

**ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS
MENURUT FATWA DSN MUI NOMOR 110 TAHUN 2017
(Studi Kasus *Squad Saints Indo 2*)**

SKRIPSI

Oleh :

ALFI HUSNA
NIM : 24143053



**FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019 M/1441 H**

**ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS
MENURUT FATWA DSN MUI NOMOR 110 TAHUN 2017
(Studi Kasus *Squad Saints Indo 2*)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana (S1) Dalam Ilmu Syari'ah pada Jurusan
Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah)

Oleh :

ALFI HUSNA
NIM : 24143053



**FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019 M/1441 H**

IKHTISAR

Skripsi ini membahas tentang **“ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS MENURUT FATWA DSN MUI NO 110 TAHUN 2017 (STUDI KASUS SQUAD SAINTS INDO 2)”**. Yang menjadi objek penelitian disini adalah akun *game online Mobile Legends* tersebut. Akun *game* yang diperjual belikan berupa *identity* atau *username* dan *password*. Dalam fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 Tentang Akad Jual Beli dinyatakan bahwa *mutsmān/mabī'* atau barang yang dijual harus berupa barang dan atau hak yang boleh dimanfaatkan menurut syariah (*mutaqawwam*) serta boleh diperjualbelikan menurut syariah dan peraturan perundang undangan yang berlaku. Sementara *game online* bukanlah sesuatu yang bermanfaat menurut syariah karena *game online* sifatnya hanya untuk bersenang – senang semata dan dapat menimbulkan mudharat bagi penggunanya, hal ini mengantarkan penulis kepada pemikiran bagaimanakah praktik jual beli akun *game online Mobile Legends* dan apakah analisis fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 terhadap jual beli akun *game online Mobile Legends* terkait objek akadnya. Dalam skripsi ini penulis menggunakan penelitian yuridis normatif, yaitu suatu penelitian yang mengkaji penerapan kaidah atau norma - norma dalam hukum positif dan syariah. Adapun teknik atau instrumen dalam pengambilan dan pengumpulan bahan penelitian adalah dengan wawancara, untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden. Penelitian ini menggambarkan tentang praktik jual beli akun *game online Mobile Legends* serta analisis jual beli akun *game online Mobile Legends* menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017. Kemudian ditarik kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa jual beli akun *game online Mobile Legends* hukumnya mubah atau boleh karena syarat serta rukun yang menjadi dasar dari jual beli ini telah terpenuhi. Dampak negatif yang disebabkan dari bermain *game online Mobile Legends* tersebut tidak serta merta membuat jual beli ini haram, karena efek yang disebabkan dari *game online* ini tidak membuat akad jual belinya menjadi rusak atau *fasid*.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan limpahan nikmat, rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, waktu, serta kemudahan yang diberikan-Nya, setelah melalui proses yang panjang demi meraih cita-cita, pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Analisis Jual Beli *Game Online Mobile Legends* Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus *Squad Saints Indo 2*)”.

Terselesaikannya karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan berbagai pihak pada saat penelitian dan penulisan berlangsung. Oleh karena itu ucapan terima kasih dari hati disampaikan oleh penulis kepada:

1. Bapak Prof. Saidurrahman, M.Ag Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

2. Bapak Dr. Zulham, S.HI, M.Hum, Selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Bunda Fatimah Zahara, M.Ag selaku Ketua Jurusan Muamalah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Ibu Dra. Laila Rohani, M.Hum selaku Dosen Pembimbing Skripsi I, terima kasih atas waktu, nasihat, ilmu, kesabaran dan motivasi semangat selama penyusunan skripsi. Terima kasih atas kesediaan bapak membimbing penulis dengan penuh ketulusan dan kesabaran.
5. Ibu Annisa Sativa, SH, M.Hum Selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih atas waktu nasihat, ilmu, kesabaran dan motivasi semangat selama penyusunan skripsi. Terima kasih atas kesediaan ibu membimbing penulis dengan penuh ketulusan dan kesabaran.
6. Terimakasih kepada Squad Saints Indo 2 yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian, dan banyak membantu dalam hal pengumpulan data untuk penyempurnaan skripsi ini.

7. Abah dan Ibu tercinta, Ibnu Hayan dan Juwairiyah yang selalu memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi hingga selesai, serta selalu mendoakan penulis agar dapat meraih cita-cita yang diinginkan. Terimakasih atas dukungan dan doa yang selalu Abah dan Ibu berikan.
8. Abang tersayang, Zulfahmi yang selalu memberikan dukungan kepada penulis, semoga abang penulis juga dapat meraih cita – cita yang di inginkannya.
9. Sahabat-sahabatku, Tira Suci Ramadhani Barus, S.H, Alivia Royani, S.H, Ihda Khairuni, S.H, Nirma Nuraisyah Nauli S.H, Ayu Anggraini S.H, Byanti Piacenza S.H, Ena Ade Afriana S. Kom, Bella Rizkia S.H, terima kasih telah setia menemani penulis dari awal perkuliahan hingga berjuang bersama dalam penyusunan skripsi. Semoga kelak apa yang menjadi cita-cita penulis dan sahabat dapat tercapai, serta Allah jadikan pula kita sahabat sehidup se-syurga.

10. Keluarga Besar Mahasiswa Program Hukum Ekonomi Syariah Angkatan 2014, terkhusus untuk Hukum Ekonomi Syariah C yang selalu bersama dalam suka maupun duka.

11. Terima kasih pula kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga Allah SWT membalasnya dengan kebaikan yang berlipat ganda

Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung kepada diri pribadi penulis, namun skripsi ini tidak lepas dari kekurangan-kekurangan karena kelemahan penulis.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb

Medan, November 2019

Alfi Husna,

DAFTAR ISI

IKHTISAR.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Kerangka Pemikiran	10
F. Hipotesis	12
G. Metodologi Penelitian.....	12
H. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II TINJAUAN UMUM JUAL BELI	
A. Definisi Jual Beli.....	17
B. Macam – macam Jual Beli	22
C. Jenis – jenis Jual Beli Yang Dilarang.....	24
BAB III LATAR BELAKANG LAHIRNYA <i>GAME ONLINE</i>	
A. Pengertian dan Sejarah <i>Game Online</i>	28
B. Jenis – jenis <i>game online</i>	32
C. Perkembangan <i>game online</i> Mobile Legends.....	41
D. Profil <i>Squad</i> Saints.....	46

**BAB IV ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* MOBILE
LEGENDS MENURUT FATWA DSN MUI NOMOR 110
TAHUN 2017**

A. Permainan <i>Game Online</i> Mobile Legends	49
B. Praktik Jual Beli Akun <i>Game Online</i> Mobile Legends....	50
C. Analisis Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 Terhadap Jual Beli Akun <i>Game Online</i> Mobile Legends.....	55

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	64
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA	xi
-----------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Interaksi manusia dengan sesama bersifat dinamis, seiring perkembangan waktu dan tempat serta perkembangan hubungan manusia dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Dinamika ini menuntut kepastian hukum sebagai bentuk ketundukan kepada Allah SWT. Islam melihat bahwa individu merupakan bagian dari masyarakat, bahkan menganggap manusia sebagai makhluk sosial. Individu pasti membutuhkan pihak lain dalam hidupnya sebagaimana masyarakat juga membutuhkan individu untuk menjaga eksistensinya.¹

Muamalah merupakan aturan interaksi sosial. Telah disebutkan bahwa muamalat adalah hukum – hukum syara' yang mengatur hubungan manusia dengan sesama di dunia (komitmen).²

Dalam hukum ekonomi syariah aspek mengenai muamalah telah banyak dibahas salah satunya adalah mengenai jual beli. Perkataan jual beli

¹Shalah Ashawi dkk, *Fikih Ekonomi Islam*, (Jakarta : Darul Haq), 2013, h.21

²Fordebi, *Ekonomi Dan Bisnis Islam*, (Depok : Rajawali Pers) , 2017, h.144

terdiri dari dua suku kata yaitu “jual” dan “beli”.³ Kata jual menunjukkan bahwa adanya perbuatan menjual, sedangkan beli adalah adanya perbuatan membeli.⁴ Dengan demikian, perkataan jual beli menunjukkan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa, yaitu satu pihak menjual dan pihak lain membeli.⁵

Jual beli dihalalkan hukumnya serta dibenarkan oleh agama apabila telah memenuhi syarat – syarat serta rukun – rukunnya. Praktiknya tentu seorang muslim harus memperhatikan dan mempertimbangkan apakah transaksi yang baru muncul ini sesuai dengan dasar – dasar dan prinsip muamalah yang disyariatkan oleh ajaran Islam.⁶ Persoalan muamalah yang *fleksibel* dan *elastis* yang dapat mengakomodir berbagai perkembangan transaksi modern, selama tidak bertentangan dengan nash Al-Qur’an dan Sunnah.⁷ Dalam bertransaksi sudah ada aturan yang tercantum dalam Al-Qur’an, Hadis dan ijma’ para ulama. Akan tetapi dengan adanya perkembangan kemajuan zaman yang ditandai dengan

³ Dimyauddin Djauwani, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2008), h.70

⁴ Suhrawardi K Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2004), h.28

⁵ Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), h.9

⁶ Rachmat Syafei, *Fiqh Mu’amalah*, (Bandung : Pustaka setia, 2001), h.74

⁷ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Gaya Media Pratama, 2007), h.128

majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, membawa manusia pada perubahan secara signifikan.⁸

Dewasa ini *game online* sangat di minati dikalangan anak – anak maupun remaja di Indonesia salah satunya yaitu *game online Mobile Legends*. *Game online* sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan dan jaringan komputer itu sendiri. Semakin berkembangnya teknologi, pasar *game online* mengalami peningkatan.

Game online Mobile Legends adalah sebuah permainan MOBA (*multiplayer online battle arena*) yang dirancang untuk ponsel⁹, yaitu berupa bentuk permainan yang dapat di akses dengan kuota internet.¹⁰

Awalnya para *gamer* yang bermain *game online* hanya bermain untuk mendapatkan kesenangan serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres. Akan tetapi sekarang ini sudah banyak *gamer* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan dengan menjual akun *game* milik mereka.

