

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP KOIN DAN HARTA
VIRTUAL PADA *GAME PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI*
(Studi Kasus *Gamer PES 2021 Multiplayer Konami* di Pondok
Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam)**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Syariah UIN Syarifudin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum
(S.H.)**

Oleh :

IKHFI DANI LIONO

NIM. 1717301013

PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

PURWOKERTO

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Ikhfi Dani Liono
NIM : 1717301013
Jenjang : S-1
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP KOIN DAN HARTA VIRTUAL PADA *GAME PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI* (Studi kasus *gamer PES 2021 Multiplayer konami* di Pondok Pesantren Fathul Mu’in, Karangsalam)”. Ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 23 November 2021

Saya yang menyatakan,



Ikhfi Dani liono

NIM. 1717301013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS SYARIAH

Jalan Jenderal A Yani, No 40A Purwokerto 53126 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553

PENGESAHAN

Skripsi berjudul :

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP KOIN DAN HARTA VIRTUAL
PADA GAME PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI (STUDI KASUS GAMER
PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI DI PONDOK PESANTREN FATHUL
MU'IN, KARANGSALAM)**

Yang disusun oleh Ikhfi Dani Liono (Nim. 1717301013) Program studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, telah diajukan pada tanggal 07 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Disetujui oleh:

Ketua Sidang/ Penguji I

Dr. Vivi Ariyanti, S.H., M.Hum.
NIP. 19830114 2008012 014

Sekretaris Sidang/ Penguji II

Muhammad Fuad Zain, S.H.I., M.Sy.
NIDN. 2016088104

Pembimbing/ Penguji III

Agus Sunaryo, S.H.I., M.S.I.
NIP. 19790428 200901 1006

Purwokerto, 17-1-2022

Diketahui oleh:
Dekan,



Subani, S.Ag., M.A.

NIP. 19700705 200312 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 07 Desember 2020

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdra. Ikhfi Dani Liono
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Syariah UIN Syarifudin Zuhri
Di Purwokerto

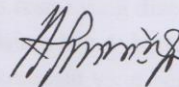
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Ikhfi Dani Liono
NIM : 1717301013
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah
Judul : TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP KOIN DAN HARTA VIRTUAL PADA GAME PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI (Studi kasus gamer PES 2021 Multiplayer konami di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam).

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Syariah, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.) Demikian atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih. *Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Pembimbing,



Agus Sunaryo, M.S.I.
NIP. 19790428 200901 1006

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP KOIN DAN HARTA VIRTUAL
PADA GAME PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI
(Studi kasus *gamer PES 2021 Multiplayer konami* di Pondok Pesantren
Fathul Mu'in, Karangsalam)**

ABSTRAK

**Ikhfi Dani Liono
Nim. 1717301013**

**Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah,
Universitas Islam Negeri Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto**

Game PES 2021 Multiplayer Konami merupakan jenis permainan sepak bola, dengan *gamer* bisa membuat tim sesuka hatinya dengan menggunakan koin yang dimilikinya lewat jalur *topping up*. Koin dalam *game PES 2021 Multiplayer Konami* ini merupakan koin yang digunakan untuk pembelian pemain melalui fitur-fitur game. Cara mendapatkan koin lewat *topping up* yang telah disediakan di dalam *game* atau melalui situs-situs resmi yang disediakan. Beberapa fitur pembelian pemain yang mengandung unsur *garār* atau memiliki sifat spekulatif. Maka akan timbul pertanyaan bagaimana sistem jual beli pemain virtual dalam game dan bagaimana cara pandang hukum islam terhadap koin dalam game PES 2021 Multiplayer Konami.

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian lapangan (*Field Research*). Tempat penelitian di Pondok PESantren Fathul Mu'in, Karangsalam. Objek penelitian adalah koin dan harta virtual pada *game PES 2021 multiplayer konami*. Pendekatan kualitataif adalah pendekatan yang dipilih peneliti karena dianggap paling sesuai.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam *game PES 2021 Multiplayer Konami* terdapat akad jual beli. Setelah ditelusuri akad jual beli pemain dalam *game* mengandung unsur *garar*. Jual beli yang dilakukan sama halnya dengan jual beli *mukhtārah* (spekulasi). Maka, peneliti menyimpulkan bahwa koin yang digunakan untuk pembelian pemain dalam *game* seharusnya bagi *gamer* dihindari karena adanya ketidakjelasan dalam akad jual beli yang tersedia dalam fitur *game*.

Kata Kunci: *Hukum Islam, Koin, Harta Virtual, Game PES*

MOTTO

“SATU KEBAIKAN SATU JALAN KEMUDAHAN”



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R. I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥ	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa'	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	...'	Koma terbalik di atas

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	W
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y'	Ye

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis rangkap

يدل	Ditulis	<i>Yadullu</i>
وكل	Ditulis	<i>Wakullu</i>
صححه	Ditulis	<i>Ṣahḥahahu</i>

C. *Ta' Marbūtah* di akhir kata bila dimatikan ditulis *h*

المخابرة	Ditulis	<i>Al-Mukhābarah</i>
المحاولة	Ditulis	<i>Al-Miḥāqalah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan pada kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali dikehendaki lafal lainnya).

D. Vokal Pendek

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>Fatḥah</i>	<i>Fatḥah</i>	A
ِ	<i>Kasrah</i>	<i>Kasrah</i>	I
ُ	<i>Ḍamah</i>	<i>Ḍamah</i>	U

E. Vokal Panjang

1.	<i>Fatḥah</i> + alif	Ditulis	Ā
	المحا قلة	Ditulis	<i>Al-Miḥāqalah</i>
2.	<i>Kasrah</i> + ya' mati	Ditulis	ī
	النبي	Ditulis	<i>An-Nabiyyi</i>
3.	<i>Dammah</i> + waw mati	Ditulis	ū
	ممبرور	Ditulis	<i>Mabrūrīn</i>

F. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

الكسب	Ditulis	<i>Al-Kasab</i>
المحا قلة	Ditulis	<i>Al-Miḥāqalah</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf

Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan *l* (el) nya.

النبي	Ditulis	<i>An-Nabiyyi</i>
الترمذي	Ditulis	<i>At-Tirmizī</i>

G. Penulisan kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ	Ditulis	<i>'amalur rajuli biyadihi</i>
---------------------------	---------	------------------------------------



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi guna menuntaskan pendidikannya di tingkat perguruan tinggi. Ini merupakan kenikmatan yang diberikan oleh Allah SWT serta kekuatan dan ketabahan yang Engkau berikan kepada penulis sehingga penulis mampu menuntaskan skripsinya dengan sebuah perjuangan. Suka duka dalam proses penulisan skripsi dilewati dengan ketabahan dan kekuatan dari-Mu. Maka puji syukur paling tinggi penulis haturkan kepada-Mu.

Dalam menyelesaikan skripsi ini banyak sekali cobaan dan perjuangan yang tidak mudah dilalui dengan izin-Mu lah, sehingga penulis mampu melaluinya. Maka, dengan ucap rasa syukur penulis persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bpk Slamet dan Ibu Nurkhasanah dan adik penulis Faizul Amri, terima kasih atas do'a, kasih sayang, motivasi serta pengorbannya sampai detik ini.
2. Kepada keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan dengan berbagai banyak cara serta motivasi yang selalu diberikan kepada penulis.
3. Terima kasih kepada Bapak Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Bapak Agus Sunaryo, S.H.I., M.S.I. yang telah memberikan banyak ilmu selama menempuh Pendidikan di Universitas Prof. KH Syarifudin Zuhri Purwokerto. Beliau adalah pembimbing skripsi penulis, orang yang paling berjasa dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, arahan dan serta waktu yang diberikan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Terima kasih kepada sluruh dosen fakultas Syariah dan staff administrasi perpustakaan UIN Prof. KH. saifuddin zuhri purwokerto.
5. Terima kasih kepada teman-teman kelas HES A '17 UIN Syarifudin Zuhri yang telah menemani penulis dan selalu memberikan motivasi, serta dukungan yang telah diberikan. Semoga hal-hal baik selalu menyertai kalian.
6. Dan terimakasih kepada seluruuh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, semoga segala hal-hal baik selalu menyertai kalian. Amiin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya, sehingga kita dapat melakukan tugas kita sebagai makhluk ciptaan Allah untuk selalu berfikir dan bersyukur atas segala sesuatu yang diberikan-Nya. Shawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang mampu membimbing manusia menuju jalan yang diridai Allah SWT baik di dunia maupun di akhirat kelak.

Dengan penuh rasa hormat atas karunia dan bimbingan-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP KOIN DAN HARTA VIRTUAL PADA GAME PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI (Studi Kasus Gamer PES 2021 Multiplayer Konami di Pondok Pesantren Fathul Mu’in, Karangsalam)**. Sebagai salah satu syarat kelulusan di Fakultas Syari’ah UIN Prof KH Syarifudin Zuhri. Penulis menyadari, dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan kali ini, penulis bermaksud menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Moh. Roqib, M.Ag., Rektor UIN Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Fauzi, M.Ag., Wakil Rektor I UIN Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Ridwan, M.Ag., Wakil Rektor II UIN Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Sul Khan Chakim, MM., Wakil Rektor III UIN Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Supani, S.Ag., M.A., Dekan Fakultas Syari’ah UIN Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto
6. Dr. H. Achmad Siddiq, M.H.I., M.H., Wakil Dekan I Fakultas Syari’ah UIN Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto.
7. Dr. Hj. Nita Triana, M.Si., Wakil Dekan II Fakultas Syari’ah UIN Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto.
8. Bani Sarif Maula, M.Ag., LL.M., Wakil Dekan III Fakultas Syari’ah UIN Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto.

9. Agus Sunaryo, S.H.I., M.S.I., Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah Fakultas Syari'ah UIN Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto serta sebagai pembimbing skripsi ini.
10. Segenap Dosen dan staff Administrasi Fakultas Syari'ah UIN Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto.
11. Segenap staff Perpustakaan UIN Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto.
12. Terima kasih kepada Keluarga Besar HES A Angkatan 2017, Terima kasih atas dukungan dan motivasinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga persahabatan dan tali silaturahmi tetap terjalin. Amiin
13. Terima kasih kepada teman-teman dekat HES A, teman-teman futsal HES A: Alvin Syahrur Ramadhan, Alfi Hibatullah Al Fajri, Muhammad Zia Ulhaq, Wahyu Dedi Waluyudin, Ibnu Hibban, Muhammad Majid, Arfa'a Ghorba R, Irfan Fahrurozi, dan Muhammad Alfi Mirza yang telah menemani penulis selama menempuh Pendidikan di Universitas Prof KH Syarifudin Zuhri Purwokerto.

Purwokerto, 23 November 2021

Saya yang menyatakan,



Ikhti Dani Liono

NIM. 1717301013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR SINGKATAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	x
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	9
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
E. Kajian Pustaka	13
F. Kerangka Teori	16
G. Sistematika Pembahasan	22
BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG KOIN DAN HARTA VIRTUAL PADA GAME PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI SEKILAS TENTANG GAME PES 2021	
A. Sejarah perkembangan <i>Game Online</i> di Indonesia	24
B. Sejarah Perkembangan <i>Game PES 2021 Multiplayer Konami</i>	29
C. Sistem permainan dalam <i>Game PES 2021 Multiplayer Konami</i>	35
D. Sistem koin dan harta virtual dalam <i>game PES 2021</i>	42
E. Konsep Koin dan Harta Virtual dalam <i>Game PES 2021 Multiplayer Konami</i> menurut Hukum Islam	

1. Pengertian Harta.....	49
2. Unsur-unsur Konsep Kepemilikan Harta dalam Islam	52
3. Pandangan Islam terhadap Harta	55
F. Akad dalam Game PES 2021 Multiplayer Konami	
1. Jual Beli	57
a) Dasar Hukum Jual Beli	60
b) Rukun Jual Beli	64
c) Syarat-Syarat yang harus dipenuhi dalam Rukun Jual Beli	66
d) Macam-Macam Jual Beli yang Dilarang dalam Islam	74
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	79
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	80
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	81
D. Sumber Data	82
E. Pendekatan Penelitian.....	84
F. Metode Pengumpulan Data.....	85
G. Metode Analisis Data	87
 BAB IV ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP KOIN DAN HARTA VIRTUAL PADA GAME PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI (STUDI KASUS GAMER PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI DI PONDOK PESANTREN FATHUL MU'IN, KARANGSALAM)	
 A. Analisis Akad Jual Beli dalam Game PES 2021 Multiplayer Konami	
1. Pengertian <i>Garār</i>	90
2. Jual Beli yang Dapat Dikategorikan <i>Garār</i>	93
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	101
B. Saran-saran	102

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Hasil Wawancara
- Lampiran 2 : Dokumentasi Aplikasi
- Lampiran 3 : Dokumentasi Observasi
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Lulus Seminar Komprehensif
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Lulus Seminar Proposal
- Lampiran 6 : Sertifikat KKN
- Lampiran 7 : Sertifikat PPL
- Lampiran 8 : Sertifikat Aplikasi Komputer
- Lampiran 9 : Sertifikat Bahasa Arab
- Lampiran 10 : Sertifikat Bahasa Inggris
- Lampiran 11 : Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 12 : Riwayat Hidup Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama yang dibawa oleh Nabi Agung Muhammad SAW yang mengatur semua bidang dalam kehidupan dari hal-hal yang besar maupun yang kecil. Islam merupakan agama yang sangat detail dalam hal pembahasannya, semua bidang kehidupan sudah diatur dalam Agama Islam. Semisalnya dalam hal bidang personal maupun non personal. Hukum merupakan salah satu dari bidang yang diatur dalam Islam baik secara individual maupun non individual. Mengutip dari bukunya Ismail Nawawi yang dikemukakan oleh Yūṣuf Qarḍāwī bahwa hukum Islam memiliki dua karakteristik, yaitu: komprehensif dan realitas.¹ Komprehensif artinya hukum Islam bukan hanya ditetapkan untuk mengatur secara individual tanpa melibatkan individu-individu yang lain. Sifat hukum Islam secara komprehensif memiliki arti bahwa Islam bersifat general (umum) atau berlaku bagi semua. Untuk membuat ketentuan hukum perlu adanya keterlibatan subjek hukum yang lain. Semisalnya, ingin membuat suatu kebijakan hukum di pemerintahan perlu adanya melibatkan masyarakat didalamnya. Untuk menetapkan hukum di ranah keluarga perlu melibatkan masyarakat, untuk menetapkan hukum di masyarakat juga perlu melibatkan masyarakat lain

¹ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), hlm 3.

dalam lingkup umat Islam, begitu pula seterusnya, sampai tingkat negara pun perlu adanya melibatkan negara-negara lain. Sedangkan Islam memiliki sifat agama yang realistik, artinya hukum Islam sesuai dengan realita yang ada dalam kehidupan nyata. Tidak mengabaikan terhadap suatu yang halal dan haram, juga tidak mengabaikan suatu realitas hukum yang telah ditetapkan baik ketetapan hukum untuk Individu, keluarga, bermasyarakat, bernegara maupun umat manusia secara umum.²

Ada banyak aspek yang diatur dalam ketentuan Islam. Islam merupakan agama yang menjadi pedoman hidup umat manusia bukan hanya mengatur masalah ibadah saja, tetapi di dalam Islam diatur tentang bermuamalah yang baik dan sesuai dengan tuntunan syariah yang berlaku. Baik muamalah yang diperbolehkan maupun yang tidak diperbolehkan semua diatur didalamnya. Dengan kata lain Islam mengatur tentang aktifitas ekonomi yang sering dilakukan oleh masyarakat.³ Ibadah pada dasarnya tidak boleh dilakukan kecuali sesuai dengan apa yang telah diperintahkan oleh Allah SWT. Berbeda dengan muamalah, pada dasarnya hukum dari muamalah dianggap baik dan mengandung kemaslahatan bagi umat manusia, kecuali memang ada dalil yang mengharamkan yang datangnya dari Allah SWT. Ada dua landasan pokok dalam Islam yang menjadi pedoman atau patokan dalam hal memperoleh hukum Islam, yaitu al-Qur'an dan as-Sunnah. Al-Quran merupakan sumber hukum Islam pertama yang harus digali melalui berbagai metode untuk

² Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah*, hlm 3.

