمٌ ۗ اِنَّ اِلٰهَكُمْ لَعَلٰى ۗ مَا يُرِيْدُ

---

<sup>22</sup> Syamsul Anwar, “*Hukum Perjanjian Syariah*” (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), h. 68

<sup>23</sup> Hendi Suhendi, “*Fiqh Muamalah*”, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2005), h. 35

<sup>24</sup> Hamzah Yu'qub, “*Kode Etik Dagang Menurut Hukum Islam*”, (Bandung : CV. Diponegoro, 1984), h. 71

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, penuhilah akad-akad itu. Dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu. (yang demikian itu) dengan tidak menghalalkan berburu ketika kamu sedang mengerjakan haji. Sesungguhnya Allah menetapkan hukum-hukum menurut yang dikehendaki-Nya.”

iii. Rukun dan Syarat Akad

Rukun yang membentuk akad ada empat, yaitu :

- 1) Para pihak yang membuat akad (*al-'aqidan*)
- 2) Pernyataan kehendak para pihak (*shigatul-'aqd*)
- 3) Objek akad (*mahallul-'aqd*)
- 4) Tujuan akad (*maudhu'al-'aqd*)<sup>25</sup>

Rukun tersebut harus ada untuk terjadinya akad. Kita tidak mungkin membayangkan terciptanya suatu akad apabila tidak ada pihak yang membuat akad, atau tidak ada pernyataan kehendak untuk berakad, atau tidak ada objek akad, atau tidak ada tujuannya.<sup>26</sup>

Dalam Hukum Islam syarat-syarat terbentuknya suatu akad yaitu:

- 1). Rukun Pertama : *Tamyiz*, dan berbilang
- 2). Rukun Kedua : Pernyataan kehendak, harus memenuhi dua syarat juga, yaitu adanya persesuaian ijab dan kabul, dan kesatuan majelis akad.
- 3). Rukun Ketiga : Objek akad harus memenuhi tiga syarat, yaitu dapat diserahkan, dapat ditentukan, dan dapat ditransaksikan.
- 4). Rukun Keempat : tidak bertentangan dengan syara'<sup>27</sup>

iv. Hal-hal yang membatalkan akad

Ulama fiqh mengatakan bahwa suatu akad itu dapat menjadi batas atau bisa dikatakan berakhir manakala terjadi hal-hal seperti :

---

<sup>25</sup> Syamsul Anwar, “*Hukum Perjanjian Syariah*”, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), h.96

<sup>26</sup> Syamsul Anwar, “*Hukum Perjanjian Syariah...*”, h.97

<sup>27</sup> Syamsul Anwar, “*Hukum Perjanjian Syariah...*”, h. 97-98

- 1). Berakhir masa berlaku akad itu, apabila akad itu memiliki tenggang waktu.
- 2). Dibatalkan oleh pihak-pihak yang berakad, apabila akad itu mengikat.
- 3). Dalam suatu akad yang bersifat mengikat, akad dapat berakhir bila :
  - a. akad itu fasid
  - b. berlaku khiyar syarat dan khiyar aib.
  - c. akad itu tidak dilaksanakan oleh satu pihak yang berakad
  - d. telah tercapai tujuan akad itu secara sempurna
- 4). Wafat salah satu pihak yang berakad.<sup>28</sup>

ii. Jual Beli dalam Islam

a. Pengertian Jual Beli

Jual beli atau perdagangan dalam istilah *fiqh* disebut dengan *al-bay'* yang menurut etimologi yang berarti menjual atau mengganti. Jual beli atau *al-bay'* secara bahasa artinya memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti.<sup>29</sup>

Sedangkan menurut terminologi yang dimaksud dengan jual beli adalah suatu perjanjian tukar-menukar barang atau benda yang memiliki nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak, dimana salah satu pihak menjadi penerima benda dan pihak lain yang memberikan benda sekaligus menjadi penerima benda lain sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan Syara' dan disepakati.<sup>30</sup>

Dalam hukum Islam, pengertian jual beli memiliki makna berbeda menurut ulama *fiqh*, yaitu<sup>31</sup>

---

<sup>28</sup> M. Ali Hasan, "*Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam (Fiqh Muamalah)*", (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2003), h. 110

<sup>29</sup> Abdul Aziz Muhammad Azam, *Fiqh Muamalah Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, (Jakarta : Amzah, 2010) h. 23

<sup>30</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, ( Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2002) h. 68

<sup>31</sup> Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2014) h. 47

- 1) Ulama Hanafiah berpendapat bahwa jual beli mempunyai dua pengertian. Pertama, bersifat khusus, yaitu menjual barang dengan mata uang (emas dan perak). Kedua, bersifat umum, yaitu mempertukarkan benda dengan benda menurut ketentuan tertentu..
- 2) Ulama Malikiyah mengatakan bahwa jual beli mempunyai dua pengertian. Pengertian pertama: bersifat umum, yang mencakup seluruh macam kegiatan jual beli. Pengertian kedua bersifat khusus, yang mencakup beberapa macam jual beli saja.
- 3) Ulama Syafi'iyah menyebutkan pengertian jual beli sebagai mempertukaran harta dengan harta dalam segi tertentu, yaitu masing-masing pihak menyerahkan prestasi kepada pihak lain baik sebagai penjual maupun pembeli secara khusus.
- 4) Ulama hanabilah berpendapat, jual beli adalah pertukaran harta dengan harta atau manfaat dengan manfaat lain yang dibolehkan secara hukum untuk selamanya dan pemberian manfaat tersebut bukan riba serta bukan bagi hasil.

Definisi jual beli yang disepakati para ulama yaitu tukar menukar antara harta dengan harta menggunakan cara-cara tertentu yang bertujuan untuk memindahkan kepemilikan.<sup>32</sup> Definisi lain juga dikemukakan oleh ulama Hanafiyah yang dikutip oleh *wahbah Al-Zuhaily*, jual beli adalah saling tukar-menukar harta dengan harta yang menggunakan cara-cara tertentu atau tukar-menukar antara sesuatu yang diinginkan dengan nilai benda yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat".<sup>33</sup>

#### b. Landasan Hukum

Jual Beli sebagai sarana untuk tolong-menolong antar umat manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup, berlandaskan kepada

---

<sup>32</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli* ( Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2015) h. 12

<sup>33</sup> Abdul Rahman Ghazaly, et.al, *Fiqh Muamalah* ( Jakarta : Kencana, 2010) h. 67

Al-Qur'an, Hadis, dan ijma' para ulama. Beberapa ayat-ayat yang membahas tentang jual beli antara lain :

1) Al-Qur'an

a) Surat Al-Baqarah ayat 275

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

Artinya : orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang sedemikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. orang-orang yang telah sampai kepada larangan 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.

Dari ayat diatas, sudah jelas Allah membolehkan jual beli dan melarang riba atau tambahan dari segi manapun Allah telah mengharamkan riba. Apabila dalam melaksanakan proses transaksi jual beli maka, berhati-hatilah dan tetap teliti agar tidak terjerumus ke dalam larangan yang telah ditetapkan oleh Allah SWT.

b) Surat Al-Baqarah ayat 282

... وَأَشْهَدُوا إِذَا تَبَايَعْتُمْ ...

Artinya : “Dan persaksikanlah apabila kamu berjual beli”

Dari ayat diatas, dalam melakukan transaksi jual beli hendaknya, dilakukan dan disaksikan langsung antara pihak penjual dan pembeli serta, dianjurkan membawa seseorang untuk menjadi saksi pada saat jual beli berlangsung.

c) Surat An-nisa ayat 29

يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ

تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

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

Dari ayat diatas, Allah telah melarang manusia untuk mengambil, menggunakan, memakan harta orang lain dengan cara yang tidak baik. Kita bisa melakukan transaksi terhadap harta orang lain dengan jalan perdagangan, yang aling ridho satu sama lain.

2) Hadis

حَدَّثَنَا إِسْمَاعِيلُ حَدَّثَنَا مَالِكٌ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ دِينَارٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا أَنَّ رَجُلًا ذَكَرَ لِلنَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنَّهُ يُجَدِّعُ فِي الْبَيْعِ فَقَالَ إِذَا بَايَعْتَ فُتُنَ لَا خِلَابَةَ

Artinya : telah menceritakan kepada kami Isma'il telah menceritakan kepada kami Malik dari Abdullah bin Dinar dari Abdullah bin Umar radliallahu 'anhuma; ada seorang laki-laki yang mengeluhkan dirinya kepada Nabi shallallahu 'alaihi wasallam, karena dirinya sering ditipu dalam jual beli, maka

beliau mengatakan: "Jika kamu jual-beli, katakan; 'Namun dengan syarat tak ada penipuan'." ( HR. Bukhari 6449)<sup>34</sup>

Jadi, dalam hadis diatas jual beli sangat diperbolehkan dalam hukum Islam dengan syarat tidak ada penipuan di dalam jual beli.

### 3) Ijma'

Para ulama telah sepakat bahwa, jual beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tidak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya tanpa bantuan dari orang lain. Namun demikian, bantuan atau barang milik orang lain yang dibutuhkannya tersebut harus diganti dengan barang lainnya yang memiliki nilai sesuai atau sepadan dengan barang yang dibutuhkan.<sup>35</sup>

### c. Rukun Jual Beli

Rukun jual beli menurut ulama Hanafiyah hanya satu yaitu, *ijab* (ungkapan membeli dari pembeli) dan *qabul* (ungkapan menjual dari penjual). Menurutny, yang menjadi rukun dalam jual beli itu hanyalah kerelaan dari kedua belah pihak antara pihak penjual dan pihak pembeli untuk melaksanakan transaksi jual beli.<sup>36</sup> Menurut jumhur Ulama menyatakan bahwa rukun dalam transaksi jual beli ada empat yaitu:

a. Ada orang yang berakad atau *al-muta'qidayn* (penjual dan pembeli)

Kedua belah pihak yang akan melaksanakan akad harus sudah mencapai usia akil-baligh, dalam keadaan waras (tidak gila) atau

---

h.218 <sup>34</sup>Achmad Sunarto, *Himpunan Hadist Shahih Bukhari*, (Jakarta Timur: TB.Setia Kawan),

<sup>35</sup> Rachmat Syafei, *Fiqh Muamalah*, ( Bandung : Pustaka Setia, 2011) h. 75

<sup>36</sup> Abdul Rahman Ghazaly et. al, *Fiqh Muamalah*, ( Jakarta : Kencana, 2010) h. 71

memiliki akal sehat, dewasa (*rushd*), bertanggung jawab dalam bertindak. Ada *sighat*

Adanya pernyataan para pihak untuk melakukan ijab dan qabul dari kedua belah pihak yang bersangkutan, bisa menggunakan lafaz/ ucapan atau dapat berupa tulisan.<sup>37</sup>

b. Ada objek yang di beli (*Mahallu Al-Aqd*)

Adanya objek akad, yakni jasa atau benda yang berharga dan objek akad tersebut tidak dilarang dalam syari'ah. Adapun *ma'qud alaih* yaitu objek akad harus memenuhi syarat-syarat, sebagai berikut:

a) Objek akad harus telah ada ketika akad berlangsung

Sebagaimana yang dikatakan Ibnu Mas'ud R.A, jangan kalian membeli ikan dalam air kaena itu adalah gharar, dan karena maksud dari jual beli adalah memberikan hak *tasharruf*, dan ini tidak mungkin terjadi pada barang yang dibeli.<sup>38</sup>

b) Objek akad harus *mal mutaqawwam* (bernilai menuru syara)