Akun *game* sendiri berisikan *identity* (ID) dan *password* yang dibuat sendiri oleh pemain dengan mendaftar terlebih dahulu. Kemudian akun inilah

⁸ Suwardi K.Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2000), h.128

⁹ <https://id.m.wikipedia.org> di akses pada tanggal 12 Juni 2019

¹⁰ <https://blog.compro.id> di akses pada tanggal 19 juni 2019

yang digunakan untuk masuk kedalam *game* sehingga mereka dapat terhubung kedalam permainan.

Ketentuan terkait *Mutsmān* (*mabī'*) menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 adalah sebagai berikut :

1. *Mutsmān/mabī'* boleh dalam bentuk barang dan atau berbentuk hak, serta milik penjual secara penuh (*al-milk al-tam* الملك التام);
2. *Mutsmān/mabī'* harus berupa barang dan atau hak yang boleh dimanfaatkan menurut syariah (*mutaqawwam*) serta boleh diperjualbelikan menurut syariah dan peraturan perundang undangan yang berlaku;
3. *Mutsmān/mabī'* harus wujud, pasti/tertentu (المعين) 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 *mabī'* 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.¹¹

¹¹Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor 110 Tahun 2017 Tentang Akad Jual Beli

Ketentuan lainnya diatur dalam Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2018 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik pada pasal 17 ayat 1 dan 2, yaitu:

- a. Penyelenggaraan transaksi elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik ataupun privat;
- b. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib beriktikad baik dalam melakukan interaksi dan/atau pertukaran informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik selama transaksi berlangsung.¹²

Game online Mobile Legends adalah salah satu dari sekian banyak *game* berbasis *online* yang paling banyak diminati saat ini. Sehingga penggunaanya terus bertambah dan menyebabkan para *gamer* yang menekuni dunia permainan menjual akun – akun *game online Mobile Legends* mereka karena memiliki keuntungan yang cukup besar. Harga yang ditawarkan sangat bervariasi tergantung berapa banyak jumlah *skin* (perubahan karakter hero) dan atribut – atribut pendukung lainnya di dalam permainan *Mobile Legends* itu sendiri.¹³

¹²Lembaran Negara Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 17 ayat (1) dan (2)

¹³<https://duniagames.co.id> di akses pada tanggal 19 Juni 2019

Akun *game* yang akan diperjual belikan tidak hanya dilihat dari seberapa tinggi rank yang telah dicapai, melainkan juga dilihat dari seberapa banyak karakter (*hero*) dan juga skin yang telah dimiliki oleh *gamer* yang ingin memperjual belikan akun nya. *Skin* yaitu merupakan perubahan dari tampilan *hero* yang ada pada *Mobile Legends*. Fungsi *skin Mobile Legend* yaitu dapat meningkatkan status *hero*.¹⁴

Salah satu syarat dari objek jual beli menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 mengenai Akad Jual Beli seperti yang telah disebutkan di atas ialah 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 yang membuang - buang waktu, seseorang bisa menjadi lalai dan disisi lain juga dapat menimbulkan mudharat bagi penggunanya sendiri. Adapun berdasarkan *qawa'id fiqh* tentang menghindar dari mudharat dan kerugian adalah sebagai berikut :¹⁵

لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ

¹⁴<https://duahp.com/fungsi-skin-mobile-legends> di akses pada 19 Juni 2019

¹⁵ Nashr Farid Muhammad Was-il dan Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Qawaid Fiqhiyyah*, (Jakarta: Amzah, 2016), h. 17

Artinya : “Tidak boleh membahayakan (merugikan) diri sendiri dan tidak boleh pula membahayakan (merugikan) orang lain”.

الضَّرْرُ يُزَالُ

Artinya : “Bahaya (kerugian) harus dihilangkan”.

دَرَاءُ الْمَفَا سِيدٍ مُقَدَّمٌ عَلَى جَلْبِ الْمَصَالِحِ

Artinya : “Menghindarkan mafsadat didahulukan atas mendatangkan maslahat”.

Karena permainan *game online Mobile Legends* tersebut hanya untuk bersenang - senang semata dan tidak mendatangkan manfaat sesuai syara' sehingga salah satu syarat dari objek jual beli diatas tidak terpenuhi.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai **ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* MENURUT FATWA DSN MUI NOMOR 110 TAHUN 2017 (Studi kasus *Squad Saints Indo 2*)**

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, ada beberapa hal yang perlu dirumuskan sebagai pokok permasalahan, yaitu :

1. Apakah permainan *game online Mobile Legends* tersebut?
2. Bagaimanakah praktik jual beli akun *game online Mobile Legends* ?
3. Bagaimanakah analisis Fatwa DSN MUI terhadap jual beli akun *game online Mobile Legends*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah permainan *game online Mobile Legends* yang di mainkan oleh para *gamer*.
2. Untuk mengetahui praktek jual beli akun *game online Mobile Legends*.
3. Untuk mengetahui analisis Fatwa DSN MUI terhadap jual beli akun *game online Mobile Legends*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Hukum di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sumatera Utara;
2. Untuk menambah khazanah dalam kajian hukum Islam agar dapat dijadikan referensi atas berbagai masalah yang timbul di kalangan masyarakat awam;
3. Sebagai bahan masukan baik kepada kepada para *gamer* maupun kepada masyarakat mengenai jual beli akun *game online* Mobile Legends;
4. Memberikan kontribusi positif dalam pengembangan hukum Islam baik kepada mahasiswa maupun masyarakat umum;
5. Mengembalikan kajian hukum Islam klasik sebagai permasalahan yang layak dikaji secara ilmiah tanpa mengesampingkan perkembangan fiqh kontemporer.

E. Kerangka Pemikiran

Secara etimologi jual beli artinya tukar menukar sesuatu dengan sesuatu yanglain. Jual beli merupakan suatu usaha yang penting dilakukan oleh manusia setiap harinya, dikarenakan tidak mungkin manusia itu tidak membutuhkan orang lain dalam hal pemenuhan kebutuhan hidupnya.

Jual beli adalah menukar barang dengan barang atau uang dengan jalan melepaskan hak milik dari satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan. Memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun dan hal-hal lain yang ada kaitannya dengan jual beli bila syarat dan rukunnya tidak terpenuhi maka berarti tidak sesuai dengan kehendak syara.

Akad jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda - benda dan pihak lain yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan syara' yang disepakati.

Ketentuan terkait *Muttsman (mabi)* menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017:

1. *Muttsman/mabi* boleh dalam bentuk barang dan atau berbentuk hak, serta milik penjual secara penuh (*al-milk al-tam* الملك التام);

2. *Mutsman/mabi'* harus berupa barang dan atau hak yang boleh dimanfaatkan menurut syariaah (*mutaqawwam*) serta boleh diperjual belikan menurut syariaah dan peraturan perundang undangan yang berlaku;
3. *Mutsman/mabi'* harus wujud, pasti/tertentu (المعين) 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.

Dalam Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 salah satu syarat dari objek jual beli ialah benda atau objek yang diperjual belikan dapat dimanfaatkan menurut syara' artinya benda tersebut bermanfaat untuk diri sendiri juga orang lain. Sementara *game online* sendiri tidak mendatangkan manfaat sesuai syara' bagi diri sendiri ataupun orang lain karena permainan *game online* Mobile Legends tersebut hanya untuk bersenang - senang

semata. Sehingga salah satu dari syarat objek jual beli diatas tidak terpenuhi karena benda yang diperjual belikan tidak mendatangkan manfaat sesuai syari'ah.

Oleh karena itu, memperjual belikan akun *game online* Mobile Legends ini tidak tepat untuk diterapkan sesuai dengan ketentuan Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017.

F. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis dapat mengemukakan satu hipotesis (kesimpulan sementara) bahwa objek yang menjadi akad jual beli tidak sesuai dengan ketentuan Fatwa DSN MUI terkait objek akadnya, dikarenakan objek jual beli akun *game online* Mobile Legend tidak dapat dimanfaatkan menurut syariah.

Sekalipun demikian, hal tersebut perlu dibuktikan ke absahannya dengan penelitian selanjutnya terhadap fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 dan praktik yang terjadi dilapangan.

G. Metodologi Penelitian

Penggunaan metodologi dalam setiap penelitian ilmiah sangat diperlukan supaya suatu penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis. Oleh

karena itu dalam penelitian ini penyusun menggunakan metodologi sebagai berikut :

1. Jenis Penelitian

Jenis atau spesifikasi penelitian yang digunakan dalam penelitian hukum ini adalah Yuridis normatif yaitu penelitian yang difokuskan dalam bahan menganalisis permasalahan dilakukan dengan cara memadukan bahan-bahan hukum (yang merupakan bahan sekunder) dengan data primer yang diperoleh dari lapangan.

2. Pendekatan Penelitian

Metode pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian hukum ini adalah deskriptif analitis. Penelitian deskriptif analitis adalah penelitian yang bertujuan untuk membuat gambaran dan menganalisis secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta –fakta, serta hubungan fenomena yang diselidiki.

3. Bahan Hukum

Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder sebagai sumber data utama, yang dilengkapi dengan sumber data primer sebagai pendukung. Sumber data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan (*library research*), baik dalam bentuk bahan hukum primer, bahan hukum sekunder maupun

bahan hukum tersier sebagai data utama atau data pokok penelitian. Bahan-bahan hukum tersebut diperoleh dari perpustakaan, yang terdiri dari:¹⁶

a. Sumber Hukum Primer

Bahan-bahan hukum yang mengikat terdiri dari peraturan perundang - undangan terkait obyek penelitian, antara lain Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, fatwa MUI Nomor 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 Tentang Kekayaan Intelektual, Fatwa DSN MUI NO110/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Akad Jual Beli;

b. Sumber Hukum Sekunder yaitu, buku-buku teks dari para ahli hukum, bahan-bahan kuliah hukum, artikel di jurnal hukum, hasil-hasil penelitian, hasil wawancara dengan informan, situs internet, karya dari kalangan akademisi yang ada hubungannya dengan penelitian ini;

c. Sumber data tersier, terdiri dari kamus - kamus hukum, kamus bahasa Indonesia dan ensiklopedia.