³ Sri Ratna Ningsih, "Jual Beli Orang Buta", *Skripsi*, tidak diterbitkan (Purwokerto: STAIN Purwokerto, 2009), hlm 1.

memperoleh hukum-hukum atau ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan oleh Allah SWT salah satunya yaitu ibadah. Suatu ibadah bisa diketahui benar atau tidaknya bisa dilihat melalui dali-dalil dalam al-Qur'an yang ada. Begitu pula dengan hukum muamalah yang mengatur tentang hukum-hukum yang berhubungan dengan hak dan kewajiban manusia dalam kehidupan bermasyarakat.⁴ Muamalah merupakan hukum-hukum perniagaan Islam yang mengatur tentang hubungan transaksional antara sesama manusia agar sesuai dengan ketentuan-ketentuan hukum yang berlaku sesuai dengan Syariah agar terhindar dari transaksi-transaksi haram yang bertentangan dengan hukum Islam.⁵ Sebagaimana dalam kaidah fiqih tentang Muamalah:

الأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

“Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkan”.⁶ Sumber yang pertama dan paling utama dalam fiqih muamalah adalah al-Qur'an. Di dalam al-Qur'an ditemukan hukum-hukum ekonomi Islam diantaranya mengenai diharamkannya riba dan dipernolehkan jual beli. Sumber kedua dalam menggali hukum-hukum muamalah setelah al-Qur'an adalah hadits. Di dalam hadis terdapat ketentuan-ketentuan hukum muamalah yang dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW dan khazanah atauran ekonomi Islam yang diterapkan oleh Nabi. Seperti halnya hadis yang mengatur tentang perintah untuk menjaga dan melindungi harta,

⁴ Ahmad Muhammad al-Asāl, *Sistem Prinsip dan Tujuan Ekonomi Islam*, terj. Imam Saefudin (Bandung: Pustaka Setia, 1999), hlm 153.

⁵ Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), hlm 2.

⁶ Prof. H. A. Djazuli, *Kaidah-kaidah Fikih* (Jakarta: KENCANA, 2017), hlm 130.

baik harta milik pribadi maupun umum serta larangan mencuri (menggambil barang yang bukan menjadi miliknya).⁷

Ketentuan hukum Islam secara garis besar dibagi menjadi dua bagian, fiqh Ibadah dan fiqh Muamalah. Fiqh muamalah mengatur tentang interaksi sosial di dunia, baik hukum-hukum mengenai dengan harta, wanita dari sisi pernikahan dan harta warisan dan hal-hal lainnya. Adapaun menurut Ibnu Abidin membagi muamalah menjadi lima bagian, yaitu: pernikahan, warisan, pertikaian, transaksi keuangan, dan amanah. Sesuai dengan penjelasan yang diutarakan oleh Muḥammad Ruwās Qal'ah Jī bahwa muamalah merupakan perkara-perkara Syariah atau hukum syara' yang mengatur hubungan manusia di dunia.⁸ Secara umum asas hukum muamalah dalam Islam ada enam asas, yaitu: asas kejujuran dan kebenaran, persamaan atau kesetaraan, asas tertulis, asas kebebasan, asas keadilan, dan asas kerelaan. Selain asas-asas diatas ada asas utama yang menjadi dasar utama perbuatan setiap manusia dalam bermuamalah, yaitu asas ilahiyah dan asas tauhid atau teologi.⁹

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang selalu berkembang seakan tidak ada hentinya menghasilkan produk-produk teknologi yang banyak jumlahnya. Seiring dengan pentingnya teknologi dalam kehidupan manusia seperti memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan atau bahkan hanya untuk hiburan semata. *Game Online* atau *Video Game* merupakan salah satu produk teknologi yang sekarang memiliki daya tarik

⁷ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah*, hlm 52.

⁸ Rahmat Hidayat, *Pengantar Fikih Muamalah* (Medan: t.p, 2002), hlm 2.

⁹ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah*, hlm 13.

yang kuat terhadap remaja-remaja di Indonesia. Walaupun manfaat dari *game online* hanya sebatas untuk hiburan tertentu saja. Tetapi memiliki daya tarik tersendiri terhadap remaja-remaja masa kini. Mulai awal kemunculannya sudah banyak produk-produk *game* yang beragam jenisnya, seperti *Nintendo*, *Sega* dan *Game Online*. Dan akhir-akhir tahun belakangan yang sedang trend dikalangan remaja-remaja khususnya adalah *game online*. *Game Online* adalah permainan yang dimanikan bisa menggunakan laptop atau *handphone* dengan terhubung langsung dengan internet. *Game Online* yang dimainkan dengan internet memiliki fasilitas yang lebih dibandingkan dengan *game* bisa yang dimainkan pada umumnya, karena *gamer* bisa berhubungan langsung dengan *gamer-gamer* di seluruh negara melalui jaringan internet.¹⁰

Seperti halnya *game* yang sekarang digandrungi oleh remaja-remaja masa kini adalah PES (*Pro Evolution Soccer*) 2021 *konami* yaitu sebuah *game smartphone*, permainan sepak bola dengan setiap *player* bisa membuat tim sesukanya dengan cara *topping up*/ mengisi koin agar bisa mendapatkan pemain yang diinginkan. Akad paket koin yang di jual dalam *game* tersebut digunakan untuk membeli pemain yang *gamer* inginkan. Sebelum mendapatkan pemain sepak bola yang diinginkan atau diidolaknya si *gamer* perlu membeli paket koin yang bisa diakses melalui *google play* dan juga bisa didapat melalui aplikasi telkomsel yang telah disediakan dalam fitur-fitur *game*. ada banyak paket yang disediakan dalam *fitur game*. Berikut ini pilihan

¹⁰ Ridwan Syahrani, Ketergantungan Online *Game* Dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Volume 1 Nomor 1 Juni 2015. hlm 84, ISSN: 2443-2202.

paket yang bersamaan dengan harga yang ditawarkan di fitur MyTelkomsel, antara lain:

1. Paket 100 Koin = 15.000
2. Paket 300 + 10 Koin = 45.000
3. Paket 1000 + 50 Koin = 149.000
4. Paket 2000 + 150 Koin = 299.000
5. Paket 3000 + 300 Koin = 439.000
6. Paket 5000 + 800 Koin = 739.000
7. Paket 10.000 + 2000 Koin = 1.499.000

Harga-harga *topping up* diatas berlaku di dalam *game PES 2021 Mobile* dengan harga yang paling murah sebesar 15.000 rupiah. Pembayarannya menggunakan pulsa telkomsel. Apabila *gamer* menginginkan paket koin yang banyak dengan harga paket koin yang mencapai ratusan atau bahkan jutaan rupiah, pembayarannya bisa melalui tunai ataupun lewat kartu kredit. Dengan koin tersebut maka *gamer* memiliki kemampuan lebih dalam mendapatkan pemain bintang yang diinginkan. Semakin banyak koin yang dimiliki maka semakin banyak punya kesempatan mendapatkan pemain bintang. Maka bisa dikatakan bahwa koin dalam *game PES 2021 Multiplayer Konami* merupakan harta yang bisa dimanfaatkan sebagai aset berupa uang yang bisa digunakan untuk pembelian pemain dalam *game*. koin dalam *game* bisa dikatakan sebagai kelompok harta sejati, dan dikelompokkan sebagai koin sejati.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti maka ada banyak pemain virtual yang dibeli secara spekulatif dalam *game* melalui transaksi online atau virtual yang disediakan dalam *game*. Suatu contoh, hendak membeli Messi dengan harga yang ditawarkan dalam *game*. Tetapi Messi dibursakan Bersama Ronaldo dan Lewandowsky atau mungkin dibursakan dengan pemain-pemain top lainnya. Kemudian, seorang *gamer* mengakses *game*, ia tidak bisa menentukan apakah Messi yang dia dapatkan atau malah mendapatkan Ronaldo bahkan malah mendapatkan Lewandowsky. Walaupun ketiganya sama-sama pemain bintang. Kemudian, *gamer* menekan tombol *buy* atau perintah untuk membeli. Apabila yang didapatkan Lewandowsky bukan malah Messi yang diduplikatnya, atau malah mendapatkan Ronaldo. Maka konsep dasar fitur *game* sama seperti dalam jual beli *munābāzah* atau serig dikenal dengan jual beli lempar kerikil. Bisa dikatakan bahwa akad dalam *game* tersebut adalah akad *ijārah munābāzah* karena berkaitan dengan harta manfaat.

Dari pemaparan terhadap hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Maka, ada ketidakpastian akad jual beli pemain dalam fitur-fitur yang disediakan dalam *game*. Timbul pertanyaan, apakah *garār* mengakses fitur bursa pemain menjadikan *game PES* itu haram? Pertanyaan tersebut muncul karena beranggapan bahwa koin dalam *game* merupakan harta asli. Sedangkan, *gamer* memerlukan peran penting pemain bintang di dalam klub virtual yang dimilikinya. Cara mendapatkan koin lewat *topping up* yang telah disediakan di dalam *game* atau melalui situs-situs resmi yang disediakan.

Spekulasi pembelian pemain dalam *game* secara tidak langsung disebut dengan akad *ijārah* virtual di majelis akad. Apabila dalam konteks ini, koin yang digunakan untuk pembelian pemain mengandung unsur *garār* atau keharaman terkhusus dalam bidang muamalah, maka penggunaan koin *game* ke dalam akad-akad yang tidak sesuai dengan Syariah sama saja hukumnya haram.

Berdasarkan paparan di atas serta adanya *research* dari penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengkaji dalam sebuah penelitian di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam. Karena peneliti melihat dari sisi kuantitatif dan kualitatif. Di lihat dari aspek kuantitatif, Pondok Pesantren tersebut ada 10 santri yang bermain *game PES 2021 Multiplayer Konami* dari 38 jumlah santri keseluruhan. Maka hampir 30% santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in bermain *game PES 2021*. Sebelum menentukan Pondok Pesantren Fathul Mu'in sebagai tempat penelitian ada 5 Pondok Pesantren yang peneliti observasi terlebih dahulu, yaitu : *Pertama*, Pondok Pesantren al-Ikhsan Beji dengan santri putra sebanyak 123 orang, tetapi yang diperbolehkan membawa hp hanya 21 orang dan dari semuanya tidak ada yang bermain *game PES 2021* dari 21 orang semuanya bermain *game Mobile Legend* dan *COC*. *Kedua*, Pondok Pesantren Darul Falah dengan jumlah santri putra 28 orang tetapi yang bermain *game PES 2021* hanya ada 4 orang. *Ketiga*, Pondok Pesantren An-Najah dengan jumlah santri 68 orang, tetapi yang bermain *game PES 2021* hanya ada 3 orang. *Keempat*, al-Amin Prompong dengan jumlah santri 15 anak dari 15 anak tersebut tidak ada yang bermain *game PES 2021*.

Kelima, Pondok pesantren El-Fira 3 dengan jumlah santri 65 santri yang bermain *game* PES hanya ada 3 orang santri. Peneliti akan menarik sampel dari 10 anak tersebut sebagai rujukan dari penelitian yang akan dikaji. Agar nantinya dapat memperoleh data yang dibutuhkan untuk mengetahui status koin dan harta virtual sebagai pembayaran dalam pembelian pemain di *game* PES 2021 dan akad-akad yang terjadi dalam *game* tersebut. Dilihat dari aspek kualitatif sendiri ada salah satu dari mereka pernah mengikuti *event* perlombaan PES 2021 *Multiplayer Konami*. Maka peneliti memilih Pondok Pesantren Fathul Mu'in sebagai tempat penelitian berdasarkan pemaparan latar belakang masalah dan juga observasi yang dilakukan oleh peneliti. Dengan adanya observasi dan *research* yang peneliti lakukan sebelumnya. Maka peneliti akan mengkaji dan menganalisis permasalahan ini kedalam sebuah skripsi yang berjudul **“TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP KOIN DAN HARTA VIRTUAL PADA GAME PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI (Studi Kasus *gamer* PES 2021 *Multiplayer Konami* di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam)”**.

B. Definisi Operasional

Agar nantinya tidak ada kerancuan dalam berfikir, maka peneliti memerlukan kata kunci sebagai konsep awal rumusan judul dalam skripsi. Konsep tersebut bisa disebut dengan istilah yang sering digunakan dalam skripsi ini. Istilah yang sering digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Koin dan harta virtual

Koin dalam *game PES 2021 Multiplayer Konami* ini merupakan koin yang digunakan untuk pembelian pemain melalui fitur-fitur *game* yang ada pada *game*. Untuk memperoleh koin *game* melalui jalur *topping up* resmi bisa dikatakan bahwa koin *game* merupakan bagian dari harta virtual. Apabila dalam konteks ini, koin yang digunakan untuk pembelian pemain mengandung unsur *garār* atau keharaman terkhusus dalam bidang muamalah, maka penggunaan koin *game* ke dalam akad-akad yang tidak sesuai dengan Syariah sama saja hukumnya haram.¹¹

2. *Game PES 2021 Multiplayer Konami*

Pro Evolution Soccer atau populer sebutan *PES* merupakan *game* sepak bola andalan *konami*. Menurut *konami*, *eFootball PES 2021* merupakan versi *update eFootball PES 2021* dengan konten yang lebih baru tentunya.¹² *Game* yang dimainkan oleh beberapa santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in ini adalah *game* sepak bola andalan dari produk *konami*. *Game* ini bisa *download eFootball PES 2021* di toko aplikasi baik untuk *handphone android* tersedia di *play store* sedangkan untuk *handphone iphone* tersedia di *aplikasi app store*. Setiap *gamer* bisa membuat tim yang diinginkan dengan koin-koin dari *game* yang didapat melalui *topping up*.

¹¹<https://islam.nu.or.id/post/read/125421/koindanhartavirtualpadagamepesmultiplayerkonami-menurut-hukum-islam> diakses pada 27 Februari 2021 jam 22:04 WIB

¹²<https://internasional.kontan.co.id/news/para-pecinta-game-efootball-pes2021%20sudah-bisa-anda-download-di-android-dan-ios> diakses pada 27 Februari 2021 jam 22:09 WIB

3. Hukum Islam

Hukum Islam adalah hukum-hukum yang memiliki bersifat mengikat bagi seluruh umat Islam, dan diyakini dan diakui dikalangan umat begarama Islam. Hukum Islam berlandaskan pada wahyu Allah dan sunnah Rasūl. Di dalam hukum Islam ada 3 pengertian yang berbeda, yaitu hukum Syariah yaitu al-Qur'an, hukum fikih yang merupakan hasil dari hukum Syariah yang dikaji dan fikih yang sudah dijelaskan dalam hukum *syara'*.¹³ Dalam hal ini peneliti ingin mengkaji koin dan harta virtual yang digunakan untuk membeli pemain dalam *game PES 2021 Multiplayer Konami* dan bagaimana hukum Islam memandang koin dan harta virtual dalam konsep akad-akad hukum Islam yang berlaku.

C. Rumusan Masalah

Untuk memperoleh kajian yang terarah maka perlu adanya rumusan masalah untuk mengulas permasalahan yang ada di dalam latar belakang masalah dan berlandaskan definisi operasional di atas, maka rumusan masalahnya ialah:

1. Bagaimana sistem jual beli pemain virtual menggunakan koin yang dibeli melalui *topping up*?
2. Bagaiman tinjauan hukum Islam terhadap koin dan harta virtual serta transaksi yang ada dalam *game PES 2021 multiplayer konami*?

¹³ Fathurrahman Djamil, *Hukum Ekonomi Islam (Sejarah, Teori, dan Konsep)* (Jakarta: Sinar Grafika, 2015), hlm 42-43.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan utama peneliti adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan konsep hukum Islam terhadap koin dan harta virtual yang ada di dalam *game PES 2021 Konami*. Selain memiliki tujuan yang konkret, penelitian ini pastinya memiliki beberapa manfaat. Adapun beberapa manfaatnya, ialah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

Agar nantinya mengetahui bagaimana sistem-sistem yang ada dalam *game PES 2021 Multiplayer Konami* dan bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap koin dan harta virtual *game PES 2021* yang dibeli melalui *topping up*.

2. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memeberikan manfaat, baik bagi peneliti maupun pihak lainnya. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Manfaat teoritik

Adapun manfaat secara teoritik Antara lain:

1. Memberikan wawasan kepada pembaca terkait sistem-sistem fitur *game PES 2021 Multiplayer Konami*.
2. Dapat memberikan bahan, masukan, dan referensi untuk penlitian selanjutnya.

b. Manfaat praktik

1. Hasil penelitian ini nantinya mampu memberikan kewaspadaan terhadap akad-akad muamalah yang meragukan dalam bentuk aplikasi *game*.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan masukan kepada para akademisi, praktisi, dan penegak hukum, serta memperkaya referensi dan literatur kepustakaan terkait dengan kajian mengenai sistem pembelian koin dalam game PES 2021 Multiplayer Konami.

E. KAJIAN PUSTAKA

Kajian Pustaka merupakan teori-teori yang sesuai dengan permasalahan yang sedang dikaji oleh peneliti. Dasar pemikiran dalam penyusunan skripsi yang peneliti kaji dituangkan dalam kajian Pustaka. Dalam membahas “Tinjauan Hukum Islam terhadap koin dan harta virtual pada *game PES 2021 Multiplayer Konami*”, penulis mendalami kembali penelitian-penelitian yang masih berkaitan dengan pembahasan dalam penelitian ini.