Tidak boleh menjual sesuatu yang tidak dapat dimanfaatkan dengan sendirinya walaupun bisa bermanfaat jika digabungkan dengan yang lain, seperti dua biji gandum, karena tidak bisa dimanfaatkan sebab terlalu sedikit. Sebagaiman pada bangkai, darah dan miras tidak sah diperjual-belikan, sebab pada prinsipnya *mal-ghairu mutaqawwim* tidak dimiliki.

c) Dapat diserahterimakan ketika akad berlangsung

Objek akad harus diserahkan pada waktu akad berlangsung namun hal ini, tidak berarti harus dapat diserahkan seketika. Dalam hal ini maksudnya adalah pada waktu yang telah ditentukan, objek akad dapat diserahkan karena memang

---

<sup>37</sup> Veithzal Rivai et. al, Islamic Transaction Law in Business dari Teori ke Praktik, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), h. 9

<sup>38</sup> Abdul Rahman Ghazali, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 48.

benar-benar ada dibawah kekuasaan yang sah pada pihak yang bersangkutan.<sup>39</sup>

d) Objek akad harus jelas dan dikenali para pihak

Objek akad harus ditentukan dan diketahui oleh kedua belah pihak yang melakukan akad. Ketidakjelasan objek akad akan menimbulkan sengketa dikemudian hari sehingga tidak memenuhi syarat menjadi objek akad. Adanya syarat agar pihak yang bersangkutan dalam melakukan akad benar-benar atas dasar kerelaan bersama. Maka hal ini disepakati oleh para ulama.<sup>40</sup>

e) Obyek akad harus suci, bukan najis

Barang-barang yang suci terbagi menjadi dua yaitu, suci tidak bermanfaat, seperti serangga, binatang buas yang tidak dapat digunakan kecuali untuk berburu, burung yang tidak dapat dimakan dan diburu seperti burung hantu, maka tidak boleh dijual karena tidak bermanfaat dan tidak bernilai. Sedangkan barang yang suci tetapi bermanfaat yaitu seperti, kucing yang tidak boleh dipejualbelikan. Barang-barang yang najis pun terbagi menjadi dua yaitu najis zatnya dan najis karena menyentuh benda yang najis. Adapun najis zatnya seperti anjing, babi, arak, dan kotoran yang serupa dengan itu. Sedangkan barang yang najis karena bersentuhan dengan barang yang najis maka harus dilihat kondisinya. Jika benda beku seperti baju maka boleh dijual. Tetapi, jika benda cair maka tidak boleh dijual.

c. Ada nilai tukar pengganti barang<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup>Ahmad Baysir, *Asas-Asas Hukum Muamalat Hukum Perdata Islam* ( Yogyakarta: UII Press, 2000), h. 81

<sup>40</sup>Ahmad Baysir, *Asas-Asas Hukum Muamalat....*, h. 81

<sup>41</sup> Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, ( Jakarta : Gaya Media, 2000) h. 115

Dalam kompilasi hukum ekonomi syariah rukun dalam jual beli ada tiga macam yaitu :

#### A. Pihak-pihak

Pihak yang terkait dalam jual-beli yang terdiri atas penjual, pembeli, dan pihak lain yang terlibat dalam perjanjian tersebut.

#### B. Objek

Objek dalam jual beli terdiri atas benda yang berwujud dan benda yang tidak berwujud, baik benda bergerak maupun benda yang tidak bergerak dan benda yang terdaftar maupun benda yang tidak . Syarat objek yang diperjual belikan antara lain :

- Barang yang diperjualbelikan harus ada
- Barang yang diperjualbelikan harus dapat diserahkan
- Barang yang diperjualbelikan harus barang yang memiliki nilai atau harga tertentu
- Barang yang diperjualbelikan harus halal
- Barang yang diperjualbelikan harus diketahui oleh pembeli
- Kekhususan barang yang diperjualbelikan harus diketahui
- Barang yang dijual harus ditentukan secara pasti pada waktu akad

#### C. Kesepakatan

Kesepakatan yang dilakukan oleh kedua belah pihak dapat dilakukan dengan cara lisan, tulisan, atau isyarat, ketiganya memiliki makna hukum yang sama.<sup>42</sup>

#### d. Syarat Jual Beli

Adapun syarat-syarat dalam jual beli antara lain :

##### 1) Syarat-syarat orang yang berakad

Para ulama fiqh sepakat bahwa orang yang melakukan akad jual beli harus memenuhi syarat seperti:

---

<sup>42</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, ( Jakarta : Kencana, 2013) h. 102

- a) Berakal, jual beli yang dilakukan oleh anak kecil yang belum berakal dan orang gila hukumnya tidak sah. Adapun anak kecil yang telah *mummayiz* menurut ulama Hanafiyah, apabila akad yang dilakukannya membawa keuntungan bagi dirinya, seperti menerima hibah, wasiat, dan sedekah maka akadnya sah. Namun, apabila akad tersebut membawa kerugian terhadap dirinya seperti, meminjam hartanya kepada orang lain, mewakafkan, atau menghibahkannya, maka hukumnya tidak sah.
- b) Yang melakukan akad jual beli merupakan orang yang berbeda. Artinya seseorang tidak dapat bertindak sebagai penjual dan pembeli dalam waktu yang bersamaan.<sup>43</sup>
- 2) Syarat-syarat yang terkait dengan Ijab dan Kabul.
- Para ulama fiqih sepakat bahwa unsur utama dari jual beli yaitu kerelaan antara kedua belah pihak yang berakad. Kerelaan kedua belah pihak tersebut dilihat dari ijab dan kabul yang dilangsungkan. Menurut mereka, ijab dan kabul perlu diungkapkan secara jelas dalam transaksi-transaksi yang bersifat mengikat kedua belah pihak.
- Apabila ijab dan kabul telah diucapkan dalam akad jual beli, maka akad kepemilikan barang atau uang telah berpindah tangan dari pemilik semula. Barang yang dibeli berpindah menjadi milik pembeli dan nilai atau uang berpindah menjadi milik penjual. Para ulama fiqih mengungkapkan bahwa syarat ijab dan kabul antara lain :
1. Orang yang mengucapkan telah baligh dan berakal
  2. Kabul sesuai dengan ijab
  3. Ijab dan kabul dilakukan dalam satu majelis
- 3) Syarat-syarat barang yang diperjualbelikan.

---

<sup>43</sup> Abdul Rahman Ghazaly, et. al, *Fiqh Muamalah...*, h. 72

Syarat-syarat dari barang yang diperjualbelikan antara lain :

- a) Barang itu ada atau tidak ada di tempat tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang tersebut.
- b) Dapat dimainkan dan bermanfaat bagi manusia
- c) Milik sendiri. Barang yang sifatnya belum milik penjual maka barang tersebut tidak boleh diperjualbelikan
- d) Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.<sup>44</sup>

4) Syarat-syarat nilai tukar

Tergolong unsur yang mendasar dalam jual beli ialah nilai tukar dan kebanyakan manusia memakai uang. Terkait dengan nilai tukar, para ulama *fiqh* membedakan *al-staman* dengan *al-si'r*, *al-staman* adalah harga pasar yang berlaku di tengah-tengah masyarakat. Sedangkan *al-si'r* ialah modal barang yang seharusnya diterima seluruh pedagang sebelum dijual ke konsumen.<sup>45</sup>

e. Jual beli yang dilarang

Berikut ini ada beberapa jual beli yang tidak dibolehkan atau dilarang dalam Islam, yaitu :

1) Jual beli *gharar*

Jual beli *gharar* yaitu jual beli yang mengandung unsur kesamaran atau ketidakjelasan. Menurut Sayyid Sabiq, yang dimaksud dengan jual beli *gharar* adalah semua jenis jual beli yang mengandung *jahalah* (kemiskinan) atau *mukhtaroh* (spekulasi) atau *qumaar* (permainan taruhan) termasuk dalam transaksi *gharar* adalah menyangkut kualitas barang.

2) Jual beli *Majhul*

---

<sup>44</sup> Abdul Rahman Ghazaly, et. Al, *Fiqh Muamalah...*, h. 76

<sup>45</sup> Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah dari klasik hingga kontemporer*, (Malang : UIN-Maliki Malang Press, 2018) h. 33

Jual beli *Majhul* adalah jual beli barang yang tidak jelas, misalnya jual beli singkong yang masih di dalam tanah, jual beli buah-buahan yang masih berbentuk bunga dan lainnya. Jual beli seperti ini menurut jumhur ulama tidak sah dikarenakan akan mendatangkan pertentangan atau perselisihan diantara manusia.<sup>46</sup>

3) Jual beli *najsy* atau *tanajusy*

Yaitu seseorang menambah atau melebihi harga dengan maksud memancing-mancing orang agar membeli barang temannya padahal ia sendiri tidak membelinya. Jual beli ini termasuk kategori *ghubun* yaitu menambah harga.

4) Jual beli yang dihukumi najis oleh Islam ( Al-Qur'an)

Jual beli yang dihukumi najis oleh Islam maksudnya adalah bahwa jual beli yang hukumnya jelas oleh agama seperti khamr, babi, bangkai, dan lainnya yang haram menurut Islam.

5) Jual beli *mu'athah*

Jual beli *mu'athah* adalah jual beli yang telah disepakati oleh kedua pihak (penjual dan pembeli) berkenaan dengan barang maupun harganya tetapi tidak memakai ijab kabul. Jual beli ini tidak sah karena tidak memenuhi rukun dan syarat jual beli.

6) Jual beli tidak bersesuaian ijab dengan kabul

Maksudnya adalah jual beli yang tidak sesuai antara ijab dan kabul. Maka dipandang tidak sah karena ada kemungkinan untuk menambah harga atau merendahkan kualitas barang.

7) Jual beli *munjiz*

Jual beli *munjiz* yaitu jual beli yang digantungkan dengan suatu syarat tertentu atau ditangguhkan pada waktu yang akan datang. Jual beli ini dipandang tidak sah, karena tidak memenuhi rukun dan syarat jual beli.