¹⁶ Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h.133

4. Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknis pengumpulan data dengan metode pengumpulan data yaitu:

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data primer pada penelitian normatif, meliputi wawancara, Penggunaan wawancara.,

b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang berwujud sumber data tertulis maupun gambar. Sumber data tertulis maupun gambar berbentuk buku dan foto terkait dengan permasalahan dalam penelitian.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih memudahkan dalam penelitian skripsi ini, maka penulis membaginya kepada beberapa bab yang terdiri dari :

BAB I : merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, hipotesis, metodologi penelitian, sistematika pembahasan

BAB II : tinjauan umum jual beli meliputi definisi jual beli, syarat dan rukun jual beli, macam – macam jual beli, jenis – jenis jual beli yang terlarang

BAB III: merupakan gambaran umum game *online*, jenis – jenis *game online*, perkembangan game online mobile legends, profil squad saints indo 2

BAB IV: merupakan penjelasan permainan *game online* Mobile Legends, proses jual beli akun *game online mobile legends* dan analisis fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 terhadap jual beli akun *game online* mobile Legends

BAB V : merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran

BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG JUAL BELI

A. Definisi Jual Beli

Secara terminologi fiqh jual beli disebut dengan *al-bai'* yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Lafal *al-bai'* dalam terminologi fiqh terkadang dipakai untuk pengertian lawannya, yaitu lafal *al-syira* yang berarti membeli. Dengan demikian *al-bai'* mengandung arti menjual sekaligus membeli atau jual beli.

Menurut Hanafiah pengertian jual beli saling menukar harta dengan harta melalui cara tertentu atau tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat.¹⁷ Adapun menurut Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah, bahwa jual beli yaitu tukar menukar harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan. Dan menurut pasal 20 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *bai'* adalah jual beli antara benda dan benda, atau pertukaran antara benda dengan uang.

¹⁷ Idris, *Hadis Ekonomi*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h.157

Dasar hukum jual beli yaitu:

1. Surah Al – Baqarah ayat 275:

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

خَالِدُونَ

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

2. Surah An – Nisa’ ayat 29:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَن
تَرَاضٍ مِّنكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

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”.

Dasar hukum dari sunnah antara lain:

1. Hadis Rifa'ah Ibnu Rafi':

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ قَالَ: عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

Artinya: “Dari Rifa'ah ibnu Rafi' bahwa Nabi SAW ditanya usaha apakah yang paling baik? Nabi menjawab: Usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beliyang mabrur. (Diriwayatkan oleh Al – Bazzar dan dishahihkan oleh Al – Hakim)”.

2. Hadis Ibnu 'Umar:

عَنْ ابْنِ عُمَرَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: التَّاجِرُ الصَّدُوقُ الْأَمِينُ الْمُسْلِمُ مَعَ الشُّهَدَاءِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ

Artinya: “Dari Ibnu 'Umar ia berkata telah bersabda Rasulullah “pedagang yang benar (jujur), dapat dipercaya dan muslim, beserta para syhada pada hari kiamat. (HR. Ibnu Majah)”.

Para ulama dan seluruh umat Islam sepakat tentang diperbolehkannya jual beli, karena hal ini sangat dibutuhkan oleh manusia pada umumnya. Dalam kenyataan kehidupan sehari – hari tidak semua orang memiliki apa yang dibutuhkannya. Apa yang dibutuhkannya kadang – kadang berada di tangan orang lain. Dengan jalan jual beli, maka manusia saling tolong menolong untuk memenuhi kebutuhannya.¹⁸

Syarat jual beli yaitu:

1. Saling rela antara kedua belah pihak. Kerelaan antara kedua belah pihak untuk melakukan transaksi syarat mutlak keabsahannya, berdasarkan firman Allah dalam QS. An-Nisa ayat 29, dan Hadis Nabi Riwayat Ibnu Majah: “Jual beli haruslah atas dasar kerelaan (suka sama suka);
2. Pelaku akad adalah orang yang dibolehkan melakukan akad, yaitu orang yang telah baligh, berakal, dan mengerti. Maka akad yang dilakukan oleh anak yang dibawah umur, orang gila, atau idiot tidak sah kecuali dengan seizin walinya, kecuali akad yang bernilai

¹⁸ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Amzah, 2015), h.178

rendah seperti membeli kembang gula, korek api dan lain – lain.

Hal ini berdasarkan kepada firman Allah Qs. An-nisa ayat 5 dan 6);

3. Harta yang menjadi objek transaksi telah dimiliki sebelumnya oleh kedua belah pihak. Maka, tidak sah jual beli barang yang belum dimiliki tanpa seizin pemiliknya. Hal ini berdasarkan hadist Nabi SAW Riwayat Abu Daud dan Tirmidzi, sebagai berikut: *“Janganlah engkau jual barang yang bukan milikmu”*;
4. Objek transaksi adalah barang yang dibolehkan agama maka tidak boleh menjual barang haram seperti khamr (minuman keras) dan lain – lain. Hal ini berdasarkan Hadis Nabi SAW riwayat Ahmad: *“Sesungguhnya Allah bila mengharamkan suatu barang juga mengharamkan nilai jual barang tersebut;*
5. Objek transaksi adalah barang yang bisa diserahterimakan. Maka tidak sah jual beli mobil hilang, burung di angkasa karena tidak dapat diserahterimakan;
6. Objek jual beli diketahui oleh kedua belah pihak saat akad. Maka tidak sah menjual barang yang tidak jelas. Misalnya pembeli harus

melihat terlebih dahulu barang tersebut atau spesifikasi barang tersebut;

7. Harga harus jelas saat transaksi. Maka tidak sah jual beli dimana penjual mengatakan: “Aku jual mobil ini kepadamu dengan harga yang akan kita sepakati nantinya”.

Rukun jual beli ada 3 (tiga), yaitu:

- a. Pelaku transaksi, yaitu penjual dan pembeli;
- b. Objek transaksi, yaitu harga dan barang;
- c. Akad (transaksi), yaitu segala tindakan yang dilakukan kedua belah pihak yang menunjukkan mereka sedang melakukan transaksi, baik tindakan itu berbentuk kata – kata maupun perbuatan.¹⁹

B. Macam – macam Jual Beli

Syafi’iyah membagi akad jual beli kepada 2 (dua) bagian:

1. Jual beli yang *shahih*, yaitu jual beli yang terpenuhi syarat dan rukunnya;
2. Jual beli yang *fasid*, yaitu jual beli yang sebagian rukun dan syaratnya tidak terpenuhi.

¹⁹ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Kencana Prenamedia group, 2013), h.101

Jual beli yang *shahih* terbagi kepada beberapa bagian:

- a. Jual beli benda yang kelihatan;
- b. Jual beli benda yang disifati dalam *dzimmah* (perjanjian). Jual beli ini disebut juga jual beli *salam*;
- c. Jual beli *sharf*, yaitu jual beli mata uang (emas atau perak), baik dengan jenis yang sama maupun dengan jenis yang berbeda. Apabila dari jenis yang sama, maka untuk keabsahannya harus dipenuhi 3 (tiga) syarat:
 - 1) Tunai (kontan), tidak boleh diutang;
 - 2) Harus diserahterimakan;
 - 3) Harus sama, tidak boleh lebih.

Apabila jenis yang ditukarkannya berbeda, maka syarat yang harus dipenuhi hanya 2 (dua), yaitu tunai dan harus diserahterimakan (*taqabudh*).

- d. Jual beli *murabahah*, yaitu jual beli dengan harga asal (pembelian) ditambah dengan keuntungan;
- e. Jual beli *isyarak*, yaitu jual beli patungan dengan orang lain;
- f. Jual beli *mahathah* atau dalam istilah Hanafiah jual beli *wadhi'ah*, yaitu jual beli di bawah harga pembelian;

- g. Jual beli *tauliyah*, yaitu jual beli barang sesuai dengan harga pertama (pembelian), artinya tanpa keuntungan;
- h. Jual beli binatang dengan binatang, dalam istilah Hanafiah jual beli *muqayadhah*;
- i. Jual beli dengan syarat *khiyar*;
- j. Jual beli dengan syarat bebas dari cacat.

Adapun jual beli *fasid* atau batil, jumlahnya sangat banyak, dan semuanya hukumnya diharamkan oleh syara'

C. Jenis - jenis Jual Beli Yang Terlarang

Jual beli yang dilarang dalam islam sangatlah banyak. Dengan kata lain, menurut jumhur ulama' hukum jual beli terbagi menjadi 2 (dua) yaitu jual beli *shahib* dan *fasid*. Secara hukum, Islam tidak merinci secara detail mengenai jenis – jenis jual beli yang diperbolehkan.

Islam hanya menggaris bawahi norma – norma umum yang harus menjadi pijakan bagi seluruh sistem jual beli. Dengan kata lain, Islam menghalalkan segala macam bentuk jual beli asalkan selama tidak bertentangan dengan norma – norma yang ada. Adapun jual beli yang terlarang yaitu:

1. Jual beli yang terlarang dengan sebab *sighat* akad/kontrak
 - a. Tidak ada kesepakatan ijab & kabul;
 - b. Jual beli dengan orang yang tidak ada pada majelis;
 - c. Jual beli yang belum selesai.

2. Jual beli yang terlarang dengan sebab *ma'qud alaih*
 - a. Yang dilarang dengan sebab *gharar* (penipuan) dan *jihalah* (ketidaktahuan);
 - b. Yang dilarang dengan sebab riba;
 - c. Yang dilarang dengan sebab merugikan dan penipuan;
 - d. Yang dilarang dengan sebab dzatnya haram;
 - e. Yang dilarang dengan sebab yang lainnya.