Sejauh telaah yang dilakukan peneliti, maka peneliti belum menemukan secara khusus pembahasan tentang *game PES 2021* terkait “Tinjauan Hukum Islam terhadap koin dan harta virtual *game PES 2021 Multiplayer Konami*” akan tetapi hanya ada satu penelitian yang memiliki kemiripan terhadap tema yang berkaitan dengan *game* memang sudah ada, yaitu:

Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
Arif Yusuf	Jual beli <i>account game online</i> dalam	Sama-sama membahas	Penelitian Arif Yusuf menjelaskan tentang

	<p>prespektif Hukum Islam (Studi kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)</p>	<p>tentang <i>Games Online</i></p>	<p>sistem dan hukum jual beli <i>account game online</i> secara keseluruhan tidak ada objek <i>game</i> khusus yang menjadi objek penelitian sedangkan skripsi ini membahas tentang koin yang dibeli melalui <i>topping</i> merupakan harta virtual atau bukan karena dalam kenyataannya penggunaan koin tersebut digunakan untuk membeli pemain di <i>game PES</i> 2021 dikaji melalui hukum Islam</p>
--	---	------------------------------------	---

Arif Yusuf, Jual Beli *account game online* dalam prespektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto). Dalam skripsi ini menjelaskan tentang jual beli *account game online* dilihat melalui kacamata

hukum Islam. Peneliti menelaah bahwa jual beli *account game online* merupakan hal yang biasa atau wajar biasa yang dilakukan oleh kalangan *gamers*. Jual beli *account game online* hamper sama dengan jual beli *online* pada umumnya. dilihat dari rukunnya saja sesuai dengan ketentuan Islam yang berlaku seperti ijab dan kabul jual beli *account* berlangsung dengan bertatap muka antara pembeli dan penjual dengan didahului dengan kesepakatan kedua belah pihak terkait tempat transaksi dan waktunya. Objek barang yang diperjual belikan adalah *account game online*. *Account game* yang diperjualbelikan merupakan *account* milik pribadi, email dan *password* yang hanya diketahui oleh penjual. Proses jual beli *account game* ini dengan cara memberikan tahu *email* dan *password* kepada si pembeli yang berminat. Menurut pandangan Hukum Islam akad Jual beli tersebut hukumnya sah, karena pembeli dan penjual telah memnuhi rukun dan syarat jual beli pada umumnya.¹⁴

Untuk kelebihan dari skripsi ini adalah skripsi ini membahas secara khusus ke *game PES 2021* yang mana proses penggunaan koin untuk membeli pemain melalui *topping up* agar bisa mendapatkan pemain yang diinginkan sedangkan proses transaksi jual beli yang ada pada *game PES* sendiri kemungkinan bersifat jual beli *munadzarah* karena seumpama *gamer* hendak membeli Messi dengan harga yang ditawarkan dalam *game*. Tetapi Messi dibursakan Bersama Ronaldo dan Lewandowsky atau mungkin dibursakan

¹⁴ Arif Yusuf, Jual Beli Account Game Online dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto), *skripsi* tidak diterbitkan (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2018), hlm. 59.

dengan pemain-pemain top lainnya. Kemudian, seorang *gamer* mengakses *game*, ia tidak bisa menentukan apakah Messi yang dia dapatkan atau malah mendapatkan Ronaldo bahkan malah mendapatkan Lewandowsky. Walaupun ketiganya sama-sama pemain bintang. Kemudian, *gamer* menekan tombol *buy* atau perintah untuk membeli. Apabila yang didapatkan Lewandowsky bukan malah Messi yang didapaknya, atau malah mendapatkan Ronaldo. Sedangkan dalam skripsi Arif Yusuf, Jual Beli *account game online* dalam perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto) hanya membahas terkait sistem atau mekanisme jual beli *account game* dan bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap praktik jual beli tersebut.

F. KERANGKA TEORI

1. Konsep *topping up* dalam *game PES 2021 multiplayer Konami*

Bermain *game* merupakan sesuatu hal yang mengasikan dan bisa menghilangkan stress. Dengan banyaknya kesibukan pekerjaan dan tugas-tugas bagi pelajar maka perlu menghilangkan beban pikiran melalui bermain *game*. Maka, Bermain *game* sekarang ini merupakan yang kegiatan sangat dibutuhkan dari keseharian masing-masing orang. Anak-anak hingga orang dewasa pun gemar bermain *game*. Tingkat penggunaan *smartphone* dan internet yang tinggi menjadikan *game* begitu populer, khususnya *game mobile*. Kita sebenarnya bisa memainkan *game* secara gratis. Namun adakalanya kita perlu melakukan pembelian item untuk keperluan peningkatan karakter, item untuk fitur khusus dalam *game*. Misalkan item untuk keperluan peningkatan karakter, item untuk fitur

khusus dalam *game*, dan banyak lagi. Alhasil, kita pun membutuhkan layanan untuk *topping up game*. Salah satu situs yang bisa digunakan untuk *topping up* adalah UniPin. Karena pilihan metode pembayaran yang begitu mudah digunakan misalkan anda bisa melakukan pembayaran melalui virtual *account*, melalui *transfer bank*, melalui pembayaran *online* (seperti pakai GoPay, OVO, DANA, Sakuku dan banyak lagi).¹⁵

Akad paket koin yang di jual dalam *game* tersebut digunakan untuk membeli pemain yang *gamer* inginkan. Sebelum mendapatkan pemain sepak bola yang diinginkan atau diidolaknya si *gamer* perlu membeli paket koin yang bisa diakses melalui *google play* dan juga bisa didapat melalui aplikasi telkomsel yang telah disediakan dalam fitur-fitur *game*. ada banyak paket yang disediakan dalam *fitur game*. Berikut ini pilihan paket yang bersamaan dengan harga yang ditawarkan di fitur MyTelkomsel, antara lain:

1. Paket 100 Koin = 15.000
2. Paket 300 + 10 Koin = 45.000
3. Paket 1000 + 50 Koin = 149.000
4. Paket 2000 + 150 Koin = 299.000
5. Paket 3000 + 300 Koin = 439.000
6. Paket 5000 + 800 Koin = 739.000
7. Paket 10.000 + 2000 Koin = 1.499.000

¹⁵ <https://www.padamu.net/cara-murah-cepet-dan-aman-top-up-gamers-pemula> diakses pada 02 Maret 2021 jam 22:00 WIB.

Harga-harga *topping up* diatas berlaku di dalam *game PES 2021 Mobile* dengan harga yang paling murah sebesar 15.000 rupiah. Pembayarannya menggunakan pulsa telkomsel. Apabila *gamer* menginginkan paket koin yang banyak dengan harga paket koin yang mencapai ratusan atau bahkan jutaan rupiah, pembayarannya bisa melalui tunai ataupun lewat kartu kredit. Dengan koin tersebut maka *gamer* memiliki kemampuan lebih dalam mendapatkan pemain bintang yang diinginkan. Semakin banyak koin yang dimiliki maka semakin banyak punya kesempatan mendapatkan pemain bintang. Maka bisa dikatakan bahwa koin dalam *game PES 2021 Multiplayer Konami* merupakan harta yang bisa dimanfaatkan sebagai asset berupa uang yang bisa digunakan untuk pembelian pemain dalam *game*. koin dalam *game* bisa dikatakan sebagai kelompok harta sejati, dan dikelompokkan sebagai koin sejati.¹⁶

Jual beli adalah kegiatan tukar menukar harta dengan harta yang dimiliki. Jual beli merupakan kegiatan sosial yang sering dilakukan oleh masyarakat dan sangat penting bagi semua orang karena untuk memenuhi kebutuhan sosial. Semua orang pasti melakukan akad jual beli. Kegiatan ini pernah dilakukan oleh Rasūlullah SAW dan istrinya yang bernama Khatijah.

Sesuai dengan sabda beliau:

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

¹⁶<https://islam.nu.or.id/post/read/125421/koindan-harta-virtual-pada-game-pesmultiplayer-konami-menurut-hukum-islam> diakses pada 02 Maret 2021 jam 22:00 WIB.

Dari Rifa'ah bin Rafi' RA: Bahwa Nabi SAW pernah ditanya, pekerjaan apa yang paling baik? Rasulullah SAW menjawab, pekerjaan seseorang yang dilakukan dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang baik. (HR. Al Bazzar) dan dinilai shahih oleh hakim.¹⁷

Hal tersebut relevan dengan zaman sekarang dengan dibuktikan dengan manusia yang pekerjaannya sebagai pedagang untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Seiring dengan perkembangannya zaman. Zaman yang serba *online*, maka munculah berbagai macam jual beli yang bisa ditemui disekitar kita saat ini, salah satunya jual beli *topping up unknown cash* pada *game online PES 2021 Multiplayer Konami* saat ini yang masih hangat diperbincangkan oleh para *gamer PES 2021 Multiplayer Konami* untuk memenuhi kepuasannya dalam bermain *game* tersebut.¹⁸

2. Sistem jual beli pemain virtual dalam *PES 2021 Multiplayer Konami*

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti maka ada banyak pemain virtual yang dibeli secara spekulatif dalam *game* melalui transaksi online atau virtual yang disediakan dalam *game*. Suatu contoh, hendak membeli Messi dengan harga yang ditawarkan dalam *game*. Tetapi Messi dibursakan Bersama Ronaldo dan Lewandowsky atau mungkin dibursakan dengan pemain-pemain top lainnya. Kemudian, seorang *gamer* mengakses *game*, ia tidak bisa menentukan apakah Messi

¹⁷ Al-Ḥāfid Ibnu Hajar al-‘Asqalānī, *Bulūḡul Marām*, terj. Muh. Syarief Sukandi (Bandung: Al-Ma’arif, 1993), hlm. 284.

¹⁸ ‘Abdullah ibn ‘Abdurrahmān Al-Bassām, *Syarḥ Bulūḡul Marām 4* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006), hlm 223.

yang dia dapatkan atau malah mendapatkan Ronaldo bahkan malah mendapatkan Lewandowsky. Walaupun ketiganya sama-sama pemain bintang. Kemudian, *gamer* menekan tombol *buy* atau perintah untuk membeli. Apabila yang didapatkan Lewandowsky bukan malah Messi yang didapatkannya, atau malah mendapatkan Ronaldo. Maka konsep dasar fitur *game* sama seperti dalam jual beli *munābāzah* atau serig dikenal dengan jual beli lempar kerikil. Bisa dikatakan bahwa akad dalam *game* tersebut adalah akad *ijārah munābāzah* karena berkaitan dengan harta manfaat.

Dari pemaparan terhadap hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Maka, ada ketidakpastian akad jual beli pemain dalam fitur-fitur yang disediakan dalam *game*. Timbul pertanyaan, apakah *garār* mengakses fitur bursa pemain menjadikan *game PES* itu haram? Pertanyaan tersebut muncul karena beranggapan bahwa koin dalam *game* merupakan harta asli. Sedangkan, *gamer* memerlukan peran penting pemain bintang di dalam klub virtual yang dimilikinya. Cara mendapatkan koin lewat *topping up* yang telah disediakan di dalam *game* atau melalui situs-situs resmi yang disediakan. Spekulasi pembelian pemain dalam *game* secara tidak langsung disebut dengan akad *ijārah* virtual di majelis akad. Apabila dalam konteks ini, koin yang digunakan untuk pembelian pemain mengandung unsur *garār* atau keharaman terkhusus dalam bidang muamalah, maka penggunaan koin *game* ke dalam akad-akad yang tidak sesuai dengan Syariah sama saja hukumnya haram.

Jual beli *munābazah* adalah jual beli yang hanya berdasarkan kira-kira saja atau objek jual beli masih samar-samar, dengan kata lain tidak diketahui jumlah objek jual beli ataupun timbangannya. Sedangkan, jual beli *muḥāqalah* merupakan jual beli yang dikenal dengan istilah sistem borongan yaitu jual beli tanaman yang masih di sawah atau menjual kebun tanah ladang dengan makanan yang telah di ketahui jumlahnya atau menjual biji atau tanaman dengan sistem Borongan yang belum jelas ukurannya.

Rasūlullah saw pernah bersabda:

وَعَنْ جَابِرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ -رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا-: (أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نَهَى عَنِ الْمِحَاقَلَةِ، وَالْمَزَابِنَةِ، وَالْمُخَابَرَةِ، وَعَنِ التُّنْيَا، إِلَّا أَنْ تُعْلَمَ) رَوَاهُ الْخَمْسَةُ إِلَّا ابْنَ مَاجَةَ، وَصَحَّحَهُ
الْإِسْلَامِيُّ

Dari Jabir RA bahwa Nabi SAW melarang jual-beli dengan cara *muḥāqalah* (menjual biji atau tanaman dengan borongan yang masih samar ukurannya), *muzābanah* (menjual buah yang masih segar dengan yang sudah kering dengan sukatan), *mukhābarah* (menyewakan tanah untuk ditanami tumbuhan dengan syarat si pemilik tanah mendapat keuntungan setengah atau lebih dari hasilnya), dan tsunaya (penjualan dengan memakai pengecualian), kecuali jika ia jelas. Riwayat Imam Lima kecuali Ibnu Majah. Hadits shahih menurut Tirmidzi.¹⁹

Dari hadis yang oleh Rasulullah dikatakan bahwa Rasulullah telah melarang jual beli yang masih samar ukurannya dan melarang dengan penentuan harga hanya di kira-kira saja karena hal ini dapat merugikan salah satu pihak.

¹⁹ Al-Ḥāfiẓ Ibnu Ḥajar al-‘Asqalānī, *Bulūḡul Marām*, 284.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Agar nantinya mendapatkan pembahasan yang sistematis, konkret, maka peneliti perlu menuliskan sistematika pembahasan, sehingga mudah dipahami dan mudah dicerna. Sistematikanya sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, Pada bab ini menjelaskan dan memaparkan latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Gambaran umum tentang koin dan harta virtual pada *game pes 2021 multiplayer konami*, Pada *bab* ini menjelaskan pembahasannya meliputi: Pengertian *game PES 2021 Multiplayer*, sejarah dan juga sistem permainan dalam *game* tersebut, konsep koin dan harta virtual yang ada dalam *game PES 2021*.

Bab III Metode penelitian, Pada *bab* ini menjelaskan pembahasannya meliputi: jenis penelitian, sifat penelitian, sumber data penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data dari *game PES 2021 multiplayer konami*.

Bab IV memuat tentang hasil penelitian yaitu tentang tinjauan Hukum Islam terhadap koin dan harta virtual pada *game PES 2021 multiplayer konami*, bagaimana konsep jual beli pemain yang terjadi, akad apa yang digunakan dalam proses jual beli tersebut.

BAB V Penutup, Bab yang paling akhir dari pembahasan skripsi ini. Bab ini berisi tentang kesimpulan sebagai jawaban dalam pokok permasalahan dan saran-saran terkait penelitian.



BAB II

Tinjauan Umum Tentang Koin Dan Harta Virtual Pada *Game PES 2021*

Multiplayer Konami Sekilas Tentang Game PES 2021

A. Sejarah perkembangan *Game Online* di Indonesia

Pada abad ke 20, teknologi masih minim dalam penggunaannya. Bukti perkembangan pada masa itu dibuktikan dengan adanya teknologi radio, tv dan komputer. Fungsi dari teknologi pada masa itu hanya sebatas pengumpulan data-data, dan media distribusi informasi. Mulailah pada abad ke 21, terjadi perkembangan teknologi yang mampu menjangkau seluruh negara di dunia. Tanda dimulainya abad millineal atau millenium, dibuktikan dengan perkembangan teknologi pada masa itu berupa adanya peluncuran satelit-satelit yang digunakan untuk berkomunikasi dan perangkat komunikasi secara seluler atau sering dikenal dengan *wireless*, maka mulailah media sosial ataupun internet muncul yang memiliki fungsi sebagai penyebar informasi secara luas.²⁰

Kemajuan teknologi merupakan hasil dari produk-produk proses perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi yang sangat berguna bagi seluruh umat manusia. Sejalan dengan pemikiran manusia yang selalu berkembang dan memiliki inovasi tersendiri maka perkembanglah ilmu –ilmu teknologi hingga sampai saat ini. Perkembangan dan kemajuan pesat teknologi yang melanda dunia khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Ketertarikan terhadap bidang teknologi merupakan bidang yang

²⁰ Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer* (Yogyakarta: Andi, 2005), hlm 1.

sangat diperhatikan, karena bukti nyata terhadap perkembangan manusia yang selalu dituntut untuk berkembang agar nantinya bisa bersaing dengan tantangan zaman yang selalu berkembang. Perubahan yang ada dalam segala bidang kehidupan merupakan proses perkembangan ilmu dan teknologi. Maka, manusia dituntut untuk bersikap kreatif agar nantinya memperoleh temuan-temuan baru dan teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kesejahteraan bagi seluruh umat manusia. Bukti kreativitas manusia yang merupakan produk pemikiran manusia masa kini adalah internet.

