

**ANALISIS MEKANISME JUAL BELI MATA UANG DALAM GAME (*IN GAME CURRENCY*) DITINJAU DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM**

**(Studi Kasus Pada Forum Jual Beli *Game Arcane Legend*).**

Oleh:

**MUHAMMAD RAIHAN**

**NIM. 0501172168**



**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

**MEDAN 2021 M/ 1442**

**ANALISIS MEKANISME JUAL BELI MATA UANG DALAM GAME (IN  
GAME CURRENCY) DITINJAU DALAM PERSPEKTIF EKONOMI  
ISLAM**

**(Studi Kasus Pada Forum Jual Beli *Game Arcane Legend*).**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Pada Jurusan Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sumatera Utara

**Oleh:**

**MUHAMMAD RAIHAN**

**NIM. 0501172168**

**Program Studi**

**EKONOMI ISLAM**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**SUMATERA UTARA MEDAN**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

**MEDAN 2021 M/ 1442**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Raihan  
NIM : 0501172168  
Tempat/Tgl Lahir : Medan, 20 April 1999  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Jl. Karya Ujung No. 29 Desa Helvetia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "**ANALISIS MEKANISME JUAL BELI MATA UANG DALAM GAME (IN GAME CURRENCY) DITINJAU DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM (Studi Kasus pada Forum Jual Beli Game Arcane Legend)**" benar hasil karya saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Medan, 04 Oktober 2021  
Yang membuat pernyataan



Muhammad Raihan  
0501172168

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi berjudul

### **ANALISIS MEKANISME JUAL BELI MATA UANG DALAM GAME (IN GAME CURRENCY) DITINJAU DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM (Studi Kasus pada Forum Jual Beli *Game Arcane Legend*)**

Oleh:

Muhammad Raihan

NIM. 0501172168

Dapat disetujui sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE)  
pada Program Studi Ekonomi Islam

Medan, Oktober 2021

Pembimbing I

  
Marliyah, M.A., Dr.  
NIP. 197601262003122003

Pembimbing II

  
Muhammad Ikhsan Harahap, M. E. I.  
NIP. 19890105201811001

Mengetahui  
Ketua Jurusan Ekonomi Islam

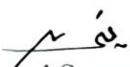
  
Imsar, M.Si  
NIP. 1987030320151004

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul “ANALISIS MEKANISME JUAL BELI MATA UANG DALAM GAME (*IN GAME CURRENCY*) DITINJAU DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM (Studi Kasus Pada Forum Jual Beli *Game Arcane Legend*).” an. Muhammad Raihan, NIM. 0501172168 Program Studi Ekonomi Islam telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan pada tanggal 03 November 2021. Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E) pada Program Studi Ekonomi Islam.

Medan, 03 November 2021  
Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Prodi Ekonomi Islam UINSU

Ketua

  
Dr. Hj. Yenni Samri J. Nasution, MA.  
NIDN. 2001077903

Sekretaris

  
Hendra Harmain, M. Pd  
NIDN. 2010057302

Anggota

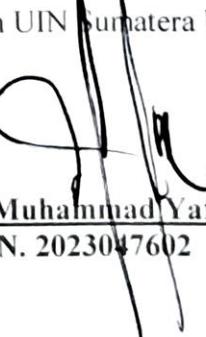
  
Dr. Marhyah, MA.  
NIDN. 2026017602

  
Muhammad Ikhwan Harahap, M.E.I  
NIDN. 0105018901

  
Dr. Kamilah, SE, Ak, Msi, CA  
NIDN. 2023107901

  
Nur Fadhilah Ahmad Hsb, M. Ak  
NIDN. 2011078902

Mengetahui  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Islam UIN Sumatera Utara