3. Jual beli yang diharamkan dengan sebab memudaratkan dan penipuan
 - a. **Jual beli najasy**, yaitu seseorang melebihkan harga barang tetapi tidak berniat membelinya, hanya untuk menjebak orang lain, atau memuji barang dengan pujian yang palsu supaya laku;
 - b. **Jual beli seseorang atas jual beli saudaranya**. Seseorang berkata kepada pembeli ketika saat *khayar* (memilih): “Batalkanlah

jual beli ini. Saya akan menjual barang saya yang sama kepadamu atau yang lebih bagus dengan harga yang lebih murah. Atau seseorang berkata pada penjual saat memilih batalkanlah jual beli ini. Saya akan membelinya darimu dengan harga yang lebih mahal atau menawar dengan harga yang tinggi setelah terjadi kesepakatan jual beli". Jual beli ini adalah batil dan haram karena mengandung *mudarat* dan *mafsadat* dan bisa menyebabkan permusuhan dan saling dengki;²⁰

c. **Jual beli *shafqah* (borongan)**, yaitu jual beli mencakup/mengabungkan yang halal dengan yang haram, yang diketahui dengan yang tidak diketahui, yang dimiliki dengan yang bukan milik sendiri, yang sah dengan yang fasid dan yang bagus dengan yang jelek;

d. **Jual beli *ihthikar* (menimbun)**, yaitu membeli apa yang dibutuhkan oleh orang-orang seperti makanan kemudian menimbunnya supaya harganya naik lalu ketika harganya naik ia menjualnya. Ini adalah penimbunan yang diharamkan;

²⁰ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya media pratama, 2007), h.43

e. **Jual beli *talaqqi al-jalab* atau rukban atau *al-sil'a***, yaitu

sebagian orang keluar untuk mencegat barang sebelum masuk pasar dan sebelum pemilik barang mengetahui harganya, lalu mereka memberitahukan kepada para pemilik barang bahwa harganya jatuh, dan barang tersebut di pasar sepi/tidak laku mereka menipunya dan membeli barang tersebut dengan harga yang rendah. Jual beli ini batil dan haram karena menimbulkan madarat dan penipuan kepada pemilik barang.

4. Jual beli yang diharamkan karena dzatnya, seperti jual beli khamar, daging babi dan berhala;
5. Jual beli yang dilarang dengan sebab ada sifat atau syarat atau ada larangan syara, seperti jual beli ribawi dan jual beli dengan alat tukar barang yang haram.²¹

²¹ Muhammad Ibrahim, *Masu'ah al-fiqh al islami*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2007), h.404

BAB III

LATAR BELAKANG LAHIRNYA *GAME ONLINE*

A. Pengertian dan Sejarah *Game Online*

Game jika di artikan secara bahasa berasal dari bahasa Inggris adalah permainan. Dengan bantuan teknologi, kini *game* dapat diartikan secara lebih luas lagi. Jadi secara istilah pengertian *game* adalah permainan yang di program pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara *offline* maupun *online*.²² *Game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual²³.

Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 (dua) orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncul komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain

²² <https://www.nasabmedia.com/pengertian-game> di akses pada tanggal 14 November 2019

²³ Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Januari – Juni 2017, h.99

yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*).

Game online sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Di dalam games online terdapat dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. *Games online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya.²⁴

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game – game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game – game* ini kemudian menginspirasi *game –*

²⁴ Krista Surbakti, Jurnal *Curere Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, April 2017, h.31

game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam *dotcom*²⁵ sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.

Masa kejayaan *game online* pertama hadir saat hadirnya *Ultima Online*, *EverQuest* dan *Asheron's Call*. Ketiga perusahaan inilah yang menginspirasi perusahaan lainnya untuk memulai membuat *game online* sendiri. Sayangnya, karena persaingan yang ketat kualitas dari *game* yang diciptakan berkurang. Banyak pengguna yang kemudian bosan dan masa kejayaan *game online* surut pada bulan Mei 2002 – Oktober 2004.

Kejayaan *game* mulai terlihat kembali saat *game online Warcraft* muncul pada November 2004. Kesuksesan *World of Warcraft* berasal dari Blizzard, yang selalu melahirkan *game-game* yang memberikan pengalaman bermain yang unik. Seiring berjalannya waktu, mulai banyak perusahaan *game online* yang memberikan pengalaman main game berbeda.

Di Indonesia sendiri, *game online* masuk pada tahun 2001 keluaran Boleh Game yang bernama *Nexia Online*. Seiring dengan perkembangan internet, kini muncul berbagai media dan jenis *game* seru. Mulai dari PC

²⁵ Sebuah perusahaan yang melakukan sebagian besar bisnisnya di internet

(*personal computer*) *Games*, *Console Games*, *Handheld Games* dan *Mobile Games*. Salah satu jenis games yang paling diminati adalah game PC yang biasanya dilengkapi dengan berbagai aksesoris mulai dari *keyboard*, *headphone*, *webcam*, hingga *gaming monitor*.

Gaming monitor ini menjadi salah satu yang paling penting karena akan memberikan pengalaman bermain *game* yang lebih nyata. Salah satu *gaming monitor* yang wajib dimiliki *gamer* adalah Samsung QLED (*Quantum dot light emitting diode*) *Gaming Monitor*. Pasalnya, Samsung QLED *Gaming Monitor* merupakan produk yang didesain khusus untuk para *gamer* untuk memiliki pengalaman bermain *game* yang berbeda.

Monitor ini dilengkapi dengan layar *ultra wide* seluas 49 (empat puluh sembilan) inci dengan aspek rasio inovatif 32:9. Dengan adanya fitur ini membuat pengalaman main *game* jadi lebih nyata dengan tampilan visual yang super keren. Terdapat juga *curved panel* yang mampu menghadirkan *cinematic viewing* selama bermain *game*.²⁶

²⁶ <https://carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/> di akses pada tanggal 8 November 2019

B. Jenis – jenis *Game Online*

1. *Real Time Strategy* (RTS)

Real Time Strategy atau sering disingkat RTS adalah jenis game peperangan yang biasanya meminta pemainnya untuk mengatur strategi yang baik untuk memenangkan permainan. Dalam game tersebut sebagai seorang pemain harus mampu mengelola sebuah negara atau tim yang dipilih pemerintahan, dan masih banyak lagi. *Game* seperti ini membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan masalah taktik dan logika. Contoh dari game RTS adalah *Age of Empire*, *Rise of Nations*, dan *Warcraft*.

2. *First Person Shooter* (FPS)

First person shooter atau dikenal dengan singkatan FPS adalah jenis *game online* yang berhubungan dengan tembak - menembak dengan sudut pandang orang pertama. Dalam permainan ini pemain bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkan karena setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda - beda dalam menembak. Tentunya, dalam *game online* ini pemain tidak bermain sendiri meskipun pemain tidak bisa bertatap muka dengan lawan main secara langsung. Biasanya game ini memiliki tema

melumpuhkan penjahat atau melumpuhkan tim yang lain. Contoh dari game FPS adalah *Point Blank*, *Duke Nuke 3D*, *Quake Blood*, dan *Perfect Dark*.

3. *Role Playing Game* (RPG)

Role playing game adalah jenis permainan *online* yang memiliki karakter - karakter khayalan yang tentunya hanya ada dalam sebuah dongeng belaka. Di sini para pencinta game RPG bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkannya. Permainan *game online* tersebut dikatakan berhasil jika pemain bisa mengikuti alur cerita dengan baik dan bisa memerankan karakter tersebut dengan baik. Ada 2 (dua) jenis RPG yang dikenal di dunia maya, yaitu LARP (*Live Action Role Playing*) dan MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Game Playing*). Contoh dari jenis *game online* RPG adalah *The Lord of The Rings Online*, *Final Fantasy*, dan *Ragnarok*.

4. *Life Simulation Game*

Jenis *game online* yang dikenal dengan *Life Simulation*, *game* ini adalah permainan yang memiliki karakter yang dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan manusia di dunia nyata. Dalam *game* ini pemain harus mengendalikan karakternya untuk melakukan hal - hal seperti

manusia seperti belajar, berbelanja, berinteraksi, bekerja, dan masih banyak lagi. Tentunya, pemain juga memiliki lawan main yang berasal dari komputer yang berbeda dan mungkin menjadi tetangga di dunia virtual tersebut. Agar pemain bisa menguasai *game* ini dengan baik, pemain harus melakukan kegiatan karakter sesuai perintah yang diberikan. Contoh dari *life simulation game* di antaranya adalah *sim life* dan *second life*.

5. *Vehicle Simulation*

Vehicle simulation adalah game yang mengharuskan pemainnya untuk bisa mengoperasikan kendaraan, baik kendaraan darat, air, maupun laut seperti versi aslinya. Secara tidak langsung pemain harus mengerti versi kendaraan aslinya agar ia dapat mengoperasikan kendaraannya dengan sempurna. Contoh dari *game vehicle simulation* adalah *fight gear*, *tram*, dan *orbiter*.

6. Game Aksi (*Action*)

Game aksi adalah salah satu jenis *game* yang membutuhkan ketangkasan dari orang yang memainkannya. Tentunya, daya *refleks* juga sangat dibutuhkan agar karakter yang dimainkannya dapat memenangkan pertandingan. Biasanya dalam *game* ini pemain diharuskan untuk

memainkan sebuah karakter yang sedang menjalankan sebuah misi tertentu. Dalam sebuah misi biasanya harus melewati berbagai macam rintangan yang ada di dalamnya. Selain itu, pemain juga biasanya harus mengalahkan musuh atau menyelamatkan karakter lain. Dengan begitu, ketangkasan dan *refleks* dari pemain sangat dibutuhkan untuk memenangkan *game* ini.

7. Game Petualangan (*Adventure*)

Ketika memilih *game* petualangan untuk dimainkan, maka secara tidak langsung akan melakukan petualangan di dunia maya.²⁷ Dalam memainkan *game* online yang sifatnya petualangan, tokoh yang dimainkan tentunya adalah tokoh-tokoh khayalan yang biasanya terdapat pada film yang ada di TV ataupun bioskop. Jenis *game* petualangan ini biasanya mengambil tema memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, serta menyelamatkan karakter lain. Tentunya pemain akan merasa menjadi petualang sejati ketika memainkan *game* ini. Contoh dari jenis *game* aksi petualangan adalah *tomb raider* dan *indiana jones*.