Pencapaian kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi umat manusia telah mencapai era baru, era dimana semuanya menggunakan jaringan internet yang terhubung langsung ke seluruh dunia atau dikenal dengan era 4.0. era yang menggantikan era industri 3.0, dengan ditandai dengan *cyber* fisik dan kolaborasi manufaktur. Dulu pas berubahnya era baru pemerintahan Jerman yang pertama mempromosikan istilah 4.0 yang merupakan sebuah proyek dijalankan secara langsung oleh pemerintahan Jerman. Promosi tersebut adalah terkait dengan komputerisasi manufaktur. *Revolusi* ini membawa banyak perubahan diantaranya: *artificial intelligence*, *robotic*, *digital economy*, *big data*, dan lain sebagainya. Dengan adanya perubahan yang secara tiba-tiba pada awal-awal perubahan menjadikan era ini yang disebut dengan disruptif era atau era yang merusak tatanan lama yang sudah tersusun.²¹

²¹ Muhammad Yahya, "Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia", *Makalah Seminar Pidato Pengukuhan Guru Besar*, Makasar, 14 Maret 2018, hlm 6.

Di Amerika, sebuah badan riset *Zogby International* melakukan sebuah penelitian terkait dampak internet terhadap hidup masyarakat Amerika Serikat, sebanyak 24 % dari 1.950 responden mengakui bahwa internet sangat memiliki dampak yang baik bagi kehidupan mereka. Bahkan ada masyarakat disana yang mengaku tidak bisa hidup tanpa internet, menganggap bahwa internet sudah merupakan kebutuhan pokok dan membutuhkan konektivitas internet dengan kecepatan tinggi. Salah satu titik perkembangan revolusi 4.0 adalah teknologi internet yang berkembang. Perubahan internet saat ini dirasa telah banyak terjadi perubahan terhadap peradaban umat manusia. Perubahan terhadap peradaban manusia sangat terasa bila melihat dari sebelumnya adanya internet pekerjaan-pekerjaan mengandalkan kemampuan fisik, sedangkan sekarang pekerjaan dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Jarak dan waktu bukanlah halangan karena Internet mampu menembusnya. Apabila adanya kemajuan teknologi maka setiap aspek dalam kehidupan manusia bisa ikut berkembang akibat kemajuan teknologi informatika.²²

Sebagian hasil dari perkembangan internet adalah *game* online. Berbeda dengan permainan tradisional zaman dahulu seperti petak umpet, ular naga panjang, kelereng dan lain-lain. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain

²² Muhamad Ngafifi, “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya”, *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Volume 2 Nomor 1 2014, hlm 156.

didalamnya.²³ Secara Bahasa, *Game online* terdiri dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *online* artinya adalah dalam jaringan. Apabila kedua kata tersebut di gabung maka akan memiliki arti yang baru dan jauh berbeda maknanya dari sebelumnya. Maka, *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.²⁴ Permainan *game online* membutuhkan konektifitas internet yang stabil yang bisa terhubung langsung ke jaringan Internet. Banyak versi permainan dalam *game online* salah satunya *game online* dapat dimainkan dengan bersama teman, sahabat ataupun keluarga menggunakan computer yang sudah terhubung ke internet. Permainan *game online* mulai populer melalui media komputer, kemudian baru dikembangkan kembali sampai ada *game online* di *handphone*. Untuk menghubungkan komputer ke jaringan internet perlu adanya alat bantu yang digunakan seperti modem atau koneksi kabel. Bahkan perusahaan-perusahaan penyedia jasa *online* biasanya memberikan tambahan layanan berupa *game online* atau disediakan langsung oleh perusahaan yang memang menekuni di bidang perkembangan *game online*.²⁵

Dengan semakin canggihnya perkembangan teknologi khususnya di bidang *game online*, *game online* bukan hanya bisa dimainkan di komputer saja, tetapi sudah bisa dimainkan di *handphone*. *Game online* yang dimainkan di *handphone* dan komputer bisa menarik perhatian dari berbagai kalangan

²³ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm 89.

²⁴ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah lewat Game Online* (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hlm 1.

²⁵ Krista Surbakti, Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, Volume 01 Nomor 01 April 2017, hlm 28, p-ISSN: 2597-9507

remaja. Bahkan bisa membuat orang menjadi ketagihan memainkan *game online*.

Di tahun 2003, *Game online* di Indonesia mulai banyak bermunculan dimulai dengan dikenalnya sebuah permainan *Ragnarok Online*, *Gunbond*, *Seal online*, dalam permainan tersebut pemain harus membayar terlebih dahulu agar bisa mengakses permainan dan pada awal perilisannya memang banyak kalangan yang kurang tertarik karena ada biaya untuk mengakses *game*. Maka, untuk menarik ketertarikan minat pemain baru untuk bermain karena sebelumnya adanya biaya untuk bermain. Sehingga banyak *game online* yang melakukan inisiasi melakukan sebuah penawaran untuk dapat mengakses permainan dengan gratis, hal tersebut sebagai kompetisi bagi para perusahaan *game online* dalam melihat minat dari masyarakat. Sehingga, banyak sekali *game online* entah yang ada pada komputer maupun *gadget* yang bisa berkomunikasi langsung secara *online*, maka *game* bisa menjadikan sebagai interaksi sosial bagi sesama manusia. *Game* yang sering diminati adalah *game* yang memiliki tantangan tersendiri dan kepuasan batin dalam mengalahkan pemain lain yaitu *single player game*. Dari berbagai jenis *game*, jenis *game* yang sering diminati, yaitu *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). MMOG. Permainan ini yang bisa diakses langsung oleh ratusan bahkan ribuan pemain yang bermain pada waktu yang bersamaan melalui internet. Dari jenis-jenis *game* MMOG diatas dibagi lagi ke beberapa jenis, antara lain MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*): *Ragnarok*, *Seal*, MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*): *WarCraft*,

Dota MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *CounterStrike*, *Rising Force*, and *Perfeck Wars* dan MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*).²⁶

B. Sejarah Perkembangan Game PES 2021 Multiplayer Konami

Konami yang merupakan perusahaan terkenal di Jepang meluncurkan sebuah *game online*, yaitu *game* sepak bola. Hampir semua permainan yang diluncurkan perusahaan Jepang tersebut selalu menarik banyak minat bermain dalam setiap perilsan *gamenya*. Salah satu *game* yang menarik banyak minat bermain adalah *game PES 2021*. Sudah selama 4 tahun *game pes 2021* menemani bagi pecinta *game* sepak bola. *Game* yang selalu ditunggu-tunggu dalam perkembangannya.

Pada tahun 1994 di Jepang, dimulai dari *International superstart soccer* (ISS) pada masa awal perilsan ISS pernah menjadi salah satu *game* yang sepakbola terbaik pada masa itu dan langsung menjadi pusat perhatian diseluruh dunia. *Game* ini juga dilengkapi dengan beberapa mode dan fitur-fitur canggih pada masa itu didalamnya, seperti halnya *open game* yaitu *international cup* dalam *mode* ini terdapat simulasi piala dunia FIFA dan 32 tim yang tersedia. Kemudian telah ada pertandingan persahabatan antar sesama *player* dan komputer atau hanya melihat komputer bermain dengan komputer. Karena banyak sekali mode dan fitur-fitur dalam *game* maka banyak peminat yang ingin bermain *game* tersebut pada masa itu dan mudah beradaptasi di

²⁶ Syahrul Perdana Kusumawardani, Game Online sebagai pola perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial *Gamers Clash Of Clans* pada *Clan Indo Spirit*), dalam *Jurnal AntroUnairdotNet*, Volume IV Nomor2 Juli 2015, hlm 154.

pasarannya. Permainan yang bisa dengan berbagai mode ini bisa menghilangkan kejenuhan apabila telah bosan dengan mode yang satu berganti ke *mode* yang lain. Maka, *player* tidak terpaku pada satu *mode* saja.

Di tahun 1995, Setelah kesuksesan yang diraih perusahaan *Konami* pada tahun pertamanya, setelah itu perusahaan yang berasal dari negeri matahari tersebut meluncurkan Kembali *game* terbaru yaitu *International superstar soccer deluxe/ world Soccer Winning Eleven Game* yang bisa dimainkan di Nintendo 64 dan *Playstation*. Animasi yang ditampilkan dalam *game* lebih realistis dan lebih jelas. Para *player* bisa menggunakan pemain-pemain legenda yang disediakan dalam *game* tersebut. Terdapat 16 formasi dari 8 strategi yang dapat digunakan untuk melawan 36 negara.²⁷

Kemudian pada tahun 1997, setelah dua tahun berselang perusahaan kembali membuat dobrakan baru dengan merilis *game* terbarunya. *Game* tersebut diberi nama *International Superstar Soccer*. *Game* yang dikhususkan dimainkan untuk *console* Nintendo 64. Meneruskan *update*-an sebelumnya sebenarnya Tidak ada perubahan secara khusus atau secara signifikan hanya saja terdapat perbedaan dan perubahan untuk beberapa tim dan *transfer* pemain yang sudah diperbaharui. Di tahun yang bersamaan pula *konami* juga membuat sebuah *game* dengan nama *International Superstar Pro* atau terkenal dengan sebutan *winning eleven*. *Winning eleven* merupakan seri pertama dari ISS yang dimainkan khusus untuk *playstation*. Terdapat 32 *team* internasional dengan

²⁷ <https://midgamesnet.wordpress.com/2016/11/12/perkembangan-konami-dari-tahun-ke-tahun/>, diakses pada 02 Maret 2021 jam 22:00 WIB

13 formasi dan 8 strategi. Ada banyak penambahan *mode* dalam *game* seperti *mode Exhibition mode, international league, dan penalty kick*.

Pada tahun 1998, selang selama setahun setelah *boomingnya* dengan adanya peluncuran *game International Pro*, konami Kembali membuat sebuah keaktivitas tanpa batas dengan meluncurkan Kembali 2 *game platform* yang berbeda versi, yaitu *International Superstar Soccer 98* untuk *Nintendo* dan *Winning Eleven 3*. Dari keduanya dimainkan untuk *playstation*. Ada fitur dan item tambahan pada ISS 98 seperti penambahan negara baru dan perluasan 52 *team* pada pergelaran piala dunia tahun 1998. Menambahkan tingkat kesulitan dan ada *fitur* yang bisa digunakan untuk mengedit pemain, juga bisa menambahkan jumlah paman menjadi 20 orang di setiap tim. Perbedaan kedua *game* tersebut tidak begitu banyak hanya di dalam ada penambahan *allstar match* adalah pertandingan pemain top-top dunia dan *cup mode*.

Kemudian dua tahun berselang di tahun 2000 perusahaan Kembali merilis *game* dengan nama *International Super Soccer 2000, winning eleven 2000* dan *Winning eleven 4*. Dari kedua *game* tersebut tidak ada penambahan *fitur-fitur* terbaru. Hanya mengupdate dengan menambahkan tim dan yel-yel pada semua tim.²⁸

Di tahun 2001 perusahaan *konami* Kembali merilis 2 sekuel yaitu ISS pada PS4, yang pada masa itu dikenal dengan sebutan *Pro Evolution* dan *Winning eleven 5*. Di tahun ini lah kedua *game* sudah memiliki perbedaan. Di

²⁸ <https://midgamesnet.wordpress.com/2016/11/12/perkembangan-konami-dari-tahun-ke-tahun/>, diakses pada 02 Maret 2021 jam 22:00 WIB

tahun ini pembuatan *game Pro Evolution Soccer* diambil alih oleh KCEO, sedangkan *Winning eleven 5* ditangani oleh KCET. Dengan kesuksesan yang didapat dari kedua *game* tersebut, maka perusahaan Kembali melakukan peluncuran secara berturut-turut *Winning Eleven 7*, *Winning Eleven 8*, *Pro Evolution Soccer 3*, *Pro Evolution Soccer 4*, dan *Pro Evolution Soccer 5* di tahun 2003 – 2005. Dengan memperbaharui versi terbaru dari *game pro evolution soccer* yang sudah bisa dimainkan di komputer.

Di tahun 2007, ditandai dengan kembali bersatunya kedua *game* tersebut. Pada masa itu yang dikenal dengan nama *Pro Evolution Soccer 6* atau yang lebih di kenal sebagai *Winning Eleven: Pro Evolution 2007*. Di tahun ini merupakan awal mula bangkitnya *game Pro Evolution Soccer* dengan meluncurkan untuk XBOX360 dimana pada tahun yang sama *console* tersebut menjadi pesaing *Playstation 2*. Di tanggal 26 oktober 2007, perusahaan ternama di Jepang tersebut kembali meluncurkan *Pro Evolution Soccer 8* yang bisa dimainkan di komputer, *playstation* dan *nintendo*.²⁹

Setelah banyak melakukan perbaikan sebelumnya, akhirnya perusahaan *konami* Kembali membuat generasi baru yaitu PES 09 atau *Pro Evolution Soccer 2009* di akhir tahun 2008. Pencipta *game* adalah Shingo Takatsuka mengungkapkan bahwa telah banyak perbaikan dalam hal merekonstruksi dan penambahan-penambahan berbagai *fitur-fitur* baru di dalam *game* tersebut. Kemudian di musim gugur di tahun yang sama yaitu, 2009. Telah terjadi

²⁹ <https://midgamesnet.wordpress.com/2016/11/12/perkembangan-konami-dari-tahun-ke-tahun/>, diakses pada 02 Maret 2021 jam 22:00 WIB

regenerasi dengan peluncuran *Pro Evolution Soccer* 2010. Hanya saja dalam perubahannya cuman memperbaiki kekurangan *game PES* di tahun sebelumnya. Serta adanya pergantian nama dan lisensi, menjadi *EUFA Cup* yang sebelumnya adalah *Europa League*.

Di tahun 2011 kembali merilis *Pro Evolution Soccer* 2011 atau disingkat PES 11. Pada waktu dulu lebih dikenal dengan *World Soccer: Winning Eleven* 2011 merupakan *game* yang bekerja sama dengan perusahaan Blue Sky Team dalam hal produksi. Pengumuman *game* ini pada tanggal 9 Februari 2010 dan awal perilis pada tanggal 30 september 2010 untuk PC, PS3 dan Xbox 360.

Ditahun 2012 kembali rilis PES 12, dengan adanya penambahan visual yang lebih tajam dibandingkn dengan tahun-tahun sebelumnya, serta adanya selebrasi yang dilakukan pemain setelah memasukan bola ke gawang dan gerakan-gerakan baru dari pemain. Di *pes* 12 adanya penambahan pemain-pemain baru untuk mengisi squad papan bawah maupun papan atas, serta sudah adanya variasi sepatu, model bola, lapangan, dan aksesoris pemain yang sudah dilengkapi.³⁰

Kemudian di tahun selanjutnya yaitu 2013 perusahaan *konami*, di akhir tahun 2012 menjadikan C. Ronaldo sebagai background pada *game*. animasi yang ditampilkan menjadi lebih jelas dan *real*, mulai dari pemain dalam hal mengontrol bola, mendribbling bola, atau pun menshooting bola semuanya

³⁰ <https://midgamesnet.wordpress.com/2016/11/12/perkembangan-konami-dari-tahun-ke-tahun/>, diakses pada 02 Maret 2021 jam 22:00 WIB

sudah jelas dan *real* bila dibandingkan dengan sebelumnya. Serta sudah adanya keunikan dalam selebrasi yang ditampilkan.

Setelah kesuksesan di raih dalam *game* PES 2013, perusahaan *konami* tidak ada hentinya dalam hal produksi. PES 2014 dan PES 2015 kembali mewarnai *game* sepakbola di masyarakat. Tetapi memang kurang adanya penambahan *fitur-fitur* tertentu. Maka, banyak sekali orang lebih memilih ,memainkan PES 2013 dibandingkan dengan PES 2014 dan 2015 yang dianggap tidak seru.