---

<sup>46</sup>Adiwarman Karim, *ekonomi Islam*, ( Jakarta : Gema Insani Press, 2001) h. 54

Menjual diatas penjualan orang lain. Maksudnya adalah menjual kepada orang lain dengan cara menurunkan harganya, sehingga orang itu mau membeli barangnya .

f. Fatwa MUI tentang jual beli

Ketentuan terkait dengan *Mutsman (mabi')* menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 adalah sebagai berikut :

- 1) *Mutsman/mabi'* boleh dalam bentuk barang dan atau berbentuk hak, serta milik penjual secara penuh (*al-milk al-tam*).
- 2) *Mutsman/mabi'* harus berupa barang dan atau hak yang boleh dimanfaatkan menurut syariah dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- 3) *Mutsman/mabi* harus wujud, pasti/tertetnu dan dapat diserahkan (*maqdur al-taslim*) pada saat akad jual beli dilakukan, atau pada waktu yang disepakati jika akad yang dilakukan menggunakan akad jual beli salam atau akad jual beli *istishna*.
- 4) Dalam hal *mabi'* berupa hak, berlaku ketentuan dan batasan sebagaimana ditentukan dalam Fatwa MUI Nomor I/MUNAS/VIII/5/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.<sup>47</sup>

Sedangkan menurut Dr. Oni Sahroni, bahwa *trading* atau yang bisa disebut juga dengan *top up game* merupakan aktivitas yang dilarang karena mengakibatkan kecanduan yang melalaikan, menyebabkan kemubaziran (pemborosan), serta unsur *zero sum game* (taruhan uang). Oleh karena itu, *top up game* ini tidak boleh dilakukan, tidak boleh menjadi objek bisnis yang diperjualbelikan.<sup>48</sup>

## B. Hukum Postif

### 1. Komunikasi Elektronik dan Transaksi Elektronik

---

<sup>47</sup> Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor 110 Tahun 2017 Tentang Akad Jual Beli

<sup>48</sup> Ahmad fikri noor, "pandangan syariah terhadap top up game online", <https://www.republika.id/posts/8080/pandangan-syariah-terhadap-top-up-game-online>, diakses pada tanggal 9 juni 2022

Fakta sekarang ini, transaksi elektronik sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, baik secara domestik maupun lintas negara. Transaksi elektronik telah memiliki ketentuan hukum baik secara nasional (Pasal 1320 KUHPerdata dan UU-ITE) maupun secara internasional dengan berlakunya *United Nations Convention on the Use of Electronic Communication in International Contracts* pada 2005 (selanjutnya disebut dengan "*Electronic Communication Convention*" atau disingkat ECC). Berdasarkan historikalnya, ECC adalah bentuk lanjutan dari kelahiran *UNCITRAL Model Law of E-commerce* (1996) dan *E-signatures* (2005).<sup>49</sup>

Dari sudut pandang komunikasi suatu transaksi elektronik pada dasarnya adalah suatu kegiatan pertukaran informasi melalui sistem komunikasi elektronik yang ditujukan untuk melakukan suatu perbuatan hukum tertentu. Perbuatan hukum tersebut dapat dilaksanakan dalam konteks, hubungan penyelenggara negara kepada publiknya dilakukan hubungan perdata para pihak untuk melakukan perikatan atau kontrak elektronik.<sup>50</sup>

*E-commerce* merupakan salah satu implementasi dari bisnis *online* yang tidak terlepas dari transaksi-transaksi, seperti jual beli internet. Transaksi ini dikenal dengan *elektronik commerce* yang lebih populer disebut dengan istilah *E-commerce* dan saat ini dalam pengertian bahasa Indonesia telah dikenal dengan istilah perniagaan elektronik.<sup>51</sup>*E-commerce* merupakan aktifitas pembelian, penjualan, pemasaran serta pelayanan atas produk dan jasa yang ditawarkan melalui jaringan komputer. Dunia industri teknologi informasi melihatnya sebuah

---

<sup>49</sup> Juhaya S. Pradja, *Ekonomi Syariah*, (Bandung : Pustaka Setia, 2012) h. 43

<sup>50</sup> Juhaya S. Pradja, *Ekonomi Syariah...*, h. 45

<sup>51</sup> Gemala Dewi et. al. *Hukum Perikatan Islam...*, h. 195

aplikasi bisnis secara elektronik yang mengacu pada transaksi-transaksi komersial.<sup>52</sup>

Dunia trading dalam aplikasi *Game Online Mobile Legends*, atau yang dikenal dengan *Top Up*, merupakan salah satu bisnis *online* yang sering ditemui. Karena salah satu kebutuhan yang banyak diminati pada zaman modern ini adalah dunia hiburan terutama dalam permainan *game online*. Akan tetapi, harus diwaspadai mengenai transaksi-transaksi yang sering terjadi pada sistem trading dalam dunia *game* ini, terutama pada kalangan anak-anak hingga remaja. Apakah transaksi ini telah sesuai dengan undang-undang yang berlaku atau melanggar aturan undang-undang yang berlaku.

## 2. Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE )

Adalah undang-undang yang mengatur informasi serta transaksi elektronik atau teknologi informasi secara umum. Undang-undang ini memiliki yurisdiksi yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana yang diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada di wilayah Indonesia maupun yang berada di wilayah luar Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah Indonesia dan/atau di luar wilayah Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

Di Indonesia, *E-commerce* atau transaksi Elektronik telah diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bahwa “ Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya” (Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 pasal 1 angka 2).

---

<sup>52</sup> Imam Mustofa, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2016)  
h. 22

Dalam pasal 45A Nomor (1) berbunyi, Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Pada dasarnya, Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan perubahannya tidak mengatur secara khusus mengenai tindak pidana penipuan. Sementara itu, dalam Pasal 378 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur tindak pidana:

Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan menggunakan nama palsu atau martabat (hoedanigheid) palsu; dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi utang maupun menghapuskan piutang, diancam, karena penipuan dengan pidana penjara paling lama empat tahun.

Pasal 19 UU ITE menyatakan bahwa, “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas informasi elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik orang lain”.

- Hal ini ditegaskan kembali dalam pasal 20 UU ITE yang menyatakan:
- a. Kecuali ditentukan lain oleh para pihak, Transaksi Elektronik terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim pengirim telah diterima dan disetujui oleh penerima.
  - b. Persetujuan atas penawaran Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus dilakukan dengan pernyataan penerima elektronik.

Namun, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pasal tersebut, seperti penentuan waktu terjadinya kesepakatan antara kedua belah pihak. Berdasarkan hal tersebut maka, para pelaku bisnis harus sangat hati-hati terhadap ketentuan Pasal 4 Undang-Undang RI Nomor 8 Tahun 2010 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) yang jelas-jelas mewajibkan kejelasan dalam memberikan suatu informasi. Selain itu, patut diwaspadai ketentuan Pasal 1321 Jo. Pasal 1324 KUH Perdata yang menyatakan bahwa suatu perjanjian bisa batal apabila terdapat unsur paksaan di dalam perjanjian tersebut. Kelalaian dalam memenuhi ketentuan tersebut dapat mengakibatkan segala transaksi *E-commerce* dibatalkan.

### 3. Pengertian Jual Beli

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah perdagangan berasal dari kata dasar dagang, yaitu pekerjaan yang berhubungan dengan menjual dan membeli barang untuk memperoleh keuntungan; jual beli; niaga. Perdagangan *e-commerce* dapat diartikan sebagai kegiatan jual beli. Perjanjian jual beli adalah suatu perjanjian yang dibuat antara pihak penjual dan pihak pembeli.<sup>53</sup>

Jual beli juga diatur dalam buku III KUHPerdata, pada bab ke lima tentang jual beli. Dalam pasal 1457 KUHPerdata dijelaskan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian, dimana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan.<sup>54</sup>

Unsur pokok yang terdapat dalam jual beli adalah barang dan harga, dimana harus ada kata sepakat mengenai harga dan benda yang menjadi objek jual beli. Suatu perjanjian jual beli yang sah apabila kedua belah pihak setuju mengenai harga dan barang. Sifat konsensual dari perjanjian jual beli ini ditegaskan dalam pasal 1458 KUHPerdata adalah

---

<sup>53</sup> Salim, H.S, *Hukum Kontrak Teori...*, h. 49

<sup>54</sup>Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, (Jakarta: Indonesia Legal Center Publishing, 2013), Cet. Ke-2, h. 264

jual beli itu dianggap terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelah mencapai sepakat tentang kebendaan tersebut dan harganya belum dibayar.<sup>55</sup>

#### 4. Hak Penjual dan Kewajiban Penjual

Hak dari penjual yaitu menerima harga barang yang telah dijualnya dari pihak pembeli sesuai dengan kesepakatan harga antara kedua belah pihak. Sedangkan kewajiban penjual adalah :

a. Menyerahkan hak milik atas barang yang diperjual belikan. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata mengenal tiga jenis benda yakni, benda bergerak, benda tidak bergerak, dan benda tidak bertubuh. Maka, penyerahan hak miliknya juga ada tiga macam yang berlaku untuk masing-masing jenis barang tersebut yaitu :

##### 1). Penyerahan Benda Bergerak

Mengenai Penyerahan benda bergerak dalam pasal 612 KUHPerdata yang menyatakan penyerahan kebendaan bergerak, terkecuali yang tak bertubuh dengan penyerahan yang nyata akan kebendaan tersebut atas nama pemilik atau dengan penyerahan kunci-kunci dari bangunan dalam kebendaan itu berada.

##### 2). Penyerahan Benda Tidak Bergerak

Mengenai penyerahan benda tidak bergerak diatur dalam pasal 616-620 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang berbunyi baha penyerahan barang tidak bergerak dilakukan dengan cara balik nama. Untuk tanah yang dilakukan dengan Akta Pejabat Pembuat Akta Tanah sedangkan yang lain dilakukan dengan akta notaris.

##### 3). Penyerahan Benda Tidak Bertubuh

---

<sup>55</sup> Soesilo dan Pramudji, *Kitab Undang-Undang Hukum Peradat BW*, (Rhedbook Publisher: 2008), hal. 325-326

Diatur dalam Pasal 613 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menyebutkan bahwa penyerahan akan piutang atas nama dilakukan dengan akta notaris.

- ii. Menanggung kenikmatan tenteram atas barang tersebut dan menanggung terhadap cacad-cacad tersembunyi.<sup>56</sup>

#### 5. Hak Pembeli dan Kewajiban Pembeli

Hak dari pembeli adalah menerima barang yang telah dibeli, sedangkan kewajiban utama dari pembeli yaitu membayar harga pembelian pada waktu dan tempat sebagaimana ditetapkannya menurut perjanjian.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Subekti, *Aneka Perjanjian*, (Bandung : PT Citra Aditya Bakti, 2014), h.8

<sup>57</sup> Subekti, *Aneka Perjanjian.....*, h. 20

## BAB IV HASIL PENELITIAN

### 1. Praktik Jual Beli dengan Sistem *Real Money Trading* dalam Aplikasi *Game Online Mobile Legend* pada Komunitas *Mobile Legends* Kota Bengkulu

#### 1. Komunitas *Voltage* Rafflesia

Pada masa sekarang, hal yang sangat diminati oleh beberapa orang sebagai kebutuhan dalam bidang hiburan adalah dengan bermain *game*. Banyak orang menjadikan *game* menjadi hobi yang sering dilakukan.

Menurut Surya sebagai *leader* dari komunitas *Voltage* Rafflesia, *game* itu hanya untuk menghilangkan penat dan juga menambah keakraban serta menjalin silaturahmi sesama relawan yang biasanya berkumpul di warung kopi markas PMI Kota Bengkulu.<sup>58</sup>

Jual beli adalah salah satu transaksi yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya di dunia nyata namun juga di dunia maya. Menurut Anggi, jual beli yang baik adalah jual beli yang tidak merugikan siapapun dan tidak mengambil keuntungan terlalu banyak.<sup>59</sup>

Dari hasil wawancara peneliti dengan salah satu anggota bernama Rohim, ia sudah bermain *game online Mobile Legends* cukup lama dari tahun 2018. Dari akun yang dimilikinya pun sudah banyak *hero* serta *skin* yang telah dimilikinya. Awalnya ia tertarik membeli *item-item* yang ada di dalam *game* karena sedang ada *event* yang memberikannya diskon dalam penjualan *skin* tertentu, tentu harganya tidak semahal dengan harga aslinya dan juga terlihat lebih keren dan menambah *point*.