²⁷ Wahyu Pratama, Jurnal Telematika *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*, Agustus 2014, h.18

8. *Cross Platform Online Play* (CPOP)

Jenis *game online* CPOP atau kepanjangan dari *cross platform online play* merupakan permainan yang dapat dimainkan secara *online* melalui berbagai perangkat berbeda. Contoh jenis *game online* CPOP adalah *need for speed underground*. Jenis game CPOP bercirikan dapat dimainkan secara *online* maupun konsol *game* seperti *play station 2, Xbox*.

9. **PUBG (*Player unknown's battlegrounds*) Mobile**

Game ini sudah dirilis di PC (*Personal computer*) pada Maret 2017 dan sangat - sangat populer. Perbedaannya, versi komputer *game* ini berbayar, tapi untuk versi *PUBG Mobile* game ini gratis. Hingga pada Maret 2018, Tencent Games selaku *developer mobilnya* merilis *PUBG* versi *mobile* dan langsung meraih kepopuleran yang lebih besar.

Permainan *PUBG* mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir. Pemain akan terjun dari sebuah pesawat ke sebuah pulau berukuran besar, dan diharuskan mengambil senjata serta peralatan untuk bertahan. Dalam satu pulau akan berisi 100 pemain secara acak. Untuk menang, pemain harus bertahan hingga akhir dan menjadi satu-satunya pemain yang tersisa. Permainan ini juga bisa dimainkan

bersama teman hingga 4 (empat) orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam *game* jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

10. *Garena Free Fire*

Game yang sangat mirip dengan PUBG, *Free Fire Battlegrounds* sama - sama harus bertahan hidup melawan musuh pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup di akhir *game*. *Game* ini rilis pada Januari 2018 dan langsung melesat dan disukai banyak orang karena menggunakan grafis yang lebih minim jadi lebih banyak pengguna yang dapat memainkannya. Terbukti dengan dalam waktu 3 bulan *game* ini sudah di unduh lebih dari 50 juta lebih. Sama seperti PUBG, *Free Fire* bisa dimainkan bersama teman hingga 4 (empat) orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam *game* jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.²⁸

11. *Garena AOV (Arena of valor)*

Game yang mirip dengan Mobile Legends, MOBA (*Multiplayer online battle arena*) memang saat ini sedang disukai oleh banyak orang, dan pada akhirnya *developer* terkenal seperti Garena ikut merilis *game* dengan genre MOBA dengan nama *arena of valor*. Cara bermain *game* ini cukup

²⁸ <https://www.cnbcindonesia.com>, di akses pada tanggal 9 November 2019

mudah, mirip dengan Mobile Legends. Kelebihan dari game ini dengan memiliki grafis HD (*High definiton*) yang keren tapi ukuran game ini ringan alias kecil jadi tentu ini akan membuat ringan ketika dimainkan. Kamu bisa bermain 5 (Lima) versus 5 (Lima), 3 (Tiga) versus 3 (Tiga), 1 (Satu) versus 1 (Satu) dan ada *mode* spesial yaitu clan wars dan hook wars. Hero dalam permainan ini juga keren seperti batman, wonder woman, joker sampai superman.

12. COC (*Clash of clans*)

Walaupun bukan *game* online terbaik dari android yang baru dirilis, COC selalu menjadi *game* terbaik di *genre* nya, *game* ini berhasil menceritakan tentang strategi yang dilakukan untuk menyerang desa lawan agar bisa membangun desa sendiri. Tujuan paling utama dalam permainan ini bukanlah membangun desa atau *village* namun justru mengalahkan goblin. Agar bisa mengalahkannya pengguna harus membangun sebuah desa menjadi makmur lengkap dengan pasukan terkuat dan strategi yang tepat dalam penyerangan. Bahkan untuk memenangkannya para *gamer* bisa saling membantu.

13. RO (*Ragnarok Online*)

Penggemar *Ragnarok Online* Indonesia wajib mengunduh game *multiplayer online* android yang sangat terkenal dan begitu legendaris ini. Bermain RO memang sangat menyenangkan, *game* ini menyuguhkan petualangan yang cukup seru dengan dukungan grafis 2D yang tidak terlalu jauh berbeda dengan versi Desktop. *Ragnarok* selalu rutin dilakukan pembaharuan oleh pihak *developer* yang merancanginya. Sehingga akan selalu banyak sekali perbaikan di dalam fitur, kelengkapan serta tampilannya. Keseruan bermain akan semakin bertambah karena pengguna bisa menemukan banyak pemain yang asalnya dari semua negara yang ada di belahan dunia.

14. *Lineage 2 Revolution*

Game yang baru diliris pada 14 Maret 2018 lalu ini adalah *game* legendaris yang sangat populer disekitar tahun 2010. Dan kini hadir versi terbaru di *smartphone*. Ketika pengguna mulai bermain *game* ini, pengguna langsung diminta membuat karakter dan rasnya. Mirip dengan *gameplay* *Lineage 2* yang dirilis tahun 2003, dan fitur *instanced dungeons*, *clan wars*, dan lainnya.

15. *Space Commander*

Game bertema *game online* peperangan yang bisa membuat pengguna menjadi pimpinan dari pasukan dalam mengejar dan mendapatkan sebuah bintang. Namun jangan salah pengguna tidak bersaing sendirian melainkan dengan 3 (Tiga) ras dan juga 6 (Enam) buah pahlawan serta 24 (Dua puluh empat) unit tempur. Hal yang menarik di dalam *game* ini yaitu adanya tampilan plot pada arena pertempuran yang sedang berlangsung. Desain serta fitur 3D yang berada di dalam *game* lebih detail. Selain itu, pengguna pun bisa bermain lebih seru menggunakan berbagai macam *mode*, seperti *mode challenge*, *mode galaxy arena* dan *mode special challenge*.

16. *Racing Multiplayer*

pengguna yang suka *game* balap wajib mencoba *racing multiplayer*. Jalan cerita yang ada di dalamnya menceritakan tentang petualangan yang harus di tempuh menggunakan mobil balap. Akan adanya banyak keseruan pada setiap petualangan di semua arena balapan.

17. ***World of Tanks Blitz***

Pada dasarnya *world of tanks blitz* hampir sama dengan *game* legendaris PC berjudul *counter strike* namun jika di cermati secara mendalam, perbedaannya akan semakin terlihat. Perbedaan tersebut bisa ditemukan pada pemain telah mengendalikan tank, selanjutnya para pengguna memiliki tugas untuk menghancurkan semua pemain yang berusaha mengendalikan target. Lebih dari 90 (sembilan puluh) pemain memainkan game ini, bertarung di *mode 7* (tujuh) melawan 7 (tujuh) dengan sendiri atau bersama teman. Gunakan berbagai taktik yang berbeda dan menangkan permainan.²⁹

C. **Sejarah Perkembangan *Game Online Mobile Legends***

Mobile Legend merupakan *game online* jenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dibuat dan dikembangkan oleh Moonton, *developer* asal Tiongkok. *Game* ini bisa dimainkan di *IOS* (*Iphone operating system*) dan *Android*, sehingga hal ini semakin membuat banyak pengguna *smartphone* yang mengunduhnya. Walaupun begitu *player* yang memiliki akun *game Mobile Legends* di *Android* tidak bisa digunakan di *IOS* dan sebaliknya.

²⁹ <https://www.indotelko.com>, di akses pada tanggal 9 November 2019

Game ini rilis di Android pada 11 Juli 2016 di Indonesia (Server tiongkok) dan rilis di *IOS* pada 9 November 2016 (Server global). *Mobile Legends* sudah ada lebih dari 100 (Seratus) negara dan sudah tersedia dalam 22 (dua puluh dua) bahasa. *Game* ini sangat populer di Indonesia meskipun banyak pesaingnya seperti *Arena of Valor* dan *Vain Glory* yang juga dari genre yang sama ikut meramaikan *Game* ponsel 5 (Lima) versus 5 (Lima) saat ini. Dalam perjalanannya, *mobile Legends* sempat menjadi bahan pembicaran dan menuai kontroversi karena Riot *Games*, perusahaan yang mengembangkan dan menerbitkan permainan PC *League of Legends*, mengajukan gugatan pada tanggal 11 Juli 2017 terhadap pengembang *Mobile Legends: Bang Bang* yakni shanghai Moonton *Technology* ke Pengadilan Negeri California karena telah melanggar beberapa merek dagang dalam permainannya.

Gugatan dan dugaan pelanggaran atas kekayaan intelektual menjadi alasan dasar yang diajukan oleh Riot *Games* kepada Moonton. Para pengacara Riot *Games* dalam gugatan mereka mengatakan bahwa Moonton melakukan pelanggaran atas kekayaan intelektual melalui permainan video

yang mereka kembangkan, yakni *magic rush*, *heroes mobile legends*, MOBA, dan Mobile Legends: Bang Bang.

Pihak Moonton kemudian merilis sebuah pernyataan pada hari yang sama melalui halaman *facebook* yang mengklaim bahwa hak ciptanya telah terdaftar dan dilindungi di banyak negara di seluruh dunia. Selanjutnya diklaim bahwa Moonton memiliki hak kekayaan intelektual dan mengancam tindakan hukum terhadap media dan pesaing karena menyebarkan informasi palsu tentang Moonton. Sehingga akhirnya Mobile Legends pun akhirnya tetap eksis sampai sekarang.³⁰

Sementara perkembangan *game* online *Mobile Legends* di Indonesia sendiri bermula di 2016, tepatnya bulan September. Moonton merilis Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) pertama kali di Brazil kemudian secara global (*worldwide*). Saat itu juga mereka sudah memegang data *retention rate* para *gamer* di seluruh dunia yang menunjukkan bahwa *gamer* memang suka bermain *game* MOBA dan ada potensi besar di Asia Tenggara. Sejak awal dirilis, Moonton juga sudah merasakan perkembangannya karena melihat dua hal. Pertama, banyak orang memperbincangkan MLBB di media sosial

³⁰ Rio Caesar, *Jurnal animasi dan games*, Oktober 2015, h.18

dan Moonton melihat gamer ternyata suka sekali bermain MOBA di ponsel mereka masing-masing. Kedua, dari data yang Moonton punya saat itu, angka *retention* nya sungguh menakjubkan. Data itu menunjukkan banyak sekali gamer yang memainkannya setiap hari.