Di tahun 2016, rilis PES 2016 dengan memofifikasi banyak dengan menambahkan fitu-fitur baru. Dari sefi animasi wajah pemain lebih terlihat realistis, menyesuaikan dengan ekspresi-ekspresi yang ditampilkan, stadion yang lebih terlihat jelas, rumput, serta lainnya yang biasa ada pada pertandingan sepak bola. Semuanya terlihat begitu jelas dan *real* dengan wajah-wajah penonton yang terkstur yang tajam emnatap, efek bayangan ketika siang hari dan pencahayaan dari lampu-lampu ketika malam hari, serta dibumburi dengan unsur-unsur sinematik pada highlight pada momen-momen seru.³¹

PES 2016 dengan tampilan yang menawan dari segi efek *physics* dan animasinya. Sebelum pemain memasuki stadion yang memiliki durasi pendek yang terlihat luar biasa sebagai salah satu daya tarik dan efek yang menawan. Dilihat dalam pertandingannya, *player* akan melihat gerakan pemain yang

³¹ <https://midgamesnet.wordpress.com/2016/11/12/perkembangan-konami-dari-tahun-ke-tahun/>, diakses pada 02 Maret 2021 jam 22:00 WIB

begitu amat halus, natural dan realistis. Mulai dari pemain yang menggiring bola, berebut bola, *tackle* kepada lawan, serta interaksi dengan bola yang lebih dinamis. Untuk penjaga gawang, banyak sekali variasi dalam mengangkap bola dan menangkis akan datangnya bola ke gawangnya.³²

C. Sistem permainan dalam *Game PES 2021 Multiplayer Konami*

Suatu jenis permainan sepak bola, dengan *gamer* bisa membuat tim sesuka hatinya dengan menggunakan koin yang dimilikinya lewat jalur *topping up*. Seorang *gamer* memiliki keleluasaan khusus untuk membentuk timnya sendiri dengan membeli pemain-pemain bintang menggunakan koin yang ia miliki. Konsep dasar permainan *game* sepak bola ini *gamer* mampu membeli pemain-pemain yang menjadi incarannya menggunakan koin-koin yang *gamer* miliki. *Game* ini selama 2 tahun terakhir populer di kalangan remaja. Bahkan banyak sekali event-event perlombaan yang diselenggarakan di beberapa kota besar.

Bila *gamer* adalah pertama kalinya bermain *game* ini, maka *gamer* akan diberikan pilihan untuk memilih pemain bawaan. Bila sudah memilih pemain bawaan maka *gamer* akan mendapatkan tim dasar yang telah disediakan. Pemain bawaan itu mewakili pemain terbaik dalam segi skill dan individu di tim dasar. Setelah perbaharuan dari PES 2020 ke PES 2021 maka akan ada perubahan-perubahan dalam konsep sistem Dalam *game* PES 2021 yang diperbaharui versi terbaru ada 2 jenis pemain:

³² <https://midgamesnet.wordpress.com/2016/11/12/perkembangan-konami-dari-tahun-ke-tahun/>, diakses pada 02 Maret 2021 jam 22:00 WIB

1. Pemain bawaan

Pemain bawaan ialah pemain yang dikonversikan dari pemain sorotan dan pemain dasar ke pemain bawaan. Pemain bawaan yang sebelumnya diperoleh pada PES 2020 maka akan tetap menjadi pemain bawaan saat pembaruan PES 2020. Akan adanya penyesuaian terhadap posisi, keahlian, taktik dan data pemain lainnya agar sesuai dengan pemain dasar pada umumnya.

2. Tipe pemain lain

Ada beberapa cara tipe pemain lain yang ditangani setelah pembaruan PES 2021.

a) Pemain Dasar

Semua data pemain dari bulan September 2020 akan diperbaharui, mulai dari posisi, tampilan, kemampuan, keahlian dan taktik, dan sebagainya. Mulai dari pemain-pemain akan diperbarui, dan seluruh rating juga dapat berubah. Pemain dasar yang diperoleh dari PES 2020 akan tetap ada di PES 2021 setelah waktu pembaharuan, dan pemain tersebut akan dikonversikan secara otomatis menjadi pemain yang sudah menjadi kepemilikan. Apabila pemain yang kamu dapatkan di PES 2020 tidak ada di PES 2021 setelah pembaharuan, maka akan digantikan dengan pemain dasar lainnya dengan kelangkaan warna bola dan posisi terdaftar yang sama. Pemain yang anda dapatkan dari ini itu terbatas dalam peluncurannya PES 2021.

b) Pemain Bawaan dari PES 2019

Pemain yang *gamer* peroleh dari *game* PES 2019 yang diperbaharui ke *game* PES 2020 aturannya masih sama akan menjadi pemain dasar pada *game* PES 2021. Mekanisme pertukaran pemainnya *gamer* tidak bisa memilih pemain yang diterimanya. Apabila setelah pembaharuan diluncurkan pemain dengan kelangkaan warna bola tidak tersedia pemainnya akan digantikan dengan pemain dasar dengan warna yang sama. Beberapa pemain dari PES 2020 yang tidak tersedia setelah peluncuran pada PES 2021 kemungkinan akan ada penambahan ke permainan setelah dirilisnya pembaharuan *game*.

c) Pemain Sorotan

Ketika pembaruan diluncurkan dari September 2020, mulai dari posisi, tampilan, keahlian, taktik, atribut, dan data lain dari pemain-pemain sorotan. Pemain sorotan pada peluncurannya akan sebanding dengan pemain dasar dengan menggunakan data sebelumnya. Pemain sorotan dari PES 2020 akan menjadi pemain bawaan pada pembaharuan PES 2021 setelah peluncuran. Apabila pemain sorotan yang diperoleh di PES 2020 tidak ada setelah peluncuran maka pemain tersebut akan ditukarkan dengan pemain dasar diambil secara acak sesuai dengan kelangkaan warna bola dan posisi dari si pemain yang sama. Opsi pertukaran pemain ini terbatas pada pemain pada *game* PES 2021 setelah peluncuran.

d) Pemain Legenda

Ketika pembaruan diluncurkan dari September 2020, mulai dari posisi, tampilan, atribut, taktik, keahlian, dan data lain. Akan adanya penyetaraan terhadap pemain sorotan setelah pembaharuan akan setara dengan pemain dasar dengan penggunaan data sebelumnya, mulai dari emblem tim, seragam dan nama-nama beberapa legenda bola juga bisa berubah. Setelah peluncuran pemain legenda akan tetap menjadi pemain legenda. Sedangkan, pemain legenda yang sebelumnya ada pada PES 2021 setelah peluncuran malah tidak ada maka akan ditukarkan dengan pemain legenda lain yang dipilih secara acak oleh sistem berdasarkan kelangkaan warna bola dan posisinya yang sama. Mekanisme pertukaran ini terbatas. *Gamer* tidak akan bisa memilih pemain sesuai dengan keinginan melalui mekanisme ini. Apabila pemain dengan warna bola yang diharapkan dan posisi terdaftar tidak tersedia pemainmu akan ditukar kembali dengan pemain legend yang lain dengan warna bola yang sama. Akan ada penambahan ke pemain setelah perlisian apabila pemain dari PES 2020 tidak ada setelah perlisian.

e) Pemain Seri Momen Unik

Setelah pembaharuan di PES 2021 pemain unik akan tetap menjadi pemain seri momen unik. Namun ada perubahan dalam hal posisi, tampilan, keahlian, taktik dan atribut serta seluruh rating. Juga akan ada perubahan pada seragam, nama dan emblem tim beberapa

pemain seri momen unik. Apabila pemain seri momen unik tidak ada setelah peluncuran maka akan ditukarkan dengan pemain seri momen unik yang diperoleh melalui penukaran sesuai dengan posisi yang sama dan warna bola. Mekanisme pertukaran ini terbatas. *Gamer* tidak akan bisa memilih pemain sesuai dengan keiinginan melalui mekanisme ini. Apabila pemain dengan warna bola yang diharapkan dan posisi terdaftar tidak tersedia pemainmu akan ditukar kembali dengan pemain seri momen unik yang lain dengan warna bola yang sama. Akan ada penambahan ke pemain setelah perlisian apabila pemain dari PES 2020 tidak ada setelah perlisian.

f) Level Pemain

Level dari pemain yang didapatkan di PES 2020 akan sesuai atau tetap dengan level sebelumnya setelah peluncurannya. Apabila level pemain telah maksimal maka setelah peluncuran akan maksimal sesuai dengan sebelumnya sedangkan level maksimal pemain berbeda-beda. Apabila pemain tidak ada setelah peluncuran maka akan ditukarkan dengan pemain lain yang diperoleh melalui penukaran sesuai dengan posisi yang sama dan warna bola ditetapkan pada level maksimal.

g) Periode Kontrak untuk Pertukaran Pemain

Periode kontrak semua pemain sebanyak 20 laga yang didapatkan melalui mekanisme pertukaran di atas. Selain hal tersebut,

seseorang akan memperoleh 10 tiket kontrak yang diperoleh dari pertukaran pemain setelah pembaharuan.

h) Efek Item

Efek booster posisi dan token skill akan hangus bersamaan dengan pembaharuan dari PES 2020 ke PES 2021 setelah peluncuran.

i) Pelatih

Apabila pemain yang diubah ke pelatih tidak ada setelah peluncuran PES 2021, maka akan ditukar dengan pelatih khusus tanpa adanya tanggal kadaluarsa. Setiap pelatih yang diterima akan dikirim ke kotak masuk setelah pembaharuan. Setiap pelatih khusus akan tetap menjadi pelatih khusus pada peluncuran. Apabila pemain yang diubah menjadi pelatih ada setelah peluncuran maka dapat digunakan seperti biasanya.

j) Pemandu Bakat

Pemandu bakat bawaan dari PES 2020 sebagian dapat digunakan seperti biasanya. Apabila tidak ada pemain yang tersedia untuk pemandu bakat pada saat login pertama, maka akan ditukarkan dengan pemandu bakat lainnya yang memiliki kemampuan yang sama dalam negosiasi. Tidak adanya kadaluarsa dalam penukaran pemandu bakat ini dan bisa dilakukan melalui kotak masuk. *Player game* tidak dapat memilih kategori pemandu bakat yang mereka terima. Untuk sementara waktu kemungkinan pemandu bakat yang didapatkan melalui pertukaran tidak dapat merekrut pemain.

k) Pemandu Bakat

Pemandu bakat adalah item atau orang-orang yang bisa digunakan untuk mengupgrade keahlian dari pemain yang dimiliki *gamer* dengan cara menambahkan pemandu bakat yang dimiliki kepada pemain maupun manajer yang ingin diupgrade kemampuannya. Berdasarkan data-data manajer yang nantinya akan diperbaharui meliputi seperti foto, adaptabilitas, keahlian manajemen, infi dasar, taktik menyerang dan bertahan. Nama-nama manajer pun nantinya akan dirubah dan fotonya tidak ada. Apabila *gamer* mempunyai beberapa duplikat manajer yang sama di PES 2020, harus memilih salah satu dari beberapa duplikat manajer untuk diperbaharui saat masuk ke peluncuran PES 2021.

l) Durasi Kontrak Manajer

Durasi kontrak manajer adalah durasi manajer atau jumlah laga yang dimainkan dalam melatih tim yang *gamer* miliki. Durasi kontrak bagi semua manajer yang *gamer* punya akan ditentukan secara otomatis sebanyak 25 laga pada setelah pembaruan.

m) Efek Item Manager

Efek item penambahan keahlian manajer adalah item yang digunakan untuk menambahkan keahlian dan taktikal dari manajer

dalam suatu pertandingan. Bersamaan dengan pembaharuan PES 2021 maka efek item penambahan keahlian akan hangus seketika.³³

D. Sistem koin dan harta virtual dalam *game* PES 2021

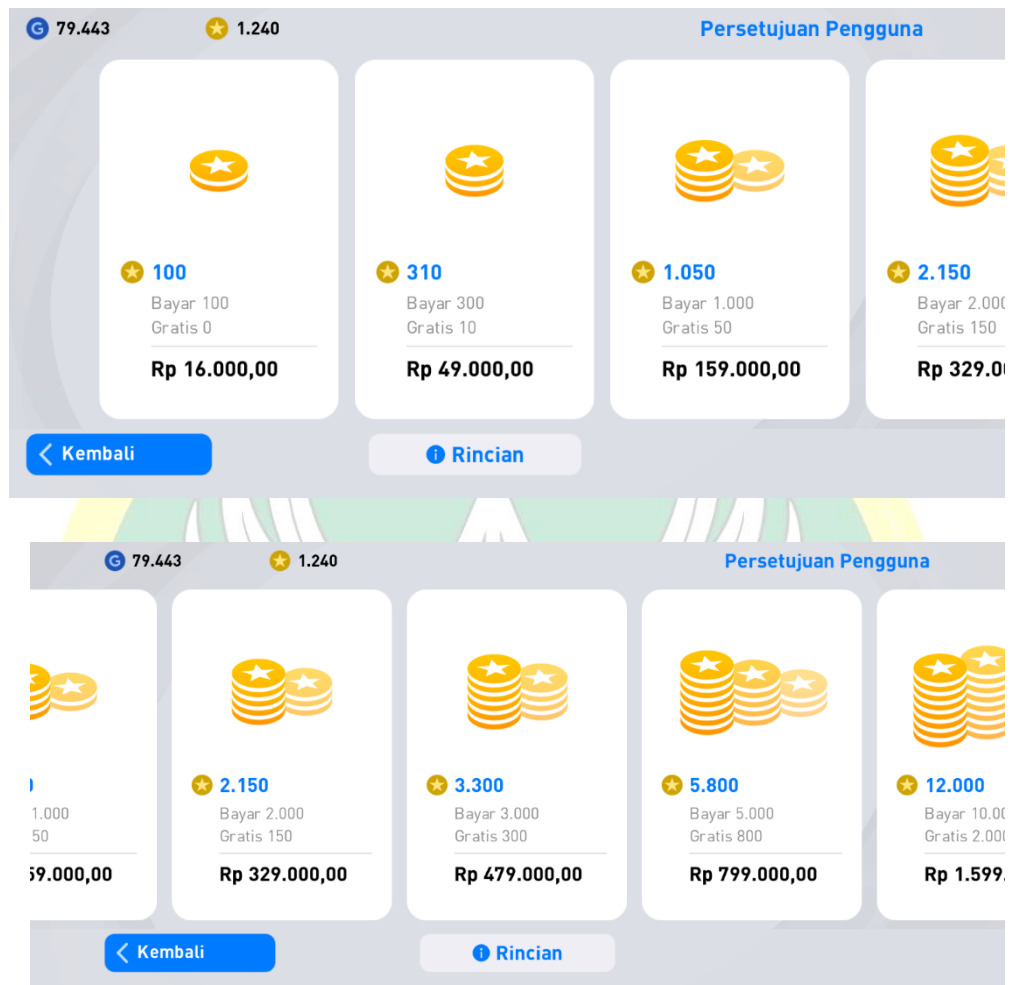
Sistem koin dan harta virtual dalam *game* ini memang masih banyak hal perlu ditelusuri secara mendalam. *Game* yang sekarang digandrungi oleh remaja-remaja masa kini adalah PES (*Pro Evolution Soccer*) 2021 konami yaitu sebuah *game smartphone*, permainan sepak bola dengan setiap *player* bisa membuat tim sesukanya dengan cara *topping up*/ mengisi koin agar bisa mendapatkan pemain yang diinginkan. Akad paket koin yang di jual dalam *game* tersebut digunakan untuk membeli pemain yang *gamer* inginkan. Sebelum mendapatkan pemain sepak bola yang diinginkan atau diidolaknya si *gamer* perlu membeli paket koin yang bisa diakses melalui *google play* dan juga bisa didapat melalui aplikasi telkomsel yang telah disediakan dalam fitur *game*. ada banyak paket yang disediakan dalam *fitur game*. Berikut ini pilihan paket yang bersamaan dengan harga yang ditawarkan di fitur MyTelkomsel, antara lain:

1. Paket 100 Koin = 15.000
2. Paket 300 + 10 Koin = 45.000
3. Paket 1000 + 50 Koin = 149.000
4. Paket 2000 + 150 Koin = 299.000
5. Paket 3000 + 300 Koin = 439.000

³³ <https://www.konami.com/wepes/mobile/c/information/2021/id/aboutteamupdates>, diakses pada 02 Maret 2021 jam 22:00 WIB

6. Paket 5000 + 800 Koin = 739.000

7. Paket 10.000 + 2000 Koin = 1.499.000



Harga-harga *topping up* diatas berlaku di dalam game *PES 2021 Mobile* dengan harga yang paling murah sebesar 15.000 rupiah. Pembayarannya menggunakan pulsa telkomsel. Apabila *gamer* menginginkan paket koin yang banyak dengan harga paket koin yang mencapai ratusan atau bahkan jutaan rupiah, pembayarannya bisa melalui tunai ataupun lewat kartu kredit. Dengan koin tersebut maka *gamer* memiliki kemampuan lebih dalam mendapatkan pemain bintang yang diinginkan. Semakin banyak koin yang dimiliki maka

semakin banyak punya kesempatan mendapatkan pemain bintang. Maka bisa dikatakan bahwa koin dalam *game* PES 2021 Multiplayer Konami merupakan harta yang bisa dimanfaatkan sebagai asset berupa uang yang bisa digunakan untuk pembelian pemain dalam *game*. koin dalam *game* bisa dikatakan sebagai kelompok harta sejati, dan dikelompokkan sebagai koin sejati.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti maka ada banyak pemain virtual yang dibeli secara spekulatif dalam *game* melalui transaksi online atau virtual yang disediakan dalam *game*. Suatu contoh, hendak membeli Messi dengan harga yang ditawarkan dalam *game*. Tetapi Messi dibursakan bersama Ronaldo dan Lewandowsky atau mungkin dibursakan dengan pemain-pemain top lainnya. Kemudian, seorang *gamer* mengakses *game*, ia tidak bisa menentukan apakah Messi yang dia dapatkan atau malah mendapatkan Ronaldo bahkan malah mendapatkan Lewandowsky. Walaupun ketiganya sama-sama pemain bintang. Kemudian, *gamer* menekan tombol *buy* atau perintah untuk membeli. Apabila yang didapatkan Lewandowsky bukan malah Messi yang didapaknya, atau malah mendapatkan Ronaldo. Maka konsep dasar fitur *game* sama seperti dalam jual beli *munābāzah* atau sering dikenal dengan jual beli lempar kerikil. Bisa dikatakan bahwa akad dalam *game* tersebut adalah akad *ijārah munābāzah* karena berkaitan dengan harta manfaat.