  
Dr. Muhammad Yafiz, M.Ag  
NIDN. 2023047602

## ABSTRAK

Penelitian Muhammad Raihan (2021). Skripsi berjudul **Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang dalam Game (In Game Currency) Ditinjau dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus pada Forum Jual Beli Game Arcane Legend)**. Di bawah bimbingan Ibu **Marliyah, MA.**, Dr. sebagai Pembimbing Skripsi I, dan Bapak **Muhammad Ikhsan Harahap, M. E.** I sebagai Pembimbing Skripsi II.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perspektif ekonomi Islam terhadap praktik jual beli mata uang dalam *game (in game currency)* yang terjadi pada Forum Jual Beli *Game Arcane Legend*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *game Arcane Legends* itu sendiri dalam pandangan Islam serta bagaimana mekanisme jual beli mata uang dalam *game Arcane Legends* itu dilihat dalam sudut pandang ekonomi Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Arcane Legends* merupakan permainan atau hiburan yang diperbolehkan dalam Islam karena tidak masuk dalam jenis hiburan yang dilarang dalam Islam, yakni permainan yang mengandung bahaya, mengumbar aurat, mengandung unsur sihir, menyakiti binatang, mengandung unsur judi, dan permainan yang melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain. Kemudian Mekanisme jual beli mata uang dalam *game (in game currency) Arcane Legends* berupa *gold* terdiri dari 2 tahap mulai dari tahap penjual memperoleh dan mengumpulkan mata uang tersebut di dalam *game* hingga proses jual beli antara mata uang dalam *game Arcane Legends* berupa *gold* dengan rupiah. Dalam perspektif ekonomi Islam praktik jual beli mata uang dalam *game (in game currency) Arcane Legends* tidak memenuhi salah satu dari tiga prinsip dasar ekonomi Islam itu sendiri, yakni prinsip hukum. Salah satu syarat objek yang diperjual belikan tidak terpenuhi berupa kepemilikan mata uang dalam *game Arcane legends*. Karena dalam *game online* sendiri pemilik atas segala sesuatu yang berkaitan dengan *game* tersebut adalah sang pembuat *game* itu sendiri atau *game developer*. Sehingga praktik jual beli seperti ini berpeluang besar merugikan salah satu pihak, yang tentu saja tidak sejalan dengan tujuan dari ekonomi Islam itu sendiri agar tercapainya *maqashid syari'ah*, diantaranya terpeliharanya agama (*hifz ad-din*), jiwa (*nafs*), akal (*aql*), keturunan (*nasl*), dan harta (*mal*). Karena dalam Islam yang terpenting dalam berbisnis itu adalah transparansi dan kejujuran antara pembeli dan penjual. Harus ada kesetaraan antara kedua belah pihak yang bertransaksi untuk mencegah peluang kezaliman. Bukan hanya soal kerelaan, namun harus terpenuhi syarat dan rukunnya agar terhindar dari segala bentuk kegiatan muamalah yang mengandung penipuan, riba, gharar, ikhtikar dan lain sebagainya.

**Kata kunci:** *Jual Beli Mata Uang, In Game Currency, Sharf*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

*Alhamdulillahirabbil'alamin*, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang dalam Game (In Game Currency) Ditinjau dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus pada Forum Jual Beli Game Arcane Legend)**”, sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Strata 1 (S1) Jurusan Ekonomi Islam di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Shalawat dan salam kepada kekasih Allah, baginda junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Mungkin dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal tersebut karena keterbatasan, kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai permasalahan, namun dengan usaha, semangat dan do'a serta motivasi yang sangat berharga dari berbagai pihak, mulai dari pelaksanaan hingga penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dan ketulusan jiwa penulis turut mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, diantaranya:

**SUMATERA UTARA MEDAN**

1. Keluarga saya, terutama kedua orang tua saya yang saya sayangi yang selalu memberikan dukungan, semangat serta do'anya sampai saat ini sehingga saya mampu menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1) di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. **Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA.** Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. **Bapak Dr. Muhammad Yafiz, M.Ag.** Selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
4. **Bapak Imsar M.Si.** Selaku Ketua Jurusan Ekonomi Islam.

5. **Bapak Zuhrial M. Nawawi, S.Ag, M.A.** Selaku Pembimbing Akademik.
6. **Ibu Marliyah, MA., Dr.** Selaku Pembimbing Skripsi I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan.
7. **Bapak Muhammad Ikhsan Harahap, M. E. I.** Selaku Pembimbing Skripsi II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan.
8. **Bapak Prof. Dr. Muhammad Yasir Nasution.** Selaku Pakar Ekonomi Islam yang telah meluangkan waktunya dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh data penelitian pada penulisan skripsi ini.
9. **Coky Apriyanto** selaku admin sekaligus pendiri Forum Jual Beli *Game Arcane Legend* yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh data penelitian pada penulisan skripsi ini.
10. **Iskandar** selaku anggota Forum Jual Beli *Game Arcane Legend* yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh data penelitian pada penulisan skripsi ini.
11. Seluruh staff pengajar dan pegawai lingkungan Jurusan Ekonomi Islam UIN Sumatera Utara atas segala didikan dan bantuannya selama masa perkuliahan.
12. Seluruh teman-teman seperjuangan EKI F stambuk 2017 atas bantuan dan motivasinya selama ini.
13. Seluruh pihak yang ikut membantu dan memotivasi penulis yang tidak dapat disebutkan satu-persatu namanya, penulis ucapkan terimakasih sebesar-besarnya.