Transaksi jual beli dengan sistem *real money trading* menurut Rohim ada tiga metode yaitu dengan *developer game*, dengan aplikasi dan dengan sesama pemain. Tetapi metode yang sering digunakan oleh

---

<sup>58</sup> Wawancara dengan Surya, (leader Komunitas *Voltage* Rafflesia), pada tanggal 6 Juni 2022

<sup>59</sup> Wawancara dengan Anggi, (anggota Komunitas *Voltage* Rafflesia), pada tanggal 6 Juni

rohim, biasanya langsung ke pihak developer *game online mobile legends* karena lebih terpercaya dan aman. Caranya pemain langsung menekan tombol diamond yang merupakan objek yang diperjualbelikan, lalu pilih berapa banyak yang ingin pemain beli setelah itu pilih metode pembayaran yang diinginkan.<sup>60</sup>

Berbeda dengan Ronal, ia pernah membeli *diamond* dengan sesama pemain yang ia kenal dalam aplikasi *game online mobile legends* tersebut. Orang itu menawarkan *diamond* dengan harga murah alasannya karena ia tidak ingin bermain *game online* lagi jadi ia ingin menjual *diamond* yang ia miliki dengan harga yang murah dari pada harga di *game online*. Karena tertarik dengan harga yang murah dan juga pemain sering berinteraksi dengan si penjual tersebut ia pun membeli *diamond* dengan harga yang murah tersebut. Akan tetapi, ketika uangnya sudah di *transfer* ia tidak menerima *diamond* yang telah ia beli pada akun penjual tersebut juga sudah tidak bisa dihubungi lagi. Jadi sebaiknya jika ingin melakukan transaksi *real money trading* ini lebih baik langsung ke developer saja agar tidak tertipu dan tidak dirugikan oleh orang lain menurutnya.

Jadi, dari hasil wawancara terhadap komunitas *Voltage Rafflesia*, bahwa bagi mereka *game* hanya hiburan semata sebagai salah satu aktivitas mereka untuk bersilaturahmi. Di dalam aplikasi *game online mobile legend* juga terdapat fitur-fitur yang berupa diskon sehingga menarik pemain untuk membeli fitur di dalam *game* tersebut. Mereka lebih sering menggunakan metode pembelian melalui pihak developer karena jelas lebih aman dan terpercaya tetapi tidak menutup kemungkinan juga mencoba membeli dengan pihak lain karena harganya yang lebih murah. namun, harus di waspadai juga terhadap jual beli yang ada di lakukan di dalam *game* agar tidak mudah terkecoh terutama jual beli yang dilakukan oleh sesama pemain yang menjual

---

<sup>60</sup> Wawancara dengan rohim, (anggota Komunitas *Voltage Rafflesia*), pada tanggal 6 juni 2022

*diamondnya* dengan harga yang jauh lebih murah, apalagi sangat berbeda dengan harga yang ditawarkan dengan pihak developer guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan dan tidak merugikan diri sendiri.

## 2. Komunitas *Squad Bencoolen*

Komunitas *Squad Bencoolen* merupakan salah satu komunitas *game online mobile legend* yang cukup lama terbentuk sehingga telah mengikuti beberapa *event-event game online mobile legends*. Hasil wawancara peneliti dengan salah satu anggota komunitas yang bernama Hastra, karena ia sering mengikuti perlombaan-perlombaan *mobile legends* jadi baginya *skin* atau *item-item* yang ada di dalam *game* tersebut perlu dimiliki tentunya agar menambah semangat pemain dan juga terlihat lebih keren untuk digunakan pada saat mengikuti perlombaan. Objek yang diperjualbelikan untuk mendapatkan *item* di dalam *game online mobile legend* yaitu berupa pembelian *diamond* yang menjadi alat tukar di dalam *game* tersebut untuk membeli *item* lainnya seperti *skin*, *hero*, dan *straight member*. Harga *diamond* dengan jumlah 154 *diamond* + 16 bonus berkisar Rp. 50.000 jika melakukan transaksi dengan pihak ketiga tetapi, jika dengan pihak resmi untuk 150 *diamond* berkisar Rp. 45.000. Sistem *real money trading* yang biasa digunakan hastra adalah transaksi dengan pihak ketiga atau melalui aplikasi seperti coda shop. Karena baginya, jika melakukan transaksi dengan pihak pengembang itu hanya bisa dilakukan 1x tidak bisa membeli berulang-ulang pada waktu yang sama. Tetapi jika menggunakan aplikasi biasanya bebas. Sistem pembayarannya pun bisa menggunakan *e-wallet* dengan kisaran harga sekitar 250-350 perbulannya.<sup>61</sup>

Sedangkan hasil wawancara peneliti dengan Romi, ia mengaku pernah membeli *diamond* melalui *link* yang tersebar di *facebook* nya.

---

<sup>61</sup> Wawancara dengan hastra, (anggota komunitas bencoolen squad), pada tanggal 19 juni 2022

Harga yang ditawarkan pun juga sangat menarik, awalnya ia ragu dengan harga yang begitu murah yaitu 500 *diamond* dengan harga Rp. 50.000 sedangkan harga yang ditawarkan pihak developer resmi untuk 500 *diamond* itu kisaran Rp. 150.000. tetapi karena ia melihat ulasan-ulasan orang lain bagus-bagus saja makanya ia tertarik untuk membelinya. Langkah-langkahnya pun sama masuk ke *situs web* yang ada di *link* yang tersedia, lalu pilih berapa banyak *diamond* yang diinginkan dan pilih metode pembayarannya. Setelah ia melakukan pembayaran ternyata ia mendapat pemberitahuan dari pihak developer karena telah melakukan kesalahan menggunakan *diamond* ilegal yang didapatkan dari hasil teknik *carding* sehingga seluruh *diamond* yang telah di belinya ditarik seluruhnya dan akunnya pun di berhentikan sementara selama tiga bulan.<sup>62</sup>

*Carding* sendiri adalah metode pencurian kartu kredit orang lain yang nantinya digunakan untuk membeli *diamond*. Mereka menggunakan uang orang lain untuk membeli *diamond* resmi dan nantinya akan dijual dengan harga yang murah. Tentu lah hal tersebut sangatlah tidak etis tetapi hal tersebut akan di tandai dengan pihak *Moonton* karena siapapun yang menjual dan membeli *diamond* ilegal akan di *banned* atau di berhentikan sementara akun *game* nya serta tidak menutup kemungkinan akan dituntut.<sup>63</sup>

Menurut Riko, Keuntungan membeli *diamond mobile legend* adalah bentuk kepuasan diri semata dan membuat pemain merasa lebih hebat dari pada pemain lain. Kerugiannya adalah dalam hal ekonomi karena untuk satu kali top up bisa menghabiskan biaya ratusan ribu. Jika dibandingkan untung dan rugi ya lebih banyak rugi. Jadi menurutnya jual beli top up itu bagus karena membuat pemain lebih semangat dengan karakter-karakter yang menarik dan juga jika ingin melakukan

---

<sup>62</sup> Wawancara dengan romi, (anggota komunitas bencoolen squad), pada tanggal 19 Juni 2022

<sup>63</sup> Sandy Riadi, “Cara Carding, Hack Kartu Kredit Orang”, <https://infoduniagames.com/cardinh-mendapatkan-kartu-kredit/>, diakses pada tanggal 5 Juli 2022

*top up*, jika mampu saja, jika tidak mampu takutnya menyimpang dan malah merugikan diri sendiri.<sup>64</sup>

Jadi menurut para anggota komunitas *Squad Bencoolen, diamond* yang merupakan objek yang diperjualbelikan di dalam *game online mobile legend* itu perlu, apalagi mereka juga sering mengikuti perlombaan agar menambah kekuatan *hero* pemain juga. Mereka lebih sering membeli melalui aplikasi resmi yang bekerja sama dengan *moonton* karena menurut mereka jika membeli langsung itu memiliki jangka waktunya. Tetapi, untuk pihak pembeli sebaiknya juga harus memilah milih metode jual beli mana yang jauh lebih aman. Terutama dengan harga yang murah. Bahkan pada saat ini banyak orang yang ingin mencari keuntungan yang banyak dengan teknik *carding* dan membuat pemain dapat diberhentikan sementara akun yang telah dimiliki pemain tidak dapat berfungsi lagi. Tentu saja hal itu merugikan pihak pembeli tetapi, hal tersebut juga merupakan resiko bagi mereka karena mereka juga memahami bahwa jika dibandingkan keuntungan dengan kerugian sebenarnya lebih banyak kerugian selain boros, hal tersebut juga tidak bermanfaat.

### 3. Komunitas Pegasus *Squad*.

Komunitas Pegasus *Squad* juga merupakan salah satu komunitas yang cukup populer di Kota Bengkulu karena komunitas ini sudah terbentuk lama dan tentunya sudah banyak mengikuti berbagai macam perlombaan dan sudah banyak pula perlombaan yang dimenangkan komunitas ini.

Bagi seorang pemain, tentu saja *skin* merupakan salah satu hal yang mereka butuhkan bukan hanya untuk terlihat lebih menarik tetapi juga menambah kekuatan mereka.

Fernando, yang merupakan salah satu pemain dengan *user fighter* berpendapat bahwa *skin* itu perlu untuk menambah kepercayaan diri.

---

<sup>64</sup> Wawancara dengan riko, (anggota Komunitas Bencoolen Squad) pada tanggal 19 Juni 2022

Bahkan, dirinya sendiri merasa sudah melakukan pembelian *diamond* di aplikasi *game online mobile legends* dengan kisaran kurang lebih sepuluh juta, tentunya uang tersebut sebagian juga hasil dari dia memenangkan perlombaan di dalam *game online mobile legends*. Sistem *real money trading* di aplikasi *game online mobile legend* ini biasanya ia gunakan dengan cara menggunakan *voucher play store* yaitu tinggal membeli *vouchernya* lalu memasukkan kode *voucher* ke kode pembayaran sewaktu ingin membeli skin di aplikasi *mobile legends*. Menurutnya lebih baik mengambil *skin* yang gratis aja karena saat ini ia merasakan kerugian yang sangat besar karena itu tidak bermanfaat di kehidupan nyata.<sup>65</sup>

Sedangkan hasil wawancara peneliti dengan anggota lain yang bernama Syahrial, ia melakukan transaksi jual beli *item mobile legends* ini menggunakan aplikasi pihak ketiga yaitu *Coda Shop*, selain harganya lebih murah tentu saja juga banyak diskon yang ditawarkan. Tetapi syahrial pernah mengalami kejadian eror yaitu telah melakukan top up 154 *diamond* dengan harga kisaran pulsa 60.000. tetapi, setelah proses berhasil pulsanya sudah ditarik tetapi *diamondnya* belum masuk. Sehingga pulsa tersebut menjadi hangus begitu saja. Jadi menurutnya, dalam melakukan transaksi jual beli, pihak pembeli juga harus lebih berhati-hati dan teliti agar tidak ada kerugian. Karena kerugian dalam transaksi jual beli paling sering di alami oleh pihak pembeli. Boleh boleh saja menurutnya melakukan pembelian *item* pada *game* tetapi juga harus bisa membatasi diri dan juga waktu yang tepat saat ingin melakukan pembelian *item* sebaiknya dilakukan ketika ada event yang menguntungkan karena harganya lebih murah dari pada biasanya atau menggunakan skin yang gratis saja yang diberikan pihak developer.<sup>66</sup>

---

2022 <sup>65</sup> Wawancara dengan fernando, (anggota komunitas Pegasus *Squad*), pada tanggal 24 Juni

2022 <sup>66</sup> Wawancara dengan Syahrial, (anggota Komunitas Pegasus *Squad*) pada tanggal 24 Juni

Berdasarkan uraian diatas, bagi pemain komunitas Pegasus Squad, skin itu dibutuhkan dalam bermain *game online mobile legends*. Metode jual beli yang dilakukan pun lebih sering dengan pihak ketiga dengan alasan yang sama karena harga yang ditawarkan pun juga lebih memuaskan. Tetapi setelah mengalami kerugian mereka berpendapat bahwa lebih baik menggunakan skin gratisa saja atau ketika ada event yang memberikan diskon saja. Akan tetapi kita sebaiknya juga harus lebih pandai mendahulukan apa yang kita butuhkan. Mereka sendiri telah merasakan kerugian yang cukup besar selama beberapa tahun ini karena menyadari bahwa hal itu tidak bermanfaat di kehidupan nyata dan juga kita harus bisa membatasi diri agar tidak terlalu boros untuk membeli *diamond* setiap saat.