Dari pemaparan terhadap hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Maka, ada ketidakpastian akad jual beli pemain dalam fitur-fitur yang disediakan dalam *game*. Timbul pertanyaan, apakah *garār* mengakses fitur

bursa pemain menjadikan *game PES* itu haram? Pertanyaan tersebut muncul karena beranggapan bahwa koin dalam *game* merupakan harta asli. Sedangkan, *gamer* memerlukan peran penting pemain bintang di dalam klub virtual yang dimilikinya. Cara mendapatkan koin lewat *topping up* yang telah disediakan di dalam *game* atau melalui situs-situs resmi yang disediakan. Spekulasi pembelian pemain dalam *game* secara tidak langsung disebut dengan akad *ijārah* virtual di majelis akad. Apabila dalam konteks ini, koin yang digunakan untuk pembelian pemain mengandung unsur *garār* atau keharaman terkhusus dalam bidang muamalah, maka penggunaan koin *game* ke dalam akad-akad yang tidak sesuai dengan Syariah sama saja hukumnya haram.³⁴

Ada banyak metode pembayaran *topping up* membeli koin di *game PES 2021 Multiplayer Konami* ini, yaitu:

1. Pembayaran Melalui Pulsa
2. Pembayaran dengan penambahan kartu kredit
3. Pembayaran di Alfamart
4. Pembayaran dengan Shopeepay
5. Pembayaran dengan DANA
6. Beli saldo google play di minimarket

Setiap pemain dalam *game* dihargai sebesar 100 koin *myClub*. Maka, untuk mempunyai banyak koin yang diharapkan dalam *game* disediakan *fitur Shop*. Dalam *fitur* tersedia banyak pilihan paket koin dengan harga termurah

³⁴<https://islam.nu.or.id/post/read/125421/koin-dan-harta-virtual-pada-game-pes-multiplayer-konami-menurut-hukum-islam> diakses pada 27 Februari 2021 jam 22:04 WIB

sebesar 15 ribu rupiah. Setelah memiliki banyak koin tentunya memiliki kemampuan dalam pembelian pemain bintang yang diinginkan untuk memperkuat tim yang akan dibangun, Bahkan, dalam *game* ini juga menyediakan layanan tukar pemain. Langkah yang dilakukan untuk memperoleh pemain. Perlu kalian tahu bahwa ada Langkah-langkah tertentu dalam hal proses *topping up* koin didalam *game*.

Langkah ini biasanya dilakukan untuk memperoleh pemain. Baiklah, untuk itu langsung saja kalian simak langkah-langkah *topping up* koin ke akun *PES 2020 mobile* yang telah kami rangkum dibawah ini.

Cara Topping Up Melalui Pulsa



Satu hal perlu diperhatikan sebelum *topping up* ialah pastikan nomor yang anda gunakan memiliki pulsa minimal sebesar Rp. *Syarh Bulūgul Marām*.000,- atau lebih dari itu. Setelah itu, aktifkan metode pembayaran melalui pulsa di akun *google play*. Setelah semuanya dilakukan, baru kalian mengikuti langkah-langkah yang sudah dirangkum sebelumnya dibawah ini:

1. Login *game PES 2020 mobile*.

2. Di menu utama pilihlah logo yang bergambar keranjang yang berada di kanan atas.
3. Lalu pilih atau klik koin *myclub*.
4. Setelah itu, pilihlah jumlah koin yang ingin dibeli, sebagai contoh kita akan membeli koin *myClub* sejumlah 100 dengan harga 15.000.
5. Lalu tap atau klik pilihan paket koin tersebut.
6. Kemudian baru akan muncul pilihan metode pembayaran.
7. Karena kita akan *topping up* melalui pulsa telkomsel, maka langsung saja tap beli dengan 1 kali klik.
8. Sekarang proses *topping up* PES *mobile* 2020 telah berhasil dan koin kita akan bertambah.

Itulah tata cara *topping up* PES 2020 *mobile* paling mudah digunakan dan berhasil. Cara *topping up* menggunakan pulsa sering digunakan *gamer* dalam pembelian koin dalam *game* tersebut karena metode pembayaran menggunakan pulsa paling simpel dan mudah.³⁵

E. Konsep Koin Dan Harta Virtual Dalam Game PES 2021 Multiplayer Konami menurut Hukum Islam

Koin dalam *game* PES 2021 *Multiplayer* Konami merupakan harta virtual yang bisa digunakan untuk membeli pemain. Cara mendapatkan koin lewat *topping up* yang telah disediakan di dalam *game* atau melalui situs-situs resmi yang disediakan. Spekulasi pembelian pemain dalam *game* secara tidak

³⁵ <https://gameitu.com/cara-top-up-pes-2020-mobile/> diakses pada 27 Februari 2021 jam 22:04 WIB

langsung disebut dengan akad *ijārah* virtual di majelis akad. Apabila dalam konteks ini, koin yang digunakan untuk pembelian pemain mengandung unsur *garār* atau keharaman terkhusus dalam bidang muamalah, maka penggunaan koin *game* ke dalam akad-akad yang tidak sesuai dengan Syariah sama saja hukumnya haram.³⁶

Ada banyak metode pembayaran *topping up* membeli koin di *game* PES 2021 *Multiplayer Konami* ini, yaitu:

1. Pembayaran Melalui Pulsa
2. Pembayaran dengan penambahan kartu kredit
3. Pembayaran di Alfamart
4. Pembayaran dengan Shopeepay
5. Pembayaran dengan DANA
6. Beli saldo google play di minimarket

Setiap pemain dalam *game* dihargai sebesar 100 koin *myClub*. Maka, untuk mempunyai banyak koin yang diharapkan dalam *game* disediakan *fitur Shop*. Dalam *fitur* tersedia banyak pilihan paket koin dengan harga termurah sebesar 15 ribu rupiah. Setelah memiliki banyak koin tentunya memiliki kemampuan dalam pembelian pemain bintang yang diinginkan untuk memperkuat tim yang akan dibangun, Bahkan, dalam *game* ini juga menyediakan layanan tukar pemain. Sudah dipastikan bahwa koin tersebut

³⁶<https://islam.nu.or.id/post/read/125421/koin-dan-harta-virtual-pada-game-pes-multiplayer-konami-menurut-hukum-islam> diakses pada 27 Februari 2021 jam 22:04 WIB

merupakan harta virtual atau sebagai alat tukar dalam pembelian pemain di *game PES 2021 Multiplayer Konami*.³⁷

1) Pengertian Harta

Dalam hukum Islam arti harta atau *māl* yang memiliki jamak *amwāl*, secara bahasa atau etimologis memiliki banyak arti, yaitu yang cenderung, yang condong, dan yang miring. Manusia yang cenderung memiliki harta dan berkeinginan menguasainya. Maka, ada Sebagian yang mengartikan *māl* dengan sesuatu yang menyenangkan manusia dan manusialah yang menjaganya, baik dalam bentuk apapun seperti materi ataupun manfaat. Ada juga yang mengartikan *māl* dengan sesuatu yang dibutuhkan dan diperoleh manusia baik berupa benda yang terlihat atau nampak, seperti manfaat, contohnya manfaat pakaian, kendaraan dan tempat tinggal. Bisa digaris bawahi bahwa *māl* secara bahasa memiliki arti sesuatu yang dikuasai manusia dinamakan harta dan sesuatu yang tidak dikuasai manusia berarti bukan *māl*, seperti contohnya pohon yang ada di hutan, burung yang terbang di udara, ikan yang ada di laut, dan pohon yang ada di hutan dan barang tambang yang ada di bawah bumi.³⁸

Sedangkan harta menurut terminologis, pada umumnya adalah sesuatu yang diinginkan oleh manusia, baik kegunaan harta tersebut untuk disimpan atau diberikan ke siapapun. Maka, sesuatu yang bisa disimpan

³⁷ <https://gameitu.com/cara-top-up-pes-2020-mobile/> diakses pada 27 Februari 2021 jam 22:04 WIB

³⁸ Rahmat Syafei, *Fiqh Muamalah* (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hlm 21.

disebut harta sedangkan yang tidak bisa disimpan tidak dapat dikatakan harta.³⁹

Adapun harta menurut para ulama madzhab ialah sesuatu yang bernilai dan dapat terkena ganti rugi terhadap orang yang telah merusaknya dan melenyapkannya.⁴⁰ Kemudian pendapat berbagai ulama fiqh terhadap harta ialah:

- a. Menurut ulama Hanafiyah, semua hal yang memiliki nilai dan dapat dikenakan ganti rugi bagi orang yang telah merusaknya dan melenyapkannya.
- b. Menurut ulama Malikiyah, harta adalah hak yang melekat pada seseorang kemudian dapat menghalangi orang lain untuk menguasainya dan diakui secara adat atau 'urf dalam kepemilikannya.
- c. Menurut ulama Hanabilah, harta adalah semua hal yang bernilai ekonomi dan mendapatkan lindungan hukum berupa undang-undang.
- d. Menurut ulama Syafi'iyah, harta adalah sesuatu yang bermanfaat bagi pemiliknya atau terhadap orang lain yang menyewakannya dan memiliki nilai.⁴¹

Menurut tiga madzhab selain golongan hanafiyah di atas mengandung pengertian bahwa makna harta tidak hanya dilihat dari aspek materi saja, tetapi juga mencakup manfaat dari harta tersebut. Jadi, harta yang ditinjau dari manfaat harta tersebut dapat dipahami apabila seseorang

³⁹ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Rajawali Press, 2008), hlm 10.

⁴⁰ M. Yazid Afandi, *Fiqh Muamalah* (Yogyakarta, Logung Pustaka: 2009), hlm. 18

⁴¹ Abdul Rahman, dkk, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm 18-19.

hanya mengambil manfaat atau kegunaan dari suatu benda dengan kata lain *gaṣab*, menurut sepakat para ulama pemilik benda atau harta tersebut dapat menuntut ganti rugi. Dikarenakan manfaat atau kegunaan dari benda tersebut merupakan unsur yang paling penting atau unsur utama di dalamnya.⁴²

Dari berbagai penjelasan atau definisi di atas ada banyak perbedaan hakikat benda. Menurut ulama hanafiyah berpendapat bahwa harta adalah semua yang bersifat materi. Sedangkan, menurut jumhur ulama selain imam hanafiyah berpendapat bahwa harta bukan hanya dibatasi dengan sifat materialisme saja tetapi juga termasuk kemanfaatannya.⁴³

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Pasal 1 ayat (9) *amwal* (harta) adalah benda yang dapat dimiliki, dikuasai, diusahakan, dan dialihkan, baik benda berwujud maupun tidak berwujud, baik benda terdaftar maupun yang tidak terdaftar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak dan hak yang mempunyai nilai ekonomis. Pengertian harta dalam kitab KHES lebih luas dan lengkap.⁴⁴

Dengan berkembangnya teknologi dan informatika yang ada, maka pengertian konsep harta semakin berkembang. Manusia di zaman sekarang semakin memiliki inisiatif dan kreatifitas dalam merancang pemikiran-pemikiran baru yang memudahkan di masa mendatang. Tetapi perlu diketahui terhadap pemikir-pemikiran manusia masa sekarang perlu adanya

⁴² Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: SUKSES Offset, 2011), hlm 13.

⁴³ Abdul Rahman Ghazaly, dkk, *Fikih Muamalat* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 17-18.

⁴⁴ Mahkamah Agung RI Direktorat Jendral Badan Peradilan Agama, *Kompilasi Hukum Islam*, (Jakarta: Mahkamah Agung RI, 2010), hlm 2.

controlling norma-norma ataupun aturan-aturan agama yang telah ditetapkan. Berdasarkan analogi atau perumpamaan yang peneliti gunakan, maka koin dalam *game* tersebut termasuk dalam harta yang bisa dimiliki melalui jalur-jalur pembelian koin dalam *game*. sudah sepantasnya harta atau koin yang ada dalam game maka dihukumi sama halnya harta yang kita miliki pada umumnya. Apabila harta yang dimiliki ditasharufkan kepada yang tidak baik atau haram maka itu dilarang oleh agama.

2) Unsur-unsur Konsep Kepemilikan Harta dalam Islam

Menurut ulama harta mempunyai dua unsur, yaitu unsur *'aniyah* dan unsur *'urf*. Unsur *'aniyah* artinya harta itu ada wujudnya dalam kenyataan (*a'yān*). Intinya harta memiliki wujud seperti halnya perusahaan yang dimiliki seseorang merupakan harta. sedangkan unsur *'urf* ialah segala sesuatu yang dipandang sebagai harta oleh seluruh atau sebagian manusia, tidaklah manusia memelihara sesuatu kecuali menginginkan manfaatnya, baik manfaat yang bersifat madiyah maupun ma'nawiyah.⁴⁵

Menurut Muṣṭafā Zarqā, para fuqaha juga memfokuskan harta pada dua faktor yang terdiri dua unsur: *'ayniyah* dan *'urf* (jasa). *Ayniyah* ialah harta yang berwujud materi nyata, sedangkan *'urf* ialah berbagai macam hal yang dalam pandangan semua atau sebagian orang itu bernilai, dan karenanya bisa dibarterkan dengan yang lain. Dan dari sudut pandang ekonomi, jelas bernilai ekonomi. Dari kenyataan tersebut, Muṣṭafā Zarqā dalam mendefinisikan harta ialah wujud materi konkret yang bernilai

⁴⁵ Hendi Suhendi, *Fikih Muamalah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm 9.

sebagai uang. Definisi demikian jelas mengeluarkan berbagai hal yang bersifat haq, dari kategori harta dan masuknya ke kategori kepemilikan.⁴⁶

Dari beberapa definisi terkait dengan pengertian dari harta maka dapat disimpulkan bahwa unsur secara umum harta ada 4:

1. Bersifat materi (*'aniyah*) atau mempunyai wujud nyata
2. Dapat disimpan untuk dimiliki (*qābil li at-tamlīk*)
3. Dapat dimanfaatkan (*qābil li al-intifa'*)
4. Kebiasaan (*'urf*) masyarakat memandang sebagai harta

Dari semua unsur-unsur harta maka koin yang ada dalam Pes 2021 bisa dikategorikan sebagai harta yang bersifat materi (*'aniyah*) benda tersebut ada dalam bentuk koin yang ada dalam *game*, yang kedua, dapat disimpan untuk dimiliki walaupun penyimpanan koin *game* hanya ada dalam *game* tetapi itu memiliki tempat penyimpanan. Yang ketiga, dapat dimanfaatkan (*qābil li al-intifa'*) manfaat dari koin dari *game* ini bisa bermanfaat untuk membeli pemain-pemain favourit, walaupun manfaat dari koin ini terbatas hanya bisa dimanfaatkan di dalam *game*. Yang keempat, kebiasaan (*'urf*) masyarakat memandang sebagai harta. koin dan *game* Pes 2021 merupakan modernisasi jaman sekarang banyak masyarakat yang belum mengetahui adanya koin dan *game* tersebut. Tetapi cara untuk mendapatkan koin dalam *game* perlu *topping up* terlebih dahulu dengan

⁴⁶ Fāruq Al-Nabahān, *Sistem Ekonomi Islam: Pilihan Setelah Kegagalan Sistem Kapitalis dan Sosialis*, terj. Muhadi Zainudin dan A. bahaudin Norsalim (Yogyakarta: UII Press Yogyakarta, 2003), hlm 28.

harga yang telah ditentukan. Ulama Fiqh membagi kepemilikan kepada dua bagian, yaitu:

- a) *Milku At-Tām* (milik yang sempurna), adalah apabila materi kemanfaatan harta yang dimiliki secara penuh oleh seseorang, sehingga hak keseluruhannya yang masih berkaitan dengan harta tersebut dibawah kuasanya. Kepemilikan seperti dalam konsep *Milku al-Tam* bersifat mutlak atau absolut maksudnya tidak ada batas waktu dan tidak digugurkan orang lain. Misalnya seseorang memiliki tanah seluas 10 hektar, maka dia berkuasa penuh atas tanaman-tanaman yang tumbuh di atasnya dan juga boleh memanfaatkan tanah tersebut.
- b) *Milku An-Nāqis* (milik yang tidak sempurna), adalah apabila hanya dari materi harta yang bisa dikuasai. Tetapi untuk pemanfaatannya dikuasai oleh orang lain seperti sawah seseorang yang pemanfaatannya diserahkan kepada orang lain melalui akad sewa-menyewa, atau rumah yang disewakan.⁴⁷

Maka koin dalam game PES 2021 Multiplayer konami merupakan harta yang dapat dimiliki dan memiliki manfaat tersendiri. Koin tersebut dapat dimiliki di dalam Game PES. Adapun manfaat dari koin game bisa digunakan untuk membeli pemain yang diinginkan melalui metode pembelian pemain yang telah disediakan dalam game.