Menariknya, menurut pengakuannya Lucas Mao sebagai komisioner MPL ID, awalnya mereka mengira Brazil dan Eropa yang akan jadi pasar terbesar untuk MLBB (*Mobile legends bang bang*). Namun ternyata game ini jauh lebih sukses di Asia Tenggara. Meski memang, MLBB juga jadi MOBA di *mobile* paling populer di Eropa, Amerika Serikat, Rusia, dan Turki untuk saat ini. Ada satu cerita menarik yang ia dapatkan saat menggelar turnamen di Turki bulan Juli lalu. *Gamer* di sana mengaku sebagai fans berat ONIC dan mengikuti perkembangan MPL Indonesia untuk meningkatkan skill bermain mereka.

Pengaruh MLBB ke industri Esports di Indonesia berawal dari Mobile Legends: Bang Bang *Southeast Asia Cup* (MSC) 2017. Pada bulan Juli 2017, Moonton menggelar kualifikasi MSC 2017 untuk Indonesia yang digelar di Gandaria City. Saat itu, Saints Indo yang jadi juara setelah mengalahkan E8 di babak finalnya.

Pasca kualifikasi untuk Indonesia, gelaran utama MSC 2017 yang diikuti oleh 8 (delapan) tim dari 5 (lima) negara Asia Tenggara (Indonesia, Thailand, Filipina, Singapura, dan Malaysia) digelar di Mall Taman Anggrek. Dari MSC 2017 nama-nama seperti Jess No Limit, Donkey, Oura, dan yang lain-lainnya yang menjadi *icon esports* nasional saat ini mencuat ke permukaan. Moonton menggelar MSC 2017 karena memang dibutuhkan oleh para *gamer* nya. MLBB adalah game MOBA yang memang dilahirkan untuk jadi *esports*. Meski mendapat sambutan yang antusias dari para *gamer* nya, MSC 2017 masih bisa dibilang hanyalah sebuah pengantar. *Mobile Legends: Bang Bang Professional League (MPL) Indonesia Season 1* yang bisa memecahkan kebuntuan *esports* menjangkau khalayak luas, termasuk pemerintah dan para pelaku industri *non-endemic* di Indonesia.³¹

Mr. Caya selaku *country manager Mobile Legends* untuk Indonesia mengungkapkan ada 70.000.000,- (Tujuh puluh juta) pemain di Indonesia, 30.000.000,- (Tiga puluh juta). Caya juga memberi tahu data tentang pemakaian *hero tank* terinspirasi dari kisah rakyat Indonesia, yaitu Gatot

³¹ <https://www.onesports.gg/mobile-legends> di akses pada tanggal 11 November 2019

Kaca. Pembuatan *hero* dari Indonesia ini adalah bentuk apresiasi Moonton terhadap komunitas pemain MLBB di Indonesia.

D. Profil *Squad* Saints Indo 2

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *squad* berarti regu, regu penolong atau pasukan. Saints Indo adalah salah satu *squad* dalam *game Mobile Legends* yang berasal dari Indonesia, karena itu mereka menambahkan nama Indo di dalam *squad* nya. Pada awalnya Saints adalah *squad* Mobile Legends yang terkenal di Singapura. Kemudian salah satu *gamer* yang sudah lama bermain Mobile Legends yaitu Daylen, ingin masuk ke dalam *squad* yang berada di Singapura tersebut. Saat Daylen diterima masuk kedalam *squad* Saints Singapura tersebut, di dalam *squad* Saints Singapura sudah ada dua orang Indonesia lainnya. Dari situlah Daylen berinisiatif untuk membuat *squad* Saints di Indonesia, dengan nama Saints Indo. Seiring berjalannya waktu, akhirnya Saints Indo memiliki 5 (Lima) anggota dan berhasil mengikuti turnamen – turnamen *online* dan hampir memenangkan semua turnamen tersebut.

Saints Indo 2 merupakan tim dibawah naungan Saints Indo sendiri yang diisi oleh anggota – anggota baru. Tim ini dibentuk sebelum galeran MPL ID

(mobile legends *professional league* Indonesia). Apabila dunia sepak bola Indonesia memiliki kejuaraan nasionalnya seperti Indoneisa Super Cup atau Indonesia Super League, maka Mobile Legends juga memiliki kejuaran nasionalnya yang disebut dengan MPL ID.

Susunan masing – masing pemain yang terdapat di dalam Saints Indo 2 yaitu:

1. Dimas Putra Pratama dengan *nickname* “MaiL A7” (*leader*);
2. Frans Paulus dengan *nickname* “Paul A7”;
3. Kevin Kurniawan dengan *nickname* “Vassy”;
4. Yosua Pratama dengan *nickname* “Kid[o]”;
5. Johannes dengan *nickname* “Jo”;
6. Mohd Zulkarnain dengan *nickname* “WIZZ”.

Saat penulis bertanya kepada Dimas sebagai *leader* dari *Squad* Saints Indo 2 tentang bagaimana asal mula Saints Indo 2 terbentuk beliau menjawab, saat itu *leader* dari Saints Indo yaitu Daylen memintanya untuk membuat 2 (Dua) tim agar bisa *sparing* satu sama lain dalam satu *squad*. Selang dari dua hari sebelum daftar MPL Indonesia season satu, barulah tim

Saints Indo 2 terbentuk yaitu pada bulan November tahun 2017.³² Walaupun Saints Indo 2 baru terbentuk selama dua tahun tapi sudah menorehkan banyak prestasi seperti:

1. Juara 1 – *Zapbros online tournament season 2* (dua);
2. Juara 1 – *Liquid room tournament season 1* (satu);
3. Juara 1 – *Moonlight tournament* Juli 2017;
4. Juara 1 – Loop telkomsel regional Medan;
5. Juara 1 – Loop telkomsel regional Bandung;
6. Juara 1 – MSC Indonesia (*Mobile Legends Southeast Asia Cup*) 2017.

³² Wawancara pribadi dengan Dimas sebagai *leader* dari Saints Indo 2, pada tanggal 3 November 2019

BAB IV

ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

MENURUT FATWA DSN MUI NOMOR 110 TAHUN 2017

A. Permainan *Game Online Mobile Legends*

Mobile Legends adalah sebuah permainan piranti bergerak³³ berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini dapat dimainkan di *platform mobile* android dan IOS. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 (Sepuluh) orang yang terbagi menjadi 2 (Dua) tim. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 (Satu) *hero* yang bisa digunakan oleh pemain.

Hero yang tersedia adalah *hero* yang dibeli dan ada juga *hero* yang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem. Lama permainan berkisar 15 (Lima belas) menit untuk 1 (Satu) *ronde*, tujuan utama permainan ini adalah untuk menghancurkan *base* lawan. Terdapat 3 (Tiga) *lane* utama dalam *map* yaitu *middle*, *top*, dan *bottom lane*, masing – masing *lane* di jaga oleh *turret* yang akan menyerang unit musuh secara otomatis. Di luar jalur *lane* juga terdapat *jungle* yang berisi *jungle creep* yang akan

³³Adalah permainan video yang dimainkan pada telepon pintar dan komputer tablet

memberikan *buff* pada unit yang mengalahkan *creep* tersebut. Permainan akan berakhir ketika *base* salah satu tim hancur.

B. Praktik Transaksi *Game Online Mobile Legends*

Penjualan akun *game online Mobile legends* ini sama halnya dengan penjualan barang – barang lain yang dijual melalui dunia maya atau *online*. Karena penjual maupun pembeli biasanya tidak berada dalam satu wilayah atau mereka berbeda daerah. Oleh karena itu, penjual memposting atau mempromosikan akun game tersebut melalui media *online* seperti *facebook*, *instagram*, maupun di situs jual beli *online*. Dalam penetapan harga jual beli akun *game Mobile Legends* dilakukan dengan kesepakatan melalui *chatting*. *Chatting* adalah cara yang dilakukan penjual dan pembeli dalam berakad jual beli tanpa melakukan tatap muka secara langsung.

Akun *game Mobile Legends* yang di perjualbelikan berupa ID dan *password* yang akan diserahkan kepada pembeli setelah pembeli melakukan transaksi pembayaran. Harga yang ditawarkan sangat bervariasi tergantung berapa banyak jumlah *skin* dan atribut – atribut pendukung lainnya di dalam permainan *Mobile Legends* itu sendiri.

Akun *game* yang akan diperjual belikan tidak hanya dilihat dari seberapa tinggi rank yang telah dicapai, melainkan juga dilihat dari seberapa banyak *hero* dan juga *skin* yang telah dimiliki oleh *gamer* yang ingin memperjual belikan akunnya. Maka semakin banyak *hero* juga *skin* yang dimiliki dan ditambah dengan *rank* (tingkatan *game*) yang tinggi akan menghasilkan harga jual yang mahal.

Saat penulis bertanya kepada salah satu anggota dari *squad* Saints Indo 2 yaitu Zulkarnain, caranya menjual akun *game Mobile Legends* miliknya dengan cara masuk ke dalam grup jual beli akun *Mobile Legend* baik yang ada di media sosial seperti *facebook*, *line* atau *instagram*, didalam grup tersebut terdapat admin sebagai pihak ke 3 (tiga) yang mengawasi dan mengamankan proses transaksi jual beli sampai selesai. Admin tidak dipilih sembarangan melainkan harus memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Sudah mempunyai nama & dikenal oleh banyak orang;
2. Rekeningnya harus sama dengan nama aslinya;
3. Nama sosial medianya dan foto profilnya harus jelas;
4. Keaslian profil harus diperiksa agar terhindar dari admin palsu.

Disini admin sebagai pihak ketiga juga mendapatkan *fee*. Nominal *fee* yang didapatkan admin adalah 10% dari harga akun *Mobile Legends* tersebut. Akun *game* akan diserahkan kepada pembeli setelah pembeli mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati. Zulkarnain telah menjual akun *game Mobile legends* nya dengan harga Rp 1.600.000,- (satu juta enam ratus ribu rupiah) untuk sebuah rank mythic (tingkatan *game* yang paling tinggi) dan tentunya dengan berbagai macam jenis hero dan skin yang telah terdapat didalam akun *game* miliknya. Selain menjual akun *game* miliknya, terkadang Zulkarnain juga membeli akun *game online* dari orang lain.