## 2. Pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap sistem *Real Money Trading* dalam aplikasi *game online Mobile Legend*

### a. Menurut Hukum Islam

Akad dalam istilah *fiqh*, digambarkan secara umum sebagai sesuatu yang menjadi tekad seseorang untuk melaksanakan, baik yang muncul dari satu pihak seperti wakaf, talak, dan sumpah, maupun dari dua pihak, seperti jual beli, sewa, wakalah, dan gadai.<sup>67</sup> Dalam hukum Islam telah dijelaskan dalam surat Al-Maidah ayat 1 :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اَوْفُوْا بِالْعُقُوْدِ ۗ اُحْلَتْ لَكُمْ سَهْمَةُ الْاَنْعَامِ اِلَّا مَا يَتْلٰى عَلَيْكُمْ غَيْرَ

مُحْلٰى الصَّيْدِ وَاَنْتُمْ حُرْمٌ ۗ اِنَّ اللّٰهَ تَحْكُمُ مَا يُرِيْدُ ﴿٥١﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman. Penuhilah akad-akad itu. Dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu (yang demikian itu) dengan tidak menghalalkan berburu

<sup>67</sup> Hendi Suhendi, “*Fiqh Muamalah...*”, h. 68

ketika kamu sedang mengerjakan haji. Sesungguhnya Allah menetapkan hukum-hukum menurut yang dikehendaki-Nya.”

Berdasarkan praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, akad yang pada sistem ini dilakukan oleh kedua belah pihak dan akad yang digunakan merupakan akad jual beli. Dalam hukum Islam akad juga harus memenuhi rukun dan syarat untuk melakukan akad, rukun akad berupa<sup>68</sup> :

i. Para pihak yang membuat akad (*al-aqidan*)

Pihak-pihak yang membuat akad adalah pihak penjual *item-item* di aplikasi *game online mobile legends* baik pihak pengembang, pihak ketiga maupun pemain *game mobile legend* itu sendiri dan pihak pembeli yaitu pemain-pemain *game online mobile legend*.

2) Pernyataan kehendak para pihak (*shigatul-aqd*)

Dalam transaksi *real money trading* biasanya ada negosiasi antara pihak penjual dan pembeli yang ingin membeli *item* jenis apa, berapa jumlah yang diinginkan, serta berapa harga yang ditentukan oleh pihak penjual.

3) Objek akad (*mahallul-'aqd*)

Objek akad dalam transaksi *real money trading* di dalam *game online mobile legend* berupa *diamond* yang digunakan sebagai alat tukar di dalam *game* untuk mendapatkan *item-item* yang ada di dalam *game* baik berupa *hero*, *skin*, dan *starlight member*.

4) Tujuan akad (*maudhu 'al-'aqd*)

Tujuan transaksi *real money trading* di dalam *game online mobile legends* ini adalah untuk membuka peluang usaha bagi pihak penjual dan untuk mendapatkan yang pihak pembeli inginkan dapat terpenuhi.

---

<sup>68</sup> Syamsul Anwar, “*Hukum Perjanjian Syariah...*”, h.96

Sedangkan syarat dalam memenuhi akad<sup>69</sup> adalah

1) *Tamyiz* dan berbilang

Seseorang dikatakan telah *tamyiz* apabila ia mampu untuk menentukan pilihan dan membedakan mana yang baik dan bermanfaat dan mana yang buruk dan merugikan dirinya. Menurut pendapat para pemain-pemain dalam transaksi *real money trading game online mobile legends*, mereka merasa membeli item tersebut memiliki manfaat tidak hanya untuk kepuasan diri, tetapi menambah semangat bermain dan menambah kekuatan pemain.

2) Pernyataan kehendak harus memenuhi dua syarat, yaitu adanya persesuaian ijab dan kabul dan kesatuan majelis akad.

Tentu saja ada persesuaian ijab kabul antara penjual *diamond mobile legends* dengan pembeli yang merupakan pemain *mobile legend* dan walaupun tidak dilakukan dalam satu majelis dimana transaksi ini sering terjadi melalui perantara atau secara *online* tetapi transaksi seperti ini sah hukumnya.

3) Objek akad harus dapat diserahkan, dapat ditentukan, dan dapat ditransaksikan

Objek transaksi *real money trading* di *game online mobile legend* yang berupa *diamond* yang menjadi alat tukar untuk karakter di dalam *game*.

4) Tidak bertentangan dengan syara'

Pada dasarnya jika transaksi *real money trading* ini jika dilakukan dengan pihak-pihak yang merupakan agen resmi seperti pihak pengembang lebih aman dan dapat dipercaya sehingga transaksi yang dilakukan juga tidak merugikan orang lain.

Sedangkan jual beli dalam Islam adalah saling tukar-menukar harta dengan harta yang menggunakan cara-cara tertentu atau tukar-menukar sesuatu yang diinginkan dengan nilai benda yang sepadan

---

<sup>69</sup> Syamsul Anwar, *Hukum Perjanjian Syariah...*, h.97-98

melalui cara tertentu yang bermanfaat.<sup>70</sup> Dalam hukum Islam telah dijelaskan dalam surat Al-Baqarah ayat 275 :

... وَأَشْهَدُوا إِذَا تَبَايَعْتُمْ ...

Artinya : “padahal Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”

Berdasarkan praktik jual beli akun *game online mobile legends* sistem pembayaran yang dilakukan terlebih dahulu pada waktu akad (yang telah disepakati oleh pihak penjual dan pembeli. Dalam jual beli, juga harus memenuhi rukun dan syarat. Rukun dalam jual beli berupa :

1) Ada penjual dan pembeli (*al-muta'qidayn*)

Pihak penjual yaitu pihak pengembang, pihak ketiga, dan pemain itu sendiri, sedangkan pihak pembeli adalah pemain-pemain *game online mobile legend*.

2) Ada akad (*sighat*)

Akad yang dilakukan dalam *transaksi real money trading game online mobile legend* adalah akan yang dilakukan secara virtual.

3) Ada objek yang dibeli (*Mahallu Al-Aqd*)

Objek yang dibeli dalam *game online mobile legend* berupa, *diamond* yang akan didapatkan oleh pembeli ketika telah melakukan pembayaran pada aplikasi tersebut.

4) Ada nilai tukar pengganti barang

Nilai tukar pengganti barang atau item-item di dalam *game online* bisa dilakukan dengan pembelian menggunakan pulsa, transfer bank, dan *voucher*.

Sedangkan syarat yang harus dipenuhi dalam jual beli yaitu<sup>71</sup> :

1) Syarat orang yang berakad

---

<sup>70</sup> Abdul Rahman Ghazaly, et.al, *Fiqh Muamalah...*, h, 67

<sup>71</sup> Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah dari...*, h.33

- a. Berakal, sistem *real money trading* di aplikasi *game online mobile legends* biasanya sering dilakukan oleh orang yang telah berakal, tetapi tidak menutup kemungkinan juga ada anak-anak yang melakukan pembelian *item* dalam *game*. Hal ini harus sangat diperhatikan, karena biasanya anak-anak belum mengerti mekanisme transaksi *real money trading* ini.
  - b. Yang melakukan jual beli adalah orang yang berbeda  
Tentu saja dalam sistem *real money trading* di *game online mobile legends* ini pihak penjual dan pembeli adalah kedua belah pihak yang berbeda.
- 2) Syarat-syarat yang terkait dengan ijab qabul
- a) Orang yang mengucapkan telah baligh dan berakal  
Baik pihak penjual maupun pihak pembeli yang melakukan transaksi *real money trading* ini biasanya sudah sama-sama baligh dan berakal
  - b) Qabul sesuai dengan ijab  
Dalam beberapa kasus yang telah peneliti teliti ada beberapa qabul yang tidak sesuai dengan ijab dalam transaksi *real money trading* di *game online mobile legends*.
  - c) Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majelis  
Ijab dan qabul yang dilakukan oleh pihak penjual dan pihak pembeli tidak dilakukan dalam satu mejelis karena dilakukan secara online atau virtual.
- 3) Syarat-syarat barang yang diperjual belikan
- a) Barang itu ada  
Barang yang menjadi objek dalam praktik jual beli di *game online mobile legends* yang berupa *diamond* yang menjadi alat tukar di dalam *game* tersebut dan akan diserahkan ketika pembeli melakukan pembayaran.
  - b) Dapat dimainkan dan bermanfaat bagi manusia

*Item* yang merupakan barang yang diperjual belikan dapat digunakan dan dimainkan bagi para pemain dan manfaatnya sendiri hanya sebagai hiburan saja.

c) Milik sendiri

Barang yang diperjual belikan di *game online mobile legend* masih belum jelas kepemilikannya karena apabila akun kita di *banned* atau sewaktu-waktu game itu tutup maka barang tersebut ikut menghilang.

d) Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati

Biasanya barang akan diserahkan ketika pembeli sudah melakukan pembayaran terlebih dahulu. Jadi memungkinkan untuk pihak-pihak yang tidak berlaku adil untuk tidak mengirim item tersebut setelah pembeli melakukan pembayaran.

4) Syarat-syarat nilai tukar

Syarat-syarat nilai tukar dalam sistem *real money trading* terdapat beberapa pilihan proses pembayaran, bisa dilakukan dengan *voucher*, pulsa, *e-wallet* dan transfer bank.

Berdasarkan penjelasan diatas, praktik jual beli dengan transaksi *real money trading* dalam aplikasi *game online mobile legends* beberapa unsur-unsur rukun dan syarat jual beli yang telah ditentukan di dalam hukum Islam, seperti dengan adanya dua orang yang berakad yaitu pihak penjual dan pembeli yang berakal dan orang yang berbeda, adanya akad antara kedua belah pihak, objek yang diperjualbelikan berupa *diamond* serta memiliki nilai tukar. Dari beberapa unsur rukun dan syarat jual beli dalam praktik jual dengan sistem *Real Money Trading* di aplikasi *game online mobile legend* ternyata masih belum memenuhi unsur tersebut. Seperti, adanya unsur merugikan pihak lain dan juga penipuan yang marak terjadi. Sebagai penjual harusnya melakukan praktik jual beli sesuai

dengan apa yang telah diajarkan dalam agama Islam. Begitupun juga dengan pembeli yang seharusnya lebih cerdas dalam melakukan praktik jual beli jangan hanya karena dijual dengan harga murah sehingga mudah terkecoh dan pada akhirnya tidak mendapatkan barang yang diinginkan.

Salah satu dari objek jual beli menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 mengenai akad dalam transaksi jual beli, seperti yang telah disebutkan di atas bahwa, benda atau objek yang diperjual belikan dapat dimanfaatkan menurut syariat Islam, artinya benda tersebut bermanfaat untuk diri sendiri juga orang lain. Sementara *game online* sendiri tidak mendatangkan manfaat sesuai syara' baik bagi diri sendiri maupun orang lain, *game online* sendiri hanyalah kegiatan membuang-buang waktu, seseorang bisa menjadi lalai dan disisi lain juga dapat menimbulkan mudharat bagi penggunanya sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, dalam praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* dalam aplikasi *game online mobile legends* menurut hukum Islam sah akan tetapi, perlu diperhatikan lagi untuk melakukan transaksi jual beli dengan aman dan terpercaya. Tetapi, permainan dengan bentuk tersebut lebih baik untuk dihindari karena dapat melalaikan yang menyebabkan kecanduan, pemborosan, tidak bermanfaat, dan tidak adanya kejelasan mengenai objek yang diperjualbelikan.

b. Menurut hukum positif

Dalam hukum positif, jual beli diatur dalam buku III KUHPerdara, pada bab ke lima tentang jual beli. Dalam pasal 1457 KUHPerdara dijelaskan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian, dimana pihak yang

satu mengingatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan.<sup>72</sup>

Dalam transaksi elektronik juga memiliki undang-undang yang mengatur. Seperti Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyatakan bahwa transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Tentu saja, transaksi *real money trading* di aplikasi *game online mobile legend* juga merupakan bagian dari transaksi elektronik. Transaksi ini sudah berkekuatan hukum dan memiliki sanksi terhadap pelanggarannya.