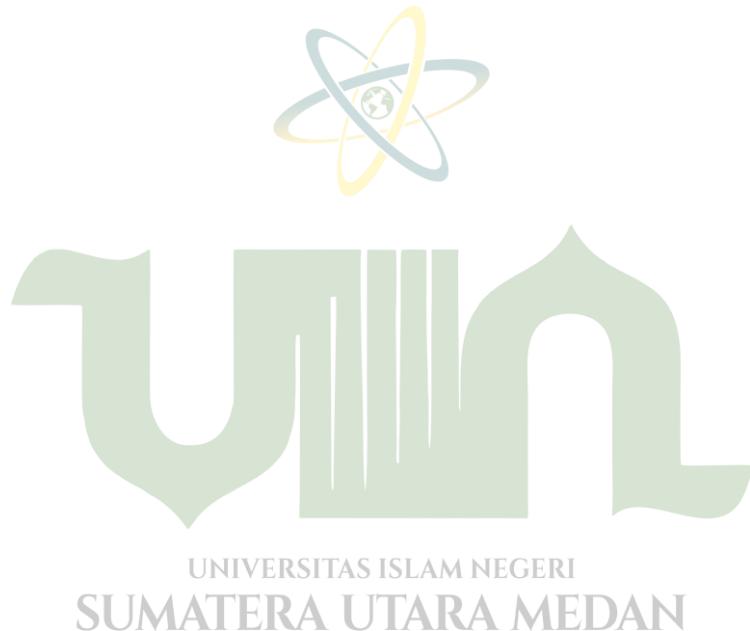
Akhir kata penulis memohon maaf atas segala kesalahan, semoga karya ini bermanfaat bagi kita semua.

## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
A. Jual Beli .....	9
1. Pengertian Jual Beli .....	9
2. Dasar Hukum Jual Beli .....	11
3. Rukun dan Syarat Jual Beli .....	20
4. Bentuk-bentuk Jual Beli.....	25
B. Jual Beli Mata Uang ( <i>Sharf</i> ) .....	30
1. Uang dalam Ekonomi Islam.....	30
2. Pengertian <i>Sharf</i> .....	33
3. Dasar Hukum <i>Sharf</i> .....	34

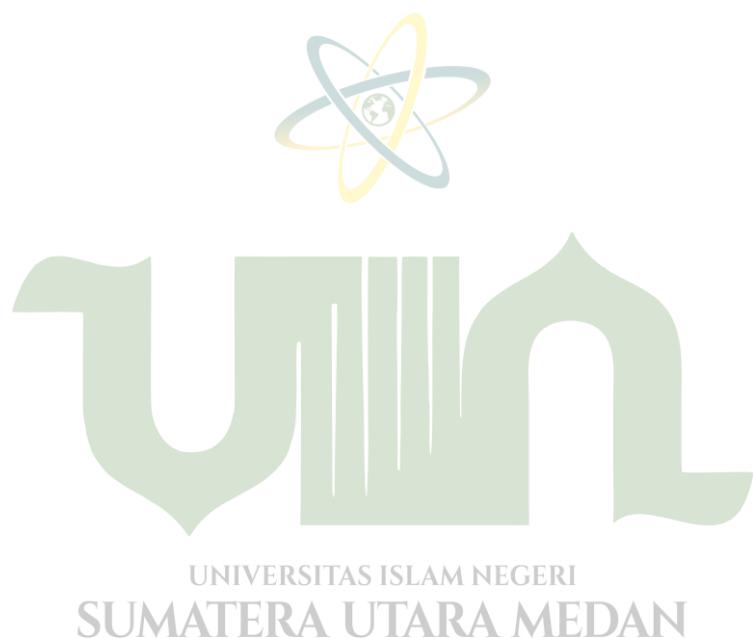
4. Syarat-syarat <i>Sharf</i> .....	37
5. Rukun-rukun <i>Sharf</i> .....	38
C. <i>Game</i> .....	40
1. Pengertian <i>Game</i> .....	40
2. Sejarah <i>Game</i> .....	40
3. Genre <i>Game</i> .....	42
4. <i>Game</i> dalam pandangan Islam .....	43
D. Ekonomi Islam .....	46
1. Pengertian Ekonomi Islam .....	46
2. Prinsip Dasar Ekonomi Islam.....	47
3. Tujuan Ekonomi Islam.....	48
E. Penelitian Terdahulu.....	51
F. Kerangka Konseptual .....	55
 BAB III METODE PENELITIAN .....	58
A. Pendekatan Penelitian.....	58
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	58
C. Sumber Data.....	59
1. Data Primer .....	59
2. Data Sekunder .....	60
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	60
E. Teknik Analisis Data.....	61
F. Uji Keabsahan Data.....	62
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	65
A. Gambaran Umum <i>Game Arcane Legends</i> .....	65
B. Temuan Penelitian.....	66
1. <i>Game Arcane Legends</i> dalam Pandangan Islam .....	66
2. Mekanisme Jual Beli Mata Uang dalam <i>Game (In Game Currency) Arcane Legends</i> .....	69

3. Transaksi Jual Beli Mata Uang dalam <i>Game (In Game Currency)</i> <i>Arcane Legends</i> Ditinjau dalam Perspektif Ekonomi Islam .....	71
C. Pembahasan.....	83
BAB V PENUTUP .....	91
A. Kesimpulan .....	91
B. Saran.....	93
Daftar Pustaka .....	95
Lampiran .....	99



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual..... 57



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu.....	51
Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	59