Zulkarnain menceritakan bahwa juga pernah membeli akun *game online Mobile Legends* melalui sebuah grup di *line* dengan harga Rp 1.300.000,- (satu juta tiga ratus ribu rupiah) untuk sebuah *rank mythic glory*. Cara beliau membelinya yaitu, pertama kali melihat berapa banyak jumlah *hero* dan *skin* yang terdapat di dalam akun *game* yang akan dijual tersebut. Tentunya jumlah *hero* dan *skin* akan mempengaruhi harga pada saat pembelian. Jika ia melihat akun *game online* tersebut bagus untuk dibeli, mengirimkan pesan pribadi (*chatting*) dengan pemilik akun *game* dan disana juga terjadi proses tawar menawar. Setelah mencapai kesepakatan bersama

terkait harga akun nya, beliau mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati dan setelah uang nya sudah masuk ke dalam rekening penjual, kemudian penjual menyerahkan *username* dan juga *password* nya kepada Zulkarnain.³⁴

Selain Zulkarnain sebagai *member squad* Saints Indo 2 yang pernah menjual akun *game online* Mobile Legends miliknya, juga ada Dimas (*leader* dari *squad* Saints Indo 2) yang juga menjual akun *game* nya dari harga yang paling terendah yaitu Rp 3.500.000,- (tiga juta lima ratus ribu) hingga Rp 6.000.000,- (enam juta rupiah). Cara beliau menjual akun *game* miliknya tidak jauh berbeda dengan Zulkarnain, yaitu admin sebagai pihak ke 3 (tiga) memposting akun *game* yang akan dijual di dalam sebuah grup yang ada di *Line*. Kemudian jika ada yang berminat untuk membelinya maka si pembeli bisa langsung menghubungi admin. Setelah pembeli melakukan pembayaran maka *username* dan *password* akun *game* tersebut akan langsung diserahkan kepada pembeli. Dan akun tersebut sepenuhnya menjadi milik pembeli.³⁵

³⁴ Wawancara pribadi dengan Zulkarnain sebagai anggota dari *squad* Saints Indo 2, pada tanggal 3 November 2019

³⁵ Wawancara pribadi dengan Dimas sebagai *leader* dari *squad* Saints Indo 2, pada tanggal 3 November 2019

Proses transaksi seperti ini digolongkan dalam akad salam yang pada akad tersebut jual belinya dengan sistem pembayaran di awal sementara barang diserahkan diwaktu kemudian dan penjual telah memberikan rincian spesifikasi barang. Pada pelaksanaan transaksi jual beli akun *game online Mobile Legends* syarat yang pertama sudah terpenuhi yakni:

- a. Adanya barang yang di jual, adalah akun *game online Mobile Legends* yang dijual;
- b. Spesifikasi barang, dalam jual beli akun *game online Mobile Legends*, penjual juga mencantumkan spesifikasi akun *game online Mobile Legends* yang dijual sesuai dengan kondisi akun tersebut secara rinci dan detail untuk menarik minat pembeli;
- c. Tempat dan waktu penyerahan barang harus jelas, dalam jual beli akun *game online Mobile Legends* penyerahan akun dari penjual kepada pembeli diserahkan setelah pihak pembeli membayar akun yang telah disepakati, karena akun merupakan barang digital dan hanya berupa *email* dan *password* maka penyerahannya dapat melalui media *bbm*, *whatsapp*, dan lain-lain yang digunakan sebagai komunikasi;

- d. Objek dapat dijelaskan sifat, jenis, kadar, dan kualitasnya. akun *game online* Mobile Legends yang dijual juga dapat disebutkan sifat, jenis kadar, dan kualitas akun seperti ketika penjual memposting akun nya, pihak penjual juga memberikan keterangan detail tentang akun yang dijual seperti keadaan *skin*, *statistik*, *level hero*, dan harga akun yang dijual.

C. Analisis Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 Terhadap Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends*

Ketentuan terkait objek jual beli (*mabi'*) di dalam Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2007 adalah

1. *Mutsman mabi'* boleh dalam bentuk barang dan atau berbentuk hak, serta milik penjual secara penuh (*al-milk al-tam* الملك التام);
2. *Mutsman/mabi'* harus berupa barang dan atau hak yang boleh dimanfaatkan menurut syariaah (*mutaqawwam*) serta boleh diperjual belikan menurut syariaah dan peraturan perundang undangan yang berlaku;
3. *Mutsman/mabi'* harus wujud, pasti/tertentu (المعين) 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.

Berdasarkan ketentuan Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 mengenai *mabi'* (objek jual beli) dalam kaitannya terhadap jual beli akun *game online Mobile Legends* adalah sebagai berikut:

a. *Mustman/mabi'* harus berupa barang yang dapat/boleh dimanfaatkan

Barang yang diperjual belikan harus memiliki manfaat, sehingga pihak yang membeli tidak merasa dirugikan. Pengertian manfaat dalam hal ini masih bersifat relatif sebab setiap barang tentunya memiliki manfaat. Oleh karena itu untuk mengukur kriteria kemanfaatan dalam hal ini haruslah memakai kriteria agama. Jangan sampai pemanfaatan barang tersebut bertentangan dengan syariat Islam, kesusilaan, maupun kehidupan bermasyarakat.

Dalam sudut pandang syariat Islam, segala macam permainan (*game*) yang memiliki dampak baik serta tidak dilakukan dengan cara berjudi adalah boleh, ada yang mengatakan mubah dan ada pula yang mengatakan makruh.

Game yang memberi dampak positif pada pemaian khususnya dan kehidupan sosial pada umumnya adalah segala macam *game* yang berguna melatih kecerdasan otak, seperti permainan catur atau permainan yang berbasis strategi lainnya. Namun demikian, tidak semua hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya memperbolehkan jeni-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur - unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai - nilai moral lainnya.

Ditinjau dari unsur manfaat yakni dalam jual beli akun *game online* Mobile Legends memang tidak sepenuhnya mendatangkan manfaat. Bagi pemain *game* jika dalam bermain *game online* dapat mengakibatkan lupa waktu hingga meninggalkan kewajiban yang harus dikerjakan karena terlalu asyik bermain *game* dengan waktu yang lama dalam Islam pun tidak diperbolehkan. Dalam Islam segala sesuatu yang berlebihan dan menimbulkan kemudhorotan maka harus ditinggalkan.

b. *Mutsman/mabi'* harus berwujud

Benda berwujud adalah kebendaan yang dapat dilihat dengan mata dan diraba dengan tangan. Penyerahan kebendaan bergerak yang berwujud cukup dilakukan dengan penyerahan yang secara nyata dari tangan ke tangan. Sedangkan benda tidak berwujud yang timbul dari hubungan hukum tertentu atau hasil perdata, benda yang tidak berwujud yang ditetapkan undang – undang contohnya seperti hak cipta, hak rilis dan hak kekayaan.³⁶

Berdasarkan penjelesan diatas dapat diketahui bahwasannya akun *game online* merupakan benda yang berwujud dikarenakan akun tersebut dapat dilihat oleh panca indra manusia.

Berdasarkan uraian sebelumnya, bahwa objek penelitian disini adalah pada jual beli akun *game online* Mobile Legends. Dan hasil analisa penulis adalah sebagai berikut :

Pertama, pada Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 terkait *shigat aqd* dan para pihak, di dalam fatwa tersebut terdapat rukun dan syarat yang harus terpenuhi. Rukun yang disepakati oleh jumbuh ulama adalah adanya

³⁶ Lembaran Negara, Kitab Undang – Undang Hukum Perdata Nomor 23 Tahun 1847 Pasal 503

orang yang berakad atau penjual dan pembeli, ada sighthat atau ijab qabul, ada barang yang diperjual belikan, dan ada nilai tukar pengganti barang. Dalam jual beli akun *game online* Mobile Legends sudah terlihat jelas adanya pihak penjual dan pihak pembeli. *Sighthat* atau ijab qabul dilakukan dengan adanya tawar-menawar antara penjual dan pembeli melalui media sosial *facebook*, *instagram* atau *line* yang berakhir dengan adanya kesepakatan harga antara kedua belah pihak.

Selanjutnya adanya barang yang diperjual belikan juga terpenuhi dengan adanya akun *game online* Mobile Legends sebagai objek yang diperjual belikan uang yang ditransfer atau dibayarkan kepada pihak penjual sebagai nilai tukar pengganti barang. Dilihat dari pelaksanaan jual beli akun *game online* Mobile Legends, transaksi yang digunakan memakai sistem *online* dimana pihak penjual menyerahkan akun *game online* Mobile Legends setelah adanya pembayaran terlebih dahulu dari pihak pembeli.

Pada saat penulis melakukan penelitian dengan beberapa tokoh MUI yang berada di kampus Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yaitu Dr.M

Amar Adly, MA terkait jual beli akun *game online Mobile Legends*

narasumber mengatakan:³⁷

“Selagi barang yang diperjualbelikan baik itu berbentuk barang ataupun jasa yang tidak ada unsur najis di dalamnya maka itu dibolehkan. Jual beli akun nya boleh, jadi masalahnya disini adalah bermain nya pengguna *game* ini yang melalaikan, jadi kalau misalnya bermainnya tidak melalaikan maka jual belinya boleh. Memainkan permainan itu akan terjadi mudharat karena meninggalkan sholat, maka itu lebih baik dihapuskan. Bukan jual belinya yang haram, kalau saya jual belinya akunya itu tidak haram, karena tidak ada satupun unsur najis didalamnya, cuma setelah dibelinya itu jangan digunakan kepada yang melalaikan”.