Dalam pasal 45 A Nomor (1) yang menyatakan bahwa setiap orang yang sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik sebagaimana dalam pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Dalam transaksi *real money trading* dalam aplikasi *game online mobile legend* terdapat beberapa bentuk kerugian yang mana penjual menjual diamond dengan harga yang murah tetapi setelah pembeli sudah melakukan pembayaran ternyata ia tidak menerima diamond tersebut.

Tidak hanya itu, dalam pasal 378 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur tindak pidana seperti, barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan menggunakan nama palsu atau martabat (*hoedanigheid*) palsu; dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang

---

<sup>72</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, (Jakarta: Indonesia Legal Center Publishing, 2013), Cet. Ke-2, h.264

sesuatu kepadanya, atau supaya memberi utang maupun menghapuskan piutang, dianam, karena penipuan dengan pidana penjara paling lama empat tahun.

Pada Bab II Pasal 17 ayat 2 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bahwa para pihak wajib beritikad baik sesuai dengan prinsip kemanfaatan, sukarela, tidak memberikan kerugian, unsur penipuan, dan pemalsuan. Dalam hal ini para pihak harus mengikuti aturan sesuai dengan Undang-undang yang berlaku.

Dalam hal jual beli pun biasanya penjual dan pembeli juga memiliki hak dan kewajibannya. Pertama, hak penjual yaitu menerima harga barang yang telah dijualnya dari pihak pembeli sesuai dengan kesepakatan harga antara kedua belah pihak. Dalam transaksi *real money trading* penjual selalu menerima harga barang karena setiap proses jual beli biasanya pihak pembeli akan terlebih dahulu menyerahkan uangnya. Sedangkan kewajiban penjual:

1) Menyerahkan hak milik atas barang yang diperjual belikan

Dalam sistem *real money trading* di aplikasi *game online mobile legend*, ada beberapa oknum seperti agen resmi yang menyerahkan hak milik barang yang telah di beli oleh pembelinya. Tetapi, ada beberapa oknum juga yang tidak menyerahkan benda tersebut setelah menerima uang terlebih dahulu.

2) Menanggung kenikmatan tenteram atas barang tersebut dan menanggung terhadap cacat yang tersembunyi.

Sedangkan, hak pembeli adalah menerima barang yang telah dibelinya dan kewajibannya membayar harga pembelian sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat. Tetapi dalam sistem *real money trading* di *game online mobile legend*, seringkali pembeli tidak menerima hak nya dalam menerima barang yang telah dibelinya

padahal ia sudah melakukan kewajibannya membayar harga barang yang dibelinya.

Berdasarkan pemaparan diatas, dalam *sistem real money trading* masih terdapat beberapa potensi pelanggaran di dalamnya, karena jual beli yang dilakukan secara virtual bisa terjadi eror saat pembelian atau bisa jadi ada pihak yang mencari keuntungan secara pribadi. agar terhindari dari pelanggaran itu masing pihak lebih teliti dan berhati-hati terutama kepada pihak pembeli. Karena dari penjelasan diatas sistem *e-commerce* atau penjualan secara *online* juga sudah diatur di dalam undang-undang yang berlaku beserta sanksi pelanggarannya sehingga kapan saja orang lain berbuat curang maka, memungkinkan saja ia bisa dilaporkan karena pelanggarannya.

Secara umum transaksi *real money trading* di aplikasi *game online mobile legend* memiliki dampak baik dan dampak buruknya. Dampak baik atau dampak positifnya adalah kedua belah pihak, yaitu penjual dan pembeli sama-sama menguntungkan dan memenuhi kebutuhannya. Tetapi, dampak buruk atau dampak negatifnya adanya unsur kejahatan, penipuan, kecurangan, yang kebanyakan bersumber dari pihak penjual.

Berdasarkan uraian diatas sistem *Real Money Trading* di aplikasi *game online mobile legend* dalam pandangan Hukum Positif masih belum maksimal karena beberappa kejadian masiih melanggar perjanjian dalam pasal 1457 KUHPerdara dimana pihak penjual tidak menyerahkan objek yang telah dijanjikan. Dalam praktik jual beli ini, harus lebih teliti dan berhati-hati lagi terutama pihak pembeli yang harus lebih cerdas dalam melakukan transaksi elektronik.

Dari hasil pernyataan yang telah penulis paparkan diatas mengenai sistem *Real Money Trading* di aplikasi *game online mobile*

*legend* baik analisis dari segi hukum Islam maupun hukum positif, bahwa :

1. Sebaiknya menjauhi kemudharatan karena, hal ini dapat mengakibatkan kecanduan yang melalaikan manusia, menyebabkan pembaziran (pemborosan), serta dapat merusak pendidikan, akhlak dan kepribadian terutama terhadap anak-anak.
2. Game hanya hiburan. Sehingga, pemain *game* tidak wajib untuk memenuhi semua unsur yang ditawarkan pihak *game* untuk dimiliki
3. Seharusnya, pembelian item-item di dalam *game online* sebaiknya dilakukan untuk orang-orang yang sudah profesional saja. Seperti YouTuber game dan pemain game kelas dunia yang mendapatkan hasil atau keuntungan yang besar disana.

Sebagai umat Islam sudah sepatutnya kita saling mengingatkan dalam hal kebaikan. Terutama terhadap hal-hal yang mendatangkan kemudharatan. Untuk pemain baru atau pemain *game* yang hanya menjadikan *game* sekedar hal sampingan sebagai bentuk hiburan ada baiknya mengurangi pembelian di dalam game tersebut atau bisa menggunakan fitur yang gratisan saja. Tetapi lebih baik lagi jika berhenti bermain *game* dan mengisi waktu luang dengan hal-hal yang lebih positif dan bermanfaat.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh pemampanan mengenai jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game online Mobile Legends* dalam perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di aplikasi *game online Mobile Legend* yaitu, terdapat tiga metode yang dapat dilakukan. Pertama, transaksi yang dilakukan antara pemain dengan pihak pengembang *game online mobile legend*. Kedua, transaksi yang dilakukan antara pemain dengan developer di luar *game*, seperti aplikasi atau situs-situs *website*. Ketiga, transaksi antara pemain dengan pemain lain yang bisa ditawarkan melalui sosial media seperti, *instagram*, *Facebook* dan *Whatsapp*. Objek yang diperjualbelikan dalam sistem *Real Money Trading* ini berupa *Diamond* yang menjadi alat tukar di *game online mobile legend* untuk mendapatkan fitur lainnya seperti *skin* dan *hero* di aplikasi tersebut. Praktik jual beli ini dapat dilakukan dengan cara pembeli menghubungi pihak penjual, lalu pembeli memilih berapa banyak *diamond* yang pemain inginkan. Setelah itu, untuk metode pembayarannya rata-rata sama saja, bisa menggunakan pulsa, rekening bersama, transfer bank, *e-wallet*, dan pembelian *voucher*.
2. Dalam pandangan Hukum Islam mengenai praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game online mobile legend* adalah sah. Tetapi, harus diperhatikan dan lebih teliti lagi jika ingin melakukan transaksi jual beli terutama di dunia maya dan lebih baik bertransaksi langsung dengan pihak resmi. Terlebih lagi *game* hanya sebagai kebutuhan manusia di bidang hiburan, jadi cukup sekedarnya saja dan jangan terlalu berperilaku konsumtif karena, akan mendatangkan penyesalan sendiri di masa yang akan datang.

Sedangkan, dalam perspektif Hukum Positif mengenai praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game online mobile legend* di Kota Bengkulu masih belum semaksimal mungkin terlaksana jika disesuaikan dengan hukum yang telah ditetapkan, karena ada beberapa pihak yang melanggar perjanjian di dalam pasal 1457 KUHPerdara dimana pihak penjual tidak menyerahkan objek yang diperjualbelikan kepada pihak pembeli yang telah membayar harga yang telah dijanjikan. Serta pembeli dapat melaporkan tindak pidana kepada pelaku yang menguntungkan dirinya sendiri, dengan tipu muslihat sebagaimana pasal 378 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) dengan pidana paling lama empat tahun.

#### **B. Saran**

1. Kepada pihak penjual agar lebih jujur lagi dalam melakukan transaksi jual beli sesuai dengan rukun dan syarat jual beli yang sudah diatur dalam hukum Islam.
2. Dalam pelaksanaan transaksi elektronik penjual juga harus memberikan informasi yang jelas, rinci, tidak menguntungkan diri sendiri dan transparan dalam sistem jual beli.
3. Untuk pihak pembeli harus lebih cerdas, hati-hati dan lebih teliti dalam melakukan transaksi elektronik agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan dan merugikan diri sendiri.
4. Untuk pemain *game online mobile legend* sebaiknya lebih baik mengambil *item* yang ada di *game* secara gratis saja. Akan tetapi lebih baik lagi jika tidak bermain *game* dan melakukan hal-hal yang lebih positif guna menghindari hal-hal yang merugikan diri sendiri dimasa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Anwar, Syamsul, *Hukum Perjanjian Syariah*, Jakarta : Rajawali Pers, 2010
- Azam, Abdul Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalah Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, Jakarta : Amzah, 2010
- Baysir, Ahmad, *Asas-Asas Hukum Muamalat Hukum Perdata Islam*, Yogyakarta: UII Press, 2000
- Dewi, Gemala, et.al., *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*. Cet.2, Jakarta: Kencana, 2005
- Ghazaly, Abdul Rahman, et.al, *Fiqh Muamalah*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010
- Haroen Nasrun, *Fiqh Muamalah*, Jakarta : Gaya Media, 2000
- Hasan, Akhmad Farroh, *Fiqh Muamalah dari klasik hingga kontemporer*, Malang : UIN-Maliki Malang Press, 2018
- Hasan, M. Ali, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam (Fiqh Muammalah)*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2003
- Hidayat, Enang, *Fiqh Jual Beli*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015
- H.S, Salim, *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, Jakarta: Sinar Grafika, 2003
- Karim, Adiwarman, *ekonomi Islam*, Jakarta : Gema Insani Press, 2001
- Khosy'ah, Siah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, Bandung : Pustaka Setia, 2014
- Lubis, Suhrawardi K dan Farid Wajdi, *Hukum Ekonomi Islam*, Jakarta Timur: Sinar Grafika, 2012
- Mahdi, Imam, et.al., *Pedoman Penulisan Skripsi*, Bengkulu: Fakultas Syariah IAIN Bengkulu, 2018
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, Jakarta : Kencana, 2013
- Muhammad, Abdul Aziz, *Fiqh Muamalat*, Cet.3, Jakarta: Amzah, 2017
- Mustofa, Imam, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016

Nugroho, Adi, *e-Commerce (Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya)*, Bandung : Informatika, 2006

Pradja, Juhaya S, *Ekonomi Syariah*, Bandung: Pustaka Setia, 2012

Pramudji dan Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Peradat BW*, Rhedbook Publisher: 2008