⁴⁷ Nasroen Haroen, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), hlm 32.

3) Pandangan Islam Terhadap Harta

Banyak sekali pandangan Islam terhadap harta dan ekonomi. Bahkan, banyak kandungan-kandungan di dalam al-Quran yang telah menjelaskan tentang harta menurut analisa ekonomi Islam. Beberapa pandangan Islam yang terdapat dalam al-Qur'an, sebagai berikut:

- a) Dasar utama kepemilikan harta dalam Islam terkandung dalam Q.S Thaha ayat 124-125 yang menjelaskan bahwa segala sesuatu yang ada dimuka bumi ini adalah milik Allah SWT. Sedangkan, manusia hanya bersifat *relative*, sebatas menjalankan amanah yang diberikan, berdasarkan ketentuan-ketentuan dari-Nya.
- b) Status harta yang dimiliki manusia adalah:
 1. Harta hanya sebagai titipan, manusia tidak mampu menciptakan energi tetapi mampu mengubah suatu bentuk ke bentuk lain dengan menggunakan akal pikiran yang diberikan oleh Allah SWT. Hanya Allah lah yang mampu menciptakan semua energi yang ada di bumi.
 2. Berdasarkan surat Ali Imran ayat 14 menjelaskan bahwa harta hanya sebagai perhiasan hidup di dunia, manusia mampu menikmatinya dengan baik dan tidak berlebih-lebihan.
 3. Berdasarkan surat al-Anfal ayat 28 menjelaskan bahwa harta merupakan ujian keimanan. Hal tersebut berkaitan dengan cara mendapatkannya dan memanfaatkannya, apakah sesuai dengan ajaran ajaran Islam atau tidak.

4. Berdasarkan Q.S Ali Imran ayat 134 dan at-Taubah ayat 14 menjelaskan bahwa harta merupakan bekal ibadah, yaitu dengan melaksanakan perintah-perintahnya dan pelaksanaan muamalah diantara setiap umat manusia, seperti kegiatan zakat, infak dan bersedekah.

5. Cara memperoleh/kepemilikan harta. Pemilikan harta dapat dilakukan dengan berbagai macam, antara lain melalui usaha (*'amal*) atau mata pencaharian (*ma'isyah*) yang halal dan sesuai dengan aturan Allah SWT. Banyak ayat al-Qur'an dan hadist nabi SAW yang mendorong umat Islam untuk bekerja mencari nafkah secara halal, misalnya al-mulk / 67:15, al-Baqarah/ 2:267. Disamping itu, Islam juga melarang mencari harta, berusaha, atau bekerja melupakan kematian QS. At-Takasur/ 102: 1-2, melupakan Dzikirullah QS. al-Munafiquun/ 63:9.⁴⁸

Dengan adanya penjelasan harta diatas bahwa sudah dipastikan koin yang ada di dalam *game PES 2021 Multiplayer Konami* merupakan harta yang dapat dimanfaatkan, harta yang hanya bisa dimanfaatkan didalam fitur-fitur *game PES 2021 Multiplayer Konami*. Karena keberadaan harta koin tersebut hanya ada di dalam *game PES 2021* dan hanya bisa diakses melalui koneksi internet maka harta tersebut adalah harta virtual yang bisa dimanfaatkan walaupun hanya didalam fitur-fitur *game*.

⁴⁸ M. Zaidi Abdad, *Lembaga Perekonomian Umat di Dunia Islam* (Bandung: Angkasa, 2003), hlm 55.

Apabila koin yang didapatkan melalui *topping up* dipergunakan untuk jual beli pemain dalam *game*. Maka, penggunaan koin yang dipergunakan dalam *game* perlu dilihat terlebih dahulu terhadap jual beli yang dilakukan. Sudah sesuai dengan ketentuan hukum Islam atau belum. Pastinya koin dalam *game* memiliki nilai ekonomis yang mampu digunakan layaknya uang pada umumnya, dan juga pokok dalam hubungan hukum. Seperti halnya yang dikatakan Subekti bahwa harta kekayaan benda dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipai baik berupa barang-barang yang tidak terlihat seperti hak-hak seseorang.⁴⁹ Di dalam *game online*, seringkali banyak sekali *fitur-fitur* yang tidak tersedia secara gratis, ada yang harus membayarnya entah menggunakan pulsa atau bahkan harus membayarnya dengan tagihan kartu kredit.

F. Analisis Akad dalam *Game PES 2021 Multiplayer Konami*

Setelah peneliti menganalisis terkait status koin dalam *game* tersebut termasuk dalam harta virtual maka sudah dipastikan koin dalam *game* tersebut dihukumi sama halnya seperti uang atau pun harta yang bisa digunakan untuk bertransaksi.

Berdasarkan riset dan wawancara yang peneliti peroleh maka akan ada akad jual beli dalam *game* tersebut menggunakan koin yang didapatkan melalui *topping up* yang dilakukan oleh *gamer*.

1. Jual Beli

⁴⁹ Yosef Freinademetz Sabon Doni, Kedudukan Fitur-Fitur Virtual Game Online dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, *Jurnal hukum*, hlm. 156.

Perdagangan atau jual beli secara bahasa berarti *al-mubādalah* (saling menukar).⁵⁰ Sedangkan, pengertian jual beli menurut istilah, sesuai dengan apa yang telah di sampaikan menurut Sayyid Sābiq berikut ini:

مُبَادِلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ عَلَى سَبِيلِ التَّرَاضِي أَوْ نَقْلِ مِلْكٍ بَعْوَضٍ عَلَى الْوَجْهِ الْمَادُّونَ فِيهِ

“Tukar menukar benda dengan benda yang lainnya dengan saling ridha antara kedua belah pihak atau gantinya kepemilikan disertai penggantian dengan alasan yang diperbolehkan.”⁵¹ Menurut Taqiyuddin Abū Bakr, jual beli ialah:

مُبَادِلَةٌ مَالٍ قَابِلِينَ لِلتَّصَرُّفِ بِإِجَابٍ وَقَبُولٍ عَلَى الْوَجْهِ الْمَادُّونَ فِيهِ

“Saling tukar menukarkan harta (barang) oleh dua orang untuk dikelola dengan cara ijab dan kabul sesuai dengan ketentuan syara’ yang berlaku.”⁵² Menurut Wahbah Zuhāilī tentang pengertian jual beli, ialah:

مُبَادِلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ عَلَى وَجْهِ مَخْصُوصٍ

“Saling tukar menukar harta dengan cara tertentu yang telah dikhususkan.”⁵³ Jual beli dalam B.W adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau antara banyak orang dengan banyak orang lainnya ataupun sebaliknya, yang mana salah satu diantara mereka adalah penjual dan satunya lagi adalah pembeli berjanji untuk membayar harga yang terdiri atas jumlah uang sebagai imbalan dari persoalan hak milik tersebut.⁵⁴

⁵⁰ Sayyid Sābiq, *Fiqh al-Sunnah*, Juz 3 (Semarang: Toha Putra, t.t), hlm 126.

⁵¹ Sayyid Sābiq, *Fiqh al-Sunnah*, III: 126.

⁵² Taqiyuddin Abū Bakr ibn Muḥammad al-Ḥusainī, *Kifāyatul Akhyār*, Juz 1 (Surabaya: Syirkah Piramida, t.t), hlm 147

⁵³ Wahbah al-Zuhāilī, *Al-Fiqh Al-Islāmī Wa Adillatuh*, Juz 5 (Damaskus: Dār al-Fikr al-Mu’āshirah, 1984), hlm 3304.

⁵⁴ R. Subekti, *Aneka Perjanjian*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1995), hlm 1.

Jual beli dalam arti umum ialah suatu perikatan tukar menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan kenikmatan. Perikatan adalah akad yang mengikat kedua belah pihak tukar menukar yaitu salah satu pihak menukarkan ganti penukaran atas suatu yang ditukarkan oleh pihak lain. Dan sesuatu yang bukan manfaat ialah bahwa benda yang ditukarkan adalah dzat (bentuk) yang berfungsi sebagai objek penjualan, bukan manfaatnya atau hasilnya.⁵⁵

Dari banyak definisi yang ada maka dapat disimpulkan bahwa jual beli adalah kegiatan tukar menukar barang atau peralihan kepemilikan benda berdasarkan akad yang diperbolehkan dalam hukum Islam. Atau bisa diartikan bahwa proses penukaran barang dengan uang ataupun barang dengan barang (biasa dikenal dengan istilah barter). Jual beli merupakan sebagai salah satu jalan dalam melepaskan hak milik benda/harta yang dimiliki berdasarkan asas jual beli rela sama rela dari kedua belah pihak. Barang ditukarkan dengan alat ganti atau alat tukar yang menjadi milik pribadi dan keberadaannya diakui sebagai alat tukar yang sah, seperti rupiah yang menjadi alat tukar yang sah di Indonesia. ataupun mata uang lainnya yang sesuai di negeranya masing-masing.⁵⁶

Jual beli harus sesuai dengan ketentuan-ketentuan hukum Islam yang berlaku. Yang dimaksud dengan ketentuan-ketentuan hukum Islam yang berlaku adalah jual beli tersebut sesuai dengan syarat dan rukun jual beli

⁵⁵ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 69.

⁵⁶ Suhrawardi K. Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, Cet 1 (Jakarta: Sinar Grafida, 2000), hlm

dalam Hukum Islam. Apabila syarat dan rukun jual beli tidak terpenuhi maka menyalahi aturan dalam hukum Islam.

a) Dasar Hukum Jual Beli

Pada dasarnya akad jual beli merupakan akad yang diperbolehkan, hal ini sesuai dengan dalil-dalil yang ada pada al-Qur'an dan hadits maupun ijma' ulama. Awal mulanya fungsi jual beli adalah sebagai sarana tolong menolong antar sesama manusia yang menjadi landasan kuat dalam Islam.⁵⁷ Adapun sumber sumber hukum jual beli dalam Islam diantaranya:

1. Al-Qur'an

Di dalam kandungan isi al-Qur'an yang merupakan kitab yang diturunkan kepada Rasūlullah SAW, adalah hukum-hukum dasar yang selamanya mengemukakan banyak kaidah-kaidah dasar atau umum, memiliki fleksibilitas sepanjang masa dan mampu menerapkannya di berbagai suasana serta lingkungan masyarakat. Al-Qur'an memiliki sifat universal dan komprehensif.

Firman Allah dalam surat al-Baqarah (2): 275, yaitu:

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 مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

⁵⁷ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam* (Jakarta: PT Raja GrafindoPersada, 2003), hlm 115.

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.⁵⁸

Berdasarkan ayat diatas bahwa menjelaskan tentang penolakan terhadap argurmentasi dari kaum musrikin terkait penentangannya terhadap disyariatkannya jual beli dalam al-Quran. Kaum musyrikin tidak mengakui dan tidak mau menaati terhadap konsep jual beli yang telah disyariatkan oleh Allah SWT dalam al-Qur'an, dan menganggap jual beli sama halnya dengan sistem ribawi. Di dalam ayat ini Allah SWT menegaskan bahwa diperbolehkannya jual beli secara umum, serat menolak terhadap praktik-praktik riba yang tidak diperbolehkan dalam Islam.⁵⁹

⁵⁸ Anonim, *Al-Quran dan Terjemahnya* (Bandung: Diponegoro, 2010), hlm. 47.

⁵⁹ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm 71.

Kemudian dilanjutkan kembali dalam surah An-Nisa' (4): 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِّنكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu”.⁶⁰ Ayat ini menjelaskan mencari harta dengan cara yang baik dan sesuai dengan syara'. Diterangkan dalam ayat di atas makan harta dengan cara batil merupakan mengambil harta milik orang lain atau pun menafkahkan harta bukan pada hakikatnya tang bermanfaat dengan tanpa adanya keridhaa. Maka, termasuk dalam lotre, penipuan dalam jual beli, riba dan menafkahkan harta pada jalan yang haram. Secara batil memiliki arti yang luas salah satunya transaksi yang bertentangan dengan hukum Islam. Sifat-sifat transaksi yang merupakan transaksi bathil seperti maisir, *garār*, dan dan adanya resiko dalam proses transaksi yang biasanya dipersamakan.

2. Dari sumber As-Sunnah

Sabda Nabi Muhammad SAW, berikut ini:

حَدَّثَنَا مُوسَى حَدَّثَنَا هِشَامٌ عَنْ أَبِيهِ عَنِ الزُّبَيْرِ بْنِ الْعَوَّامِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى
اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لَأَنْ يَأْخُذَ أَحَدُكُمْ حَبْلَهُ فَيَأْتِيَ بِحُزْمَةِ الْحَطَبِ عَلَى ظَهْرِهِ فَيَبِيعَهَا
فَيَكْفَى اللَّهُ بِهَا وَجْهَهُ خَيْرٌ لَهُ مِنْ أَنْ يَسْأَلَ النَّاسَ أَعْطَوْهُ أَوْ مَنَعُوهُ

Telah menceritakan kepada kami (Mūsā) telah menceritakan kepada kami (Wuhaib) telah menceritakan kepada kami (Hisyām) dari (bapaknya) dari (Zubair ibn al-'Awām RA) dari Nabi SAW bersabda: demi dzat yang jiwaku berada di tanganNya, sungguh seorang dari kalian yang mengambil talinya lalu dia mencari seikat kayu bakar dan dibawa dengan punggungnya kemudian dia menjualnya lalu Allah mencukupkannya dengan kayu itu lebih baik baginya daripada

⁶⁰ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya: Edisi yang Disempurnakan*, Cet. 3 (Jakarta: Departemen Agama RI, 2009), hlm 478.

dia meminta-minta kepada manusia, baik manusia itu memberinya atau menolaknya.⁶¹

Hadits tersebut memberikan isyarat kepada kita tentang kewajiban manusia untuk bekerja dalam kehidupan di dunia ini. Maka, tidak diperbolehkannya lalai ataupun bermalas-malasan dalam mencari harta ataupun rezeki. Tidak diperbolehkannya menggantungkan rezekinya kepada pemberian orang lain sebagaimana hal tersebut tidak boleh menganggap remeh terhadap pekerjaan, baik yang mulia maupun yang rendah/hina.⁶²

Sesuai dengan perintah Nabi SAW.

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ: أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟
قَالَ: عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ، وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ. رَوَاهُ الْبَيْهَقِيُّ وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ

Dari Rifa'ah Ibn Rāfi sesungguhnya Rasulullah pernah ditanya “usaha apa yang paling baik? Rasulullah SAW menjawab “Usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur (jujur). (H.R. al-Bazzar dan disahihkan oleh al-Hakim)⁶³

Kandungan hadits diatas jual beli yang baik adalah jual beli yang dilakukan dengan kejujuran, ada yang mengartikannya dengan atas dasar suka sama suka dan terhindar dari penipuan ataupun penghianatan.⁶⁴

3. Ijma'

⁶¹ Muḥammad bin isma'īl bin al-Mughīrah al-Bukhārī, *Shahīh al-Bukhārī*, Cet.1 (Beirut: Dar Ibn Katsir, 2002), hlm. 358.

⁶² Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), hlm 68.

⁶³ Al-Ḥāfid Ibnu Ḥajar al-'Asqalānī, *Bulūḡul Marām*, terj. Muh. Syarief Sukandi (Bandung: Al-Ma'arif, 1993), hlm. 284.

⁶⁴ Amir Syarifudin, *Garis-Garis Besar Fiqh*, Juz I (Jakarta: kencana, 2010), hlm 193.