Penulis juga melakukan wawancara dengan Dr. Muhammad Syukri

Albani Nasution, MA terkait jual beli akun *game online Mobile Legends*,

mengatakan:³⁸

“Melakukan suatu akad yang hukum asalnya mubah tapi melahirkan mudharat yang banyak, hukumnya makruh mendekati haram. Kalau melihat dampaknya. Tapi kalau berkontribusi, kira – kira seperti dapat penghasilan, memenuhi kebutuhan keluarga. Maka dibandingkan kontribusinya dengan mudharatnya mana lebih banyak. Kalau lebih banyak mudharatnya daripada kontribusinya maka ditinggalkan kontribusi itu. Itukan hukum asal membeli akun nya boleh, tapi ketika disampaikan kepada tujuan dan manfaatnya ternyata punya hubungan kepada sesuatu yang tidak syariah. Misalnya ketika ada orang membeli kamera, membeli kamera kan hukumnya boleh. Tapi ketika ia membeli kamera untuk membuat video vulgar atau yang tidak pantas, maka itu tidak sesuai dengan syariah, tidak sesuainya itu yaitu peruntukannya”.

³⁷ Wawancara pribadi dengan Ustadz Amar sebagai tokoh MUI, pada tanggal 11 November 2019

³⁸ Wawancara pribadi dengan Dr. Muhammad Syukri Albani Nasution, MA sebagai sekretaris MUI Kota Medan, pada tanggal 11 November 2019

Menurut pendapat Mustafa Kamal Rokan, S.HI, MH tentang jual beli akun *game online Mobile Legends* narasumber mengatakan:³⁹

“Terkait dengan *game online* walaupun tidak menjadi haram mutlak, memang tidak bermanfaat. Sampai tidak bermanfaatnya akan menjadi kepada yang haram, karena melalaikan orang banyak. Secara *fiqh* sesuatu yang menyebabkan menjadi prantara kepada sesuatu yang haram, maka jual beli ini haram kalau dibuat kepada sesuatu yang haram. Walaupun *game online* ini keharamannya belum mutlak. Bisa saja pengguna *game online* ini untuk menghilangkan stres, oleh karena itu tergantung pada situasinya.

Keharaman atau kebolehan itu tergantung kepada siapa yang menggunakan akun itu. Kalau *game* itu diperjualbelikan kepada anak – anak yang sampai anak itu bergadang itu artinya menimbulkan mudharat untuk anak tersebut itu menjadi haram. Kalau untuk orang – orang yang sekedar menghilangkan stres maka itu boleh. Tergantung kepada pemakai dan pada posisi apa dipakai. Kalau secara umum *game online* itu, pada saat ini sampai tidak ada unsur riba dan bisa dimanfaatkan artinya untuk me *refresh* atau menghilangkan stres boleh.”

Dari wawancara yang penulis lakukan pada dasarnya jual beli akun *game online Mobile Legends* adalah boleh karena didalam syarat serta rukun yang menjadi dasar dari jual beli telah terpenuhi. Begitu juga dengan objek akadnya, karena objek yang diperjual belikan disini bukan merupakan barang haram dan ketika membelinya tidak melanggar ketentuan syariat Islam. Pada saat penulis bertanya pada para pengguna *game Mobile Legends* kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa ketika bermain *game Mobile Legends* ini

³⁹ Wawancara pribadi dengan Mustafa Kamal Rokan, S.HI, MH, pada tanggal 12 November 2019

bisa sedikit mengurangi rasa lelah setelah seharian beraktivitas. Para penggunanya memainkan *game* tersebut juga dalam batas wajar dan tidak melanggar aturan syariat yaitu melalaikan perintah Allah.

Dalam bermain akun *game online* Mobile Legends, ada juga manfaat yang ditimbulkan. Selain dapat di jual ketika sudah mencapai *level* tinggi, dalam permainan akun *game online* Mobile Legends terdapat fitur *chatting*. Fitur *chatting* digunakan sebagai interaksi atau komunikasi antar pemain dan perkenalan saat pemain memainkan *game*.

Chatting dalam *game* tersebut tidak hanya komunikasi antar pemain yang sudah di kenal bahkan dengan pemain yang belum dikenalpun kita dapat berinteraksi atau berkomunikasi bertukar informasi dengan pemain *game online* Mobile Legends di dunia karena fitur *chatting* tersebut bersifat global. jika terdapat pemain yang berada dalam jarang yang dekat atau berkenalan dengan pemain lain yang bertempat tinggal dalam wilayah yang sama biasanya para pemain melakukan *gethring* atau bertemu untuk mengakrabkan dan bermain langsung dengan pemain lain dengan bertemu langsung dan menjalin pertemanan.

Dalam Islam hal tersebut sama dengan kita menjalin silaturahmi dengan orang lain dan menambah teman atau persaudaraan dengan orang lain dan itu diperbolehkan dalam Islam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Permainan *game online* Mobile Legends adalah sebuah permainan MOBA (*Mutiplayer online battle arena*) yang di rancang untuk ponsel. Di dalam permainan tersebut terdapat 2 (dua) tim yang bertarung, masing – masing tim terdiri dari 5 (lima) orang. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri.
2. Proses jual beli akun *game online* Mobile Legends yaitu dengan cara masuk ke dalam grup jual beli akun *Mobile Legend* baik yang ada di media sosial seperti *facebook*, *line* atau *instagram*. Kemudian admin sebagai pihak ketiga memposting akun yang akan dijual dengan beberapa keterangan seperti harga, rank yang telah dicapai, jumlah *skin* dan *hero* beserta atribut – atribut lainnya. Kemudian di dalam grup tersebut sudah ada admin yang akan mengawasi proses pembelian sampai dengan selesai. Jika pembeli sudah *deal* maka pembeli akan mengirimkan (*transfer*) sejumlah uang yang telah

disepakati dan pihak penjual akan menyerahkan *username* beserta *password* nya.

3. Fatwa DSN MUI memiliki kedudukan menjelaskan hukum untuk memberikan petunjuk serta pencerahan kepada masyarakat tentang hukum dan pelaksanaan jual beli pada umumnya. Berdasarkan analisa penulis jual beli akun *game online Mobile Legends* hukumnya *mubah* (boleh) karena unsur dan syarat yang menjadi dasar dari jual beli telah terpenuhi. Sedangkan dari segi objek akadnya *game online* memang bukan sesuatu yang mendatangkan manfaat secara syariah, namun pada umumnya ketika bermain *game online* bisa sedikit mengurangi rasa penat dan stres.

B. Saran

1. Kepada *developer* (Pembuat *game*) hendaknya memberikan batasan umur dalam penggunaan aplikasi *game online* Mobile Legends tersebut, agar *game* tersebut tidak disalah gunakan. Dan kepada pemerintah agar kiranya lebih memperhatikan dan membatasi izin berbagai jenis *game* yang dapat menimbulkan dampak negatif yang lebih besar daripada manfaatnya sendiri.

2. Kepada pihak penjual untuk lebih memperhatikan kepada siapa akun tersebut diperjual belikan. Maka sebaiknya akun *game online* tersebut diperjualbelikan kepada orang dewasa yang lebih siap secara mental untuk memainkan *game* tersebut.
3. Kepada pihak pembeli ketika ingin membeli akun *game online* Mobile Legends agar mempertimbangkan terlebih dahulu dampak positif maupun negatif yang di timbulkan dari *game online* tersebut ketika dimainkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ashwi, Shalah dkk, *Fikih Ekonomi Islam*, Jakarta : Darul Haq, 2013.
- Djauwani, Dimyauddin, *Pengantar Fiqh Muamalah*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2008.
- Fordebi, *Ekonomi Dan Bisnis Islam*, Depok : Rajawali Pers , 2017.
- Hidayat, Enang, *Fiqh Jual Beli*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015.
- Ibrahim, Muhammad, *Masu'ah al-fiqh al islami*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2007.
- Idris, *Hadis Ekonomi*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Lubis, Suwardi K, *Hukum Ekonomi Islam*, Jakarta : Sinar Grafika, 2004.
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, Jakarta : Kencana Prenamedia group, 2013.
- Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, Jakarta : Gaya Media Pratama, 2007.
- Sunggono, Bambang, *Metodologi Penelitian Hukum*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h.133
- Suhendi, Hendi, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Gaya media pratama, 2007.
- Syafei, Rachmat, *Fiqh Mu'amalah*, Bandung : Pustaka setia, 2001.
- Wardi Muslich, Ahmad, *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Amzah, 2015.
- Wasil, Nashr Farid Muhammad dan Azzam, Abdul Aziz Muhammad, *Qawaid Fiqhiyyah*, Jakarta: Amzah, 2016.

Perundang – undangan

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

Lembaran negara Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Jurnal

Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling, vol 3, Nomor 1, Januari – Juni 2017.

Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, vol 1, Nomor 1, April 2017.

Rio Caesar, *Jurnal animasi dan games*, Oktober 2015.

Wahyu Pratama, *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*, Jurnal Telematika, Vol 7, Agustus 2014.

Wawancara

Dimas Putra Pratama, *Leader squad* Saints Indo 2, Wawancara Pribadi, Medan 3 November 2019

Mohammad Zulkarnain, Anggota dari *squad* Saints Indo 2, Wawancara Pribadi, Medan pada tanggal 3 November 2019

Muhammad Amar Adly, tokoh MUI, Wawancara Pribadi, Medan tanggal 11 November 2019

Wawancara pribadi dengan Dr. Muhammad Syukri Albani Nasution, MA sebagai sekretaris MUI Kota Medan, pada tanggal 11 November 2019

Wawancara pribadi dengan Mustafa Kamal Rokan, S.HI, MH, pada tanggal 12 November 2019

Situs

<https://id.m.wikipedia.org> di akses pada tanggal 12 Juni 2019

<https://blog.compro.id> di akses pada tanggal 19 juni 2019

<https://duniagames.co.id> di akses pada tanggal 19 Juni 2019

<https://duahp.com/fungsi-skin-mobile-legends> di akses pada 19 Juni 2019

<https://carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru> di akses pada tanggal 8 November 2019

<https://www.cnbcindonesia.com>, di akses pada tanggal 9 November 2019

<https://www.indotelko.com>, di akses pada tanggal 9 November 2019

<https://www.nasabmedia.com/pengertian-game> di akses pada tanggal 14 November 2019

<https://carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/> di akses pada tanggal 8 November 2019