Rivai, Veithzal, et. al, *Islamic Transaction Law in Business dari Teori ke Praktik*, Jakarta : Bumi Aksara, 2011

Satori, Djam'an, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta 2017

Subekti, *Aneka Perjanjian*, Bandung : PT Citra Aditya Bakti, 2014

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung : CV Alfabeta, 2013

Suhendi, Hendi, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005

Sunarto Achmad, *Himpunan Hadist Shahih Bukhari*, Jakarta Timur: TB.Setia Kawan

Suwandi, Basrowi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008

Syafei, Rachmat, *Fiqh Muamalah*, Bandung : Pustaka Setia, 2011

Yu'qub, Hamzah, *Kode Etik Dagang Menurut Hukum Islam*" Bandung: CV. Diponegoro, 1984

## **B. Jurnal**

Ananditya, Angling, et. al., "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game Online Berbasis Desktop Pada AREN.NET di Depok", *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, Vol 01, 2020

## **C. Peraturan Perundang-undangan**

Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor 110 Tahun 2017 Tentang Akad Jual Beli

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Jakarta: Indonesia Legal Center Publishing, 2013, Cet. Ke-2,

Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 1 angka (2)

## **D. Skripsi**

Anggraini Olla Hutri, *Jual Beli Emas Online dalam Perspektif Hukum Islam*, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, IAIN Bengkulu, Bengkulu, 2020

Firdaus, Muhammad Irkham, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans*, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, IAIN Ponorogo, Jawa Timur, 2016

Hadi, Ariskan, *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif*, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, IAIN Bengkulu, Bengkulu 2020

Iqbal, Muhammad, "Analisis Hukum Jual Beli *Virtual Property* pada Permainan DOTA 2 yang Diselenggarakan oleh Valve melalui Steam Community Market", *Skripsi* Universitas Indonesia Depok, 2015

Siregar, Sahrul Alamsyah, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada Game Online PUBG*, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, IAIN Bengkulu, Bengkulu 2020

#### **E. Website**

edu, Heylae, *Virtual Property Pada Game Mobile Legends: Player ML Wajib Tahu*, <https://heylawedu.id/blog/virtual-property-pada-game-mobile-legend-player-ml-wajib-tahu>, diakses tanggal 27 September 2021

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang), diakses tanggal 9 Juni 2022

<https://id.techinasia.com/talk/real-money-trading-rmt-di-dalam-game-online-baik-atau-buruk-benar-atau-salah.>, diakses tanggal 13 Juni 2022

<https://kbbi.web.id/komunitas>, diakses tanggal 9 Juni 2022

<https://www.codashop.com/id/mobile/legends>, diakses tanggal 20 Juni 2022

<https://www.google.com.amp/s/esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/amp/>, diakses tanggal 27 September 2021

<https://www.google.com/amp/s/esportsku.com/mode-mobile-legends/>, diakses pada tanggal 9 Juni 2022

- Imran, Syaiful, Mengenal Transaksi RMT dalam Game, <https://ipankint.com/game/mengenal-trasaksi-rmt-dalam-game/>, diakses tanggal 27 September 2021
- Khalid Umar, "Mobile Legend Jungle Guide", <https://segmentnext.com/2017/0/326/7113876/tips-dan-trik-bermain-mobile-legends-bang-bang>, diakses 11 Juni 2022
- Maulana, Yoga Dimas, Perbedaan Game Online dan Game Offline, <https://www.google.com/amp/s/www.viva.co.id/amp/vstory/teknologi/vstory/1188177-perbedaan-game-online-dan-game-offline>, diakses tanggal 27 September 2021
- Mobilelegends.gcube.co.id, "Komposisi tim Mobile Legends ini Bhineka Tunggal Ika Banget", <http://mobilelegends.gcube.id/komposisi-tim-mobile-legends-inibhineka-tunggal-ika-banget>, Diakses pada tanggal 11 Juni 2022
- Noor, Ahmad Fikri, "pandangan syariah terhadap top up game online", <https://www.republika.id/posts/8080/pandangan-syariah-terhadap-top-up-game-online>, diakses tanggal 9 juni 2022
- Riadi, Sandi, "Cara Carding, Hack Kartu Kredit Orang", <https://infoduniagames.com/cardinh-mendapatkan-kartu-kredit/>, diakses tanggal 5 Juli 2022
- Wijaya, Ketut Krisna, "Itemku Marketplace Gold dan Item Game Online di Indonesia" <https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitmem-dan-uang-game-online-di-Indonesia>, diakses tanggal 22 November 2021



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

CATATAN PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

NAMA :  
NIM :  
JURUSAN :

NO	PERMASALAHAN	KETERANGAN
1	Catatan Baca Al-Qur'an:	Lulus/ Tidak Lulus* Saran: <i>Juliana</i>
2	Catatan Hasil Ujian Skripsi:	<i>Istisna flunay harus di ubah, yang cay Melihat di jelas / tidak Benda</i>

\*Coret yang tidak Perlu

Bengkulu, Juli 2022  
Penguji, I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
 BENGKULU

Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa Kota Bengkulu 38211  
 Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172  
 Web: iainbengkulu.ac.id

I. IDENTITAS MAHSISWA

Nama : TIARA PAHMA PUTRI  
 NIM : 181120083  
 Prodi : HES  
 Semester : 7

Judul Proposal yang diusulkan :

1. Tinjauan Hukum ekonomi syariah dan undang-undang perlindungan konsumen dalam sistem garansi barang elektronik
2. Tinjauan Hukum Islam dan Hukum positif terhadap jual beli dengan sistem real money trading di Aplikasi GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
3. Sistem pembuktian transaksi di Aplikasi Tinjauan Hukum Islam dan Hukum perlindungan konsumen.

II. PROSES KONSULTASI

a. Konsultasi dengan Pembimbing Akademik

Catatan: - Pelanggaran UU No. 8/1998 tentang Garansi  
 - Sistem Lapangan (Data yg dibutuhkan Google Play Store)  
 - USLH dari Pengguna  
 - Hukum E-commerce (Konsep)

PA

*[Signature]*

b. Konsultasi dengan Dosen Bidang Ilmu

Catatan: - Pelanggaran sistem jual beli dalam Hukum Islam & Hukum positif  
 - Pasar Hukum jual beli dalam Islam & tik. positif  
 - Pelanggaran Real money trading (Konsep & Teori)  
 \* Sistem Real Money Trading di Aplikasi Game Online  
 Perspektif Hukum Islam & Hukum Positif  
 - Lakukan penelitian terdahulu & perbandingannya  
 - Lakukan Regulasi

Dosen

*[Signature]*  
 PISAPISA Mayangsari, 1971

III. JUDUL YANG DIUSULKAN

Setelah konsultasi dengan Pembimbing Akademik dan Dosen Bidang Ilmu, maka judul yang saya usulkan adalah: SISTEM REAL MONEY TRADING di APLIKASI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF HUKUM ISLAM dan HUKUM POSITIF STUDI BOTA BENGKULU

Mengetahui,  
 Ka. Prodi HES/HIT/IKI

Bengkulu, 15-09-2021  
 Mahasiswa

*[Signature]*  
 Wafiq Gusmanyan, S.H., M.H.  
 NIP. 1982 02 2 201103

*[Signature]*  
 Tiara Pahma Putri



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BENGKULU

Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa  
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili (0736) 51172  
Web: iainbengkulu.ac.id

DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

Hari/ Tanggal : Kamis, 9 November 2021  
Nama : Tiara Rahma Putri  
NIM : 181110083  
Jurusan/ Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

JUDUL PROPOSAL	TANDA TANGAN MAHASISWA	NAMA PENYEMINAR	TANDA TANGAN PENYEMINAR
SISTEM REAL MONEY TRADING DI APLIKASI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM PORTIF	 Tiara Rahma Putri	1. Miti Yarmunida	1.
		2. Mansyah Ruzq, M.H.	2.

Wassalam  
Ka. Prodi HES/ HES/HTN

Mansyah Ruzq, M.H.  
NIP. 198202122011011009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BENGKULU

Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa  
Telepon (0736) 51171-51276, Faksimili. (0736) 51172  
Web: iainbengkulu.ac.id

CATATAN PERBAIKAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama : Tiara Rahmah putri  
Jurusan / Prodi : HES

NO	PERMASALAHAN	KETERANGAN
1	Catatan Baca Al-Qur'an:	Lulus/ Tidak Lulus* Saran: Rajin membac Al-Qur'an dg Tartil sesuai dg Tajwid dan maknarisol huruf.
2	Catatan Hasil Seminar Proposal: ⇒ Tambahkan konsep rukun jual beli dala Islam dan H. positif yg tidak sinkron dengan fakta di Lapangan. (LB). Tambahkan Batasan Masalah ⇒ Teori yg digunakan H. Islam dan H. positif. Cari lagi peraturan yg relevan. ⇒ Metode penelitian: Urutkan cara anda menggunakan teori/pendapat para tokoh. Relevan dg penelitian anda.	Proposal dapat dilanjutkan.

\*Coret yang tidak Perlu

Bengkulu, 4 Nov 2021  
Penyeminar, I, II

Miti Yarmunida  
NIP. 19770505 2007 10 2002





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.iainbengkulu.ac.id

28 Desember 2021

Nomor : 1436/In.11/F.I/PP.00.9/12/2021  
Lampiran : -  
Perihal : **Penyampaian Surat Penunjukan  
Pembimbing Skripsi**

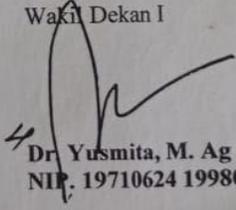
Yth. Bapak/ Ibu :  
Bapak/ Ibu .....  
Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa.  
Di  
Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Sehubungan dengan penyelesaian skripsi mahasiswa Fakultas Syariah IAIN  
Bengkulu tahun 2021, maka dimohon kepada Bapak/Ibu untuk membimbing  
skripsi mahasiswa sebagaimana Surat Penunjukan terlampir.

Demikian disampaikan, terimakasih

An. Plt. Dekan,  
Wakil Dekan I

  
Dr. Yusmita, M. Ag  
NIP. 19710624 199803 2 001

Tembusan :  
1. Rektor IAIN Bengkulu  
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 1437/In.11/F.I/PP.00.9/12/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa maka Dekan Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Bengkulu dengan ini menunjuk Dosen :

1. N A M A : Dr. Miti Yarmunida, M.Ag  
NIP. : 19770505200710 2 002  
Tugas : Pembimbing I
2. N A M A : Ifansyah Putra, M.Sos  
NIP. : 19930331 201903 1 005  
Tugas : Pembimbing II

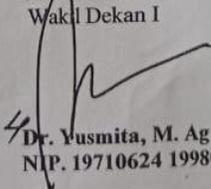
Untuk membimbing, mengarahkan, dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini :

- N A M A : Tiara Rahma Putri  
NIM. : 1811120083/ HES

Judul Skripsi : Sistem *Real Money* Trading di Aplikasi Game Online *Mobile Legends* Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif di Kota Bengkulu

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
Pada Tanggal : 28 Desember 2021  
An. Plt. Dekan,  
Wakil Dekan I

  
Dr. Yusmita, M. Ag  
NIP. 19710624 199803 2 001

Tembusan :

1. Wakil Rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfaibengkulu.ac.id

Nomor : 690 /Un.23/F.1/PP.00.9/07/2022  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

07 Juli 2022

Yth  
Ketua Komunitas Mobile Legends Kota Bengkulu

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Program Studi Sarjana S.1 pada  
Fakultas Syariah Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun  
Akademik 2021-2022 atas nama:

Nama : Tiara Rahma Putri  
NIM : 1811120083  
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah (HES)  
Fakultas : Syari'ah

Dengan ini kami mengajukan permohonan izin penelitian untuk  
melengkapi data penulisan Skripsi yang berjudul : **"Sistem Real  
Money Trading di Aplikasi Game Online Mobile Legends  
Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi Kasus di  
Komunitas Mobile Legends Kota Bengkulu)"**.  
Tempat Penelitian : Kota Bengkulu

Demikianlah atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan  
terima kasih.