Dalil-dail yang terdapat dalam al-Qur'an dan sunnah merupakan dalil-dalil yang menjadi landasan utama dalam memperoleh hukum jual beli. Didalam keduanya membolehkan akad jual beli. Tetapi ada beberapa faktor yang mempengaruhi jual beli sehingga banyak orang yang tidak mengetahui jual beli yang diperbolehkan oleh *syara'* dengan ketentuan-ketentuan yang berlaku. Sehingga jual beli tersebut bisa dihukumi ke dalam wajib atau fardhu, sunnah, makruh bahkan bisa menjadi haram.⁶⁵

Menurut ijma ulama ataupun kesepakatan ulama bahwa jual beli pada dasarnya diperbolehkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW sampai hari ini. Maka sepatatnya para ulama beranggapan bahwa jual beli diperbolehkan dengan alasan dengan fungsi dari jual beli adalah untuk memenuhi kebutuhan atau mencukupi kebutuhan diri sendiri. Tanpa adanya jual beli manusia takan mampu mencukupinya sendiri. Namun dengan adanya akad jual beli yang ridha sama ridha maka harus adanya kesepakatan dan penggantian dengan barang yang sesuai atau nominal yang patut.⁶⁶

b) Rukun Jual Beli

Dikalangan para ulama ahli fiqih, ada banyak perbedaan terhadap rukun jual beli. Menurut ulama kalangan hanafiyah, rukun jual beli hanya sebatas ijab dan kabul.⁶⁷ Sedangkan menurut sepatatnya para ulama,

⁶⁵ Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, 70.

⁶⁶ Dr. Rachmat Syafe'i, *Ushul Fiqih* (Bandung: Pustaka setia, 1999), hlm 75.

⁶⁷ Sayyid Sābiq, *Fiqh al-Sunnah*, III :127.

rukun jual beli terdiri dari akad (ijab dan kabul), *'aqid* (penjual dan pembeli), *ma'qūd 'alaih* (objek akad).⁶⁸

Akad adalah ikatan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli yang telah sepakat. Akad juga dapat dikatakan sebagai inti dari proses berlangsung jual beli, karena dengan tanpa adanya akad maka jual beli tersebut tidak syah. Bahkan ada yang mnegatakn bahwa akad jual bli merupakan bentuk kerelaan anata kedua belah pihak.⁶⁹

Sebagaimana Rasūlullah SAW dalam sabdanya:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لَا يُفْتَرَقَنَّ اِثْنَانِ إِلَّا عَنِ تَرَاضٍ

“Dari Abu Hurairah r.a dari Nabi Saw. Bersabda: Janganlah dua orang yang berjual beli berpisah”.⁷⁰ Sebelum mereka saling meridhai. maka akad jual beli memiliki 3 rukun, yaitu:

1. Pelaku transaksi, yaitu penjual dan pembeli
2. Objek transaksi, yaitu harga dan barang
3. Akad (Transaksi), yaitu segala bentuk tindakan dari kedua belah pihak yang sedang menunjukkan bahwa keduanya sedang melakukakn transaksi jual beli, baik berupa kata-kata ataupun perbuatan.⁷¹

⁶⁸ Sayyid Sābiq, *Fiqh al-Sunnah*, III : 127.

⁶⁹ Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah*, 55.

⁷⁰ Abū Dāwud Sulaimān ibn al-Asy'ās, *Sunan Abī Dawud*, Juz 3 (Mesir: Dār al-Qāhirah, 1999), hlm 1500.

⁷¹ Dr. Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, (Jakarta: KENCANA, 2013), hlm

c) Syarat-Syarat Yang Harus Dipenuhi Dalam Rukun Jual Beli

Para ulama madzhab berbeda pendapat dalam hal menentukan syarat-syarat yang ada pada rukun jual beli, baik di dalam akad, orang berakad ataupun barang yang diakadi atau objek jual beli. Pendapat-pendapatnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam akad (ijab dan kabul). Ijab dari segi bahasa berarti “pewajiban atau perkenaan”. Sedangkan kabul berarti “penerimaan”. Ijab bisa dilakukan oleh penjual ataupun pembeli. Maka juga sebaliknya kabul juga bisa dilakukan oleh pembeli ataupun penjual. Bentuk ijab adalah sesuatu yang pertama dilakukan yang berupa ucapan atau tindakan dari salah satu orang berakad. Kemudian kabul merupakan respon dari ijab yang berupa Tindakan ataupun ucapan.⁷² Menurut ulama hanafiyah, terlaksananya ijab kabul tidak harus diekspresikan lewat ucapan (perkataan) tertentu, sebab dalam hukum perikatan yang dijadikan ukuran adalah tujuan dan makna yang dihasilkan. Kerelaan kedua belah pihak merupakan ukuran dari ijab dan kabul dengan dibarengi dengan berupa Tindakan, memberi atau menerima atau bentuk apapun yang menandakan kerelaan dari kedua belah pihak yang berakad. berikut contoh-contoh kata atau lafazd ijab dalam jual beli adalah *bi'tu* (saya menjual), *malaktu* (saya memiliki), *isytaraitu*

⁷² Fathurrahman Djamil, “Fiqh Mu’amalah”, Vol. 3, dalam Taufik Abdullah (ed), *Ensiklopedia Tematis Dunia Islam*, (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 2002), hlm 138.

(saya beli) dan *akhadtu* (saya ambil).⁷³ Menurut ulama madzhab syafi'iyah bahwa jual beli tidak sah kecuali dilakukan dengan *ṣiḡah* yang berupa ucapan tertentu ataupun kata lain yang menggantikannya seperti halnya jual beli dengan tulisan, atau dengan isyarat yang dapat dimengerti atau dipahami. Ijab dan kabul dengan tulisan dianggap sah apabila kedua belah pihak berada dalam satu tempat dan tidak berjauhan sama lainnya dengan catatan pembeli dan penjual merupakan orang memang tidak bisa berbicara atau tunawicara. Akan tetapi apabila penjual dan pembeli dalam satu majlis dan tidak ada halangan untuk melakukan akad dengan ucapan. Maka tidak sah jika tidak terpenuhi dengan akad transaksi selain dengan kata-kata. Syarat lain dari ijab kabul menurut pendapat dari imam Syafi'iyah dan Hanabilah adalah adanya persinambungan ijab dan kabul dalam satu majelis akad tanpa ada pemisah yang merusak akad. Sedangkan, ulama Malikiyah berpendapat bahwa keterpisahan ijab kabul tidak akan merusak akad jual beli selama hal tersebut sudah terjadi menurut kebiasaan. Kemudian syarat lain dari ijab dan kabul adanya kesesuaian antara ijab dan kabul terhadap barang yang diperjualbelikan. Apabila tidak adanya kesesuaian dalam kesepakatan harga maka tidak adanya ijab dan kabul. Contohnya penjual berkata, "saya menjual baju ini dengan harga Rp 50.000,-" kemudian pembeli menjawab, "saya beli baju ini dengan harga Rp.

⁷³ Fathurrahman Djamil, *Fiqh Mu'amalah*, 138.

40.000,-". Proses ijab kabul tersebut menggambarkan jual beli yang tidak syah, karena tidak adanya kesesuaian harga yang disepakati, kecuali apabila si pembeli dengan harga Rp. 40.000,- tersebut.⁷⁴

2) Syarat-syarat *'Aqid* (Penjual dan Pembeli). Penjual dan pembeli merupakan kedua belah pihak yang melakukan jual beli. Maka persyaratan yang harus dipenuhi oleh pembeli sama seperti persyaratan yang harus dipenuhi oleh penjual. Syarat-syarat yang harus dipenuhi dari keduanya antara lain:

a. Keduanya telah cakap hukum. Maksudnya keduanya telah cakap untuk melakukan perbuatan hukum. Dalam hukum Islam disebut dengan baligh(dewasa) atau berakal sehat. Maka apabila akad jual beli dilakukan oleh orang yang gila atau tidak berakal sehat atau belum berumur maka menurut sepakat para ulama dianggap tidak sah. Sedangkan menurut madzhab Hanafi, baligh bukan menjadi syarat sahnya jual beli. Karean menurut beliau anak yang dibawah umur tetapi sudah mumāyiz dapat melakukan akad jual beli selama akad jual beli tersebut tidak membahayakan dirinya dan mendapatkan izin persetujuan dari walinya.

b. Keduanya melakukan akad atas kehendak sendiri. Syarat ini mengisyaratkan bahwa akad jual beli harus dilakukan tanpa adanya paksaan. Apabila akad jual beli dilakukan dengan paksaan secara fisik atau mental, menurut pendapat para ulama tidak sah.

⁷⁴ Qomarul Hud, *Fiqh Muamalah*, 58.

Hal tersebut telah dijelaskan dalam firman Allah surah an-Nisa'

(4): 29 yang berbunyi:

... إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ...

“... kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku atas dasar suka sama suka...”⁷⁵ Dan juga berdasarkan hadits Rasūlullah SAW:

إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ

“Sesungguhnya sahnya jual beli atas dasar kerelaan”.⁷⁶ Adapun ‘Abdurrahman al-Jaziri mengutip secara terperinci tentang pandangan empat madzhab dalam masalah pemaksaan dalam jual beli ini.

Menurut ulama madzhab Hambali menyatakan bahwa kedua belah pihak yang melakukan akad tidak boleh dipaksa baik secara lahir maupun batin. Apabila keduanya hanya sepakat secara lahiriyah maka jual beli tersebut batal demi hukum. Misalnya, kedua belah pihak sepakat melakukan jual beli atas suatu barang dengan segera, karena khawatir atas orang lalim yang akan merampas barang tersebut. Sehingga seseorang menjual barangnya hanya dimaksudkan untuk menyelamatkan (melindunginya) dari kejahatan orang lain. Apabila kondisi sudah kembali aman, maka penjual (sebagai pemilik barang) memperoleh Kembali barangnya dari pembeli dan

⁷⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, 478.

⁷⁶ Abdurrahman al-Jaziri, *al-Fiqh 'ala Madhahib al-Arba'ah*, Juz 2 (t.p.: al-Maktabah al-Tawfiqiyah, t.t.), hlm 277.

mengembalikan Kembali harga barang (uang) kepada si pembeli.⁷⁷ Dalam kasus semacam ini, secara lahiriyah mereka memang sepakat melakukan jual beli, tetapi secara bathiniyah sebenarnya mereka tidak ingin melakukan jual beli seperti itu. Jual beli dengan melalui proses semacam ini dinamakan *bay' at-talji'ah wa al-aman* (jual beli untuk melindungi dan mengamankan barang). Tetapi apabila seseorang menjual barang untuk menghindari kelaliman orang lain tanpa didasari kesepakatan dengan pembeli (jual beli ini merupakan *talji'ah*/perlindungan baginya), maka hukum jual beli tersebut menurut madzhab Hambali adalah sah karena prosesnya terjadi tanpa paksaan. Namun menurut madzhab ini, putusan seorang hakim kepada seseorang untuk menjual barangnya guna membayar hutang-hutangnya tidak dinamakan jual beli paksaan, karena paksaan dalam kasus ini terjadi sebab adanya suatu hak. Contohnya seseorang yang dipaksa untuk menjual barangnya guna untuk perluasan jalan, masjid, perkuburan, nafkah istri atau orang tuanya termasuk paksaan karena suatu hak.⁷⁸

Kedua, menurut madzhab Hanafi bahwa akad yang dipaksakan oleh seseorang kepada orang lain dianggap sah, tetapi kedua belah pihak dapat memfasakh atau membatalkannya karena

⁷⁷ Qomarul Hud, *Fiqh Muamalah*, 59.

⁷⁸ Qomarul Hud, *Fiqh Muamalah*, 60.

terdapat cacat hukum. Menurut mereka apabila seorang hakim memaksa orang lain menjual barangnya guna melunasi hutangnya dengan perbedaan harga yang mencolok antara harga pasaran, jual beli tersebut dinyatakan fasid.⁷⁹

Ketiga, Ulama madzhab Maliki menyatakan bahwa jual beli tidak mempunyai kekuatan hukum apabila terdapat unsur paksaan tanpa hak. Paksaan tanpa hak menurut mereka terdapat dua macam, yaitu: *Pertama*, paksaan untuk menjual. Seperti seorang lalim memaksakan orang lain untuk menjual seluruh atau Sebagian barangnya, jual beli semacam ini tidak mempunyai kekuatan hukum, jadi penjual dapat meminta kembali barang yang dijualnya dan harus mengembalikan harga barang yang dijualnya dan harus mengembalikan harga barang tersebut selama barang tersebut tidak rusak ditangan pembeli.⁸⁰

Kedua. Paksaan karena suatu alasan yang akhirnya memaksa seseorang untuk menjual barangnya, seperti seseorang memaksa orang lain menyerahkan sejumlah uang yang tidak mampu dia berikan. Akhirnya dia menjual barang miliknya untuk mendapatkan uang yang dimaksud. Jual beli semacam ini tidak disepakati menurut pendapat yang masyhur di kalangan ulama Malikiyah. Jual beli yang demikian tidak mempunyai kekuatan

⁷⁹ Qomarul Hud, *Fiqh Muamalah*, 60.

⁸⁰ Qomarul Hud, *Fiqh Muamalah*, 60.

hukum, karena dengan pertimbangan masih adanya kemaslahatan bagi penjual. Jalan keluar dari paksaan dari orang lalim yang meminta uang kepada orang lain yang tidak sanggup memberikannya sehingga dia dipenjarakan, adalah menjual barang yang dimiliki guna mendapatkan uang yang diminta orang lalim itu agar dia selamat dari derita bila dia dipenjara. Seandainya jual beli tersebut tidak sah, tidak ada seorangpun akan datang untuk membeli barang itu sehingga merugikan penjual karena dia harus masuk penjara. Oleh sebab itu proses jual beli tersebut telah disepakati Sebagian madzhab Maliki, sebab jual beli sah dan mempunyai kekuatan hukum. Atas dasar pernyataan di atas, menurut madzhab Maliki, paksaan karena suatu hak tidak menghalangi sahnya jual beli, bahkan menjadi wajib melaksanakannya.⁸¹ Sebagai contoh, kepala negara memaksa salah seorang gubernurnya untuk menjual barang-barang miliknya untuk diberikan kepada rakyatnya sebagai ganti dari apa yang telah diambil secara lalim olehnya. Menurut mereka, sama hukumnya dengan kasus di atas apabila seorang hakim memutuskan untuk menjual barang orang yang berutang guna membayar hak orang yang berpiutang.

Keempat, ulama madzhab Syafi'i berpendapat bahwa jual beli yang didalamnya terdapat unsur paksaan dianggap tidak sah.

⁸¹ Qomarul Hud, *Fiqh Muamalah*, 61.

Namun menurut mereka, jenis paksaan menjual barang dapat di bagi menjadi dua: a. Paksaan tanpa suatu hak, artinya seseorang memaksa orang lain padahal dia tidak punya hak untuk memaksa. b. Paksaan karena suatu hak, seperti hakim atau pihak yang mempunyai wewenang memaksa orang lain untuk menjual barangnya guna membayar hutangnya. Paksaan seperti ini tidak mencatitkan akad jual beli dan hukum akad tersebut sah.⁸²

c. Syarat-syarat dalam *ma'qūd 'alaih* (objek akad). *Ma'qūd 'alaih* (objek akad) adalah barang yang diperjualbelikan. Para ulama telah menetapkan persyaratan-persyaratan yang harus ada dalam *ma'qūd alaih* ada empat macam.⁸³ Adapun syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Barang yang dijual ada dan dapat diketahui ketika akad berlangsung. Apabila barang tersebut tidak dapat diketahui, maka jual beli tidak sah.
- 2) Benda yang diperjualbelikan merupakan barang yang berharga. Berharga yang dimaksud dalam konteks ini adalah suci dan halal ditinjau dari aturan agama Islam dan memberikan manfaat bagi manusia.
- 3) Benda yang diperjualbelikan merupakan milik penjual. Maka jual beli yang bukan milik penjual hukumnya tidak sah. Benda

⁸² Qomarul Hud, *Fiqh Muamalah*, 62.

⁸³ Wahbah al-Zuhāfi, *Al-Fiqh Al-Islāmī Wa Adillatuh*, Juz 5, 3360.

tersebut dianggap sebagai milik penjual, apabila proses jual belinya diizinkan oleh pemiliknya. Proses jual beli yang tidak mendapatkan izin dari pemiliknya disebut jual beli *fuḍūli*.

- 4) Benda yang dijual dapat diserahterimakan pada waktu akad. Artinya benda yang dijual harus konkret dan ada pada waktu akad. Karena itu ikan di air (kolam) tidak boleh dijualbelikan karena tidak dapat diserahterimakan dan mengandung ketidakpastian.⁸⁴

d) Macam-Macam Jual Beli yang Dilarang dalam Islam

Jual