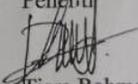
An.Dekan,  
Wakil Dekan I



Muti Yarnunida, M. Ag  
NIP. 197703052007102002

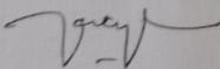
5. Berapa besaran biaya yang saudara keluarkan untuk satu kali transaksi real money trading dalam game onilne Mobile Legends ?
6. Bagaimana mekanisme sistem transaksi real money trading dalam game online Mobile Legends yang anda ketahui?
7. Apakah ada perbedaan jika melakukan transaksi real money trading dalam game onilne Mobile Legends dengan aplikasi yang lain ?
8. Apakah saudara pernah mengalami kegagalan atau kerugian saat melakukan transaksi real money trading dalam game onilne Mobile Legends ?
9. Bagaimana cara saudara agar terhindar dari hal-hal yang merugikan saudara saat melakukan transaksi real money trading atau yang sering dikenal dengan istilah top up dalam game onilne Mobile Legends ?
10. Bagaimana pemahaman saudara tentang jual beli dalam segi hukum islam dan hukum positif?
11. Bagaimana pendapat saudara tentang transaksi real money trading dalam game onilne Mobile Legends?

Bengkulu,  
Peneliti

  
Tiara Rahma Putri  
1811120083

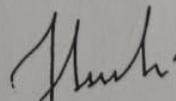
Mengetahui

Pembimbing I



Dr. Miti Yarmunida, M.Ag  
NIP.197705052007102002

Pembimbing II



Ifansyah Putra, M.Sos  
NIP.199303312019021005

## SURAT KETERANGAN PLAGIASI

Tim Uji Pengawas Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu

Menerangkan bahwa:

Nama : Tiara Rahma Putri

Nim : 1811120083

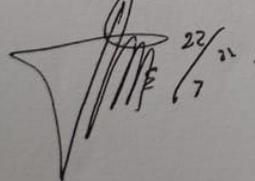
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Judul Skripsi : Sistem Real Money Trading di Aplikasi Game Online Mobile  
Legend Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif

Telah dilakukan Uji Plagiasi terhadap skripsi sebagaimana tersebut diatas, dengan tidak ditemukan karya tulis yang bersumber dari hasil karya orang lain dengan presentasi plagiasi .... 21%...

Demikian surat keterangan plagiasi ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ketua Tim Uji Plagiasi,



Hidayat Darussalam, M.E.Sy  
NIP: 198611072020121008

Yang Menyatakan,

  
  
METERAI  
TEMPEL  
17AAJX876745549

Tiara Rahma Putri

## HALAMAN PENGESAHAN

Proposal skripsi berjudul "Sistem Real Money Trading di Aplikasi Game Online Mobile Legends Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positi" yang disusun oleh:

Nama : Tiara Rahma Putri

NIM : 1811120083

Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

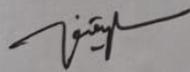
Telah diujikan oleh tim penguji proposal Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 4 November 2021

Proposal skripsi tersebut telah diperbaiki sesuai saran-saran tim penguji. Oleh karenanya sudah dapat diusulkan penetapan Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi.

Penguji I

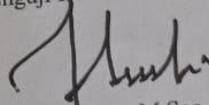


Dr. Miti Yarmunida, M.Ag

NIP. 197705052007102002

Bengkulu, Desember 2021

Penguji II

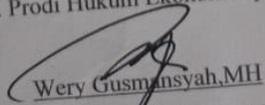


Ifansyah Putra, M.Sos

NIP.199303312019021005

Mengetahui

Ka. Prodi Hukum Ekonomi Syariah



Wery Gusmansyah, MH

NIP.198207122011011009



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS SYARIAH**

ALAMAT : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0738) 51171, 51172, 51276 Fax. (0738) 51171

**BUKTI MENGHADIRI SIDANG MUNAQASAH SKRIPSI**

Nama : Tiara Pahma Putri  
Nim : 181120083  
Jur/Prodi : HES

No	Hari/ Tanggal Waktu	Nama Mahasiswa Yang Ujian	Judul Skripsi	Penguji Skripsi	TTD Penguji Skripsi
1.	Rabu, 27-01-2021 Jam 07.30 - 08.30	Siti Syamsiah 171120035/HES	Pelanggaran hak ekonomi terhadap praktik jual beli buku bajakan secara digital (Analisis UU No 28 th 2014)	1. Dr. H. Toha Andee M. Ag 2. Fauzan S. Ag MH	1. 2.
2.	Rabu, 27-01-2021 Jam 08.45 - 09.45	Eling Sinta 181150005/HTN	Analisis kebijakan keuangan negara & stabilitas sistem keuangan untuk penanganan pandemi covid-19 perspektif syariah disportuhan (Studi Falah 27 th No 2 th 2020)	1. Dr. H. Kharudin Wahid, M. Ag 2. Ado Kosasih MH	1. 2.
3.	Rabu, 27-01-2021 Jam 08.45 - 09.45	Nosa Putriani 181150005/HTN	Pemberhentian peranakan desa oleh kepala desa pelayanan kec. Tanjung Kemuning ditinjau berdasarkan KEM. 151 Men. 10/11/2017 dan 151 Men. 10/11/2017 dan 151 Men. 10/11/2017	1. Dr. H. Kharudin Wahid, M. Ag 2. Wery Gusmansyah, MH	1. 2.
4.	Ramis, 28-01-2021 08.45 - 09.45	Waisa Iharni 1711150006/HES	Tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli sistem Onchipping	1. Dr. H. Kharudin Wahid, M. Ag 2. Etry Mike, MH	1. 2.
5.	Ramis, 28-01-2021 10.00 - 11.00	Sifra Adha Utama	Implementasi peraturan daerah No 5 th 2018 tentang Penyelenggaraan perlindungan anak	1. Dr. H. John Kenedi S.H. M. Hum 2. Drs H. Tajri, M. A	1. 2.
6.	Kamis, 28-01-2021 11.10 - 12.10	Rahma dwi Satri	Perlindungan Hukum terhadap Masyarakat Desa Padang Lahir akibat kerusakan lingkungan berdasarkan batu dan pasir	1. Rohmadi, M. A 2. Wery Gusmansyah, MH	1. 2.
7.	Kamis, 28-01-2021 14.00 - 15.00	Dini Gustiani	Tinjauan Hk. Islam thdtd praktik Muayyadah Hewan kurban di Kal. Pangasinan Kota Bkl	1. Dr. H. Kharudin Wahid, M. Ag 2. Drs H. Herbi Kusimidi MH	1. 2.
8.	Kamis 28-01-2021 15.10 - 16.10	Bangkit Subagio	Jual Beli Bahan Bakar Minyak Premium Dengan Sistem Pembelian dan Uang Tambahan	1. Dr. Jim Fahimah LC MA 2. Etry Mike MH	1. 2.
9.	Jum'at, 29-01-2021	Dica Nurhali Za	Tinjauan Hk. Islam terhadap praktik pinjaman yang dengan pengembalian barang di desa	1. Dr. H. Kharudin Wahid, M. Ag 2. Wery Gusmansyah, MH	1. 2.
10.	Rabu 3-02-2021	Mustawa Alamsyah	Tinjauan Hk. Islam terhadap praktik pancung gandum	1. Dr. H. Toha Andee M. Ag 2. Fauzan M. Ag	1. 2.

Bengkulu, .....  
Ka. Prodi HES

Wery Gusmansyah, S.H., M.H.  
NIP. 19820212 201101 1009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SOKARNO  
BENGKULU

Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa  
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172  
Web: iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Tiara Rahma Putri  
NIM : 1811120083  
Jurusan: Hukum Ekonomi Syariah  
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Pembimbing I : Dr. Miti Yarmunida, M.Ag  
Judul Skripsi : Sistem Real Money Trading di  
Aplikasi Game Online Mobile Legend Perspektif  
Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi Kasus  
Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu)

NO	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1	11 Juli 2022	Daftar Isi	- Penulisan tanda titik pada awal BAB tidak diberi titik-titik.	
2	12 Juli 2022	BAB I - III	- Penulisan huruf sumber / footnote di bagian bawah - data hasil observasi/wawancara awal. - Pemberian tanda baca - sumber data wawancara	
3	13 Juli 2022	Daftar Isi dan BAB I sampai BAB III	ACC	
4	14 Juli 2022	Pedoman wawancara	ACC	
5	15 Juli 2022	BAB IV - BAB V + Abstrak	- Penulisan huruf miring pd bahasa asing - objek yg diperjualbelikan belum jelas. - sumber / footnote - penggunaan kata - kesimpulan diperbaiki lagi	
6.	18 Juli 2022	BAB IV - BAB V + Abstrak	- ACC	
7.	19 Juli 2022	BAB I - BAB V	- ACC	

Bengkulu, 19 Juli 2022

Mengetahui,  
Kaprosdi HES

(Badrun Taman, M.S.I)  
NIP.198612092019031002

Pembimbing I

(Dr. Miti Yarmunida, M.Ag)  
NIP.197705052007102002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SOKARNO  
BENGKULU

Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa  
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172  
Web: iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Tiara Rahma Putri  
NIM : 1811120083  
Jurusan: Hukum Ekonomi Syariah  
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Pembimbing II: Ifansyah Putra, M.Sos  
Judul Skripsi : Sistem Real Money Trading di  
Aplikasi Game Online Mobile Legend Perspektif  
Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi Kasus  
Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu)

NO	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1	Senin, 25 April 2022	ISI BAB II	-tambahkan fatwa mu -hal-hal yg membatalkan akad -klasifikasi tentang trading	f
2	Jumat, 27 Mei 2022	BAB III + Redoman wawancara	- ISI BAB III - ISI redoman wawancara ditambah lagi	f
3	Senin, 20 Juni 2022	BAB III + Redoman wawancara	-tambahkan lagi profil komunitas -tambahkan pertanyaan dan yang lebih detail	f
4	Selasa, 28 Juni 2022	BAB III + Redoman wawancara	- Acc BAB III -tambahkan perta- nyaan pemahaman hk Islam & hk. positif	f
5	Jumat, 7 Juli 2022	BAB IV + BAB V	- Nama orang huf besar -Spasi arti surat -tambahkan narasi -tambahkan buah pikiran	f
6	Senin, 11 Juli 2022	BAB IV + BAB V	ACL	f

Bengkulu, 11 Juli 2022 M

..... H  
Pembimbing II

Mengetahui,  
Kaprod HES

(Bedrun Faman, M.S.I)  
NIP.198612092019031002

(Ifansyah Putra, M.Sos)  
NIP.199503312019031005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

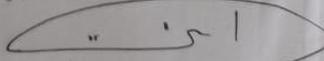
CATATAN PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

NAMA : Tiara Rahma Putri  
NIM : 1811120085  
JURUSAN : HES

NO	PERMASALAHAN	KETERANGAN
1	Catatan Baca Al-Qur'an:	Lulus/ Tidak Lulus* Saran:
2	Catatan Hasil Ujian Skripsi:  Pembahasannya di faham juga sama antara pembimbing.	

\*Coret yang tidak Perlu

Bengkulu, Juli 2022  
Penguji, II

  
Anita Nipfayani, M.A.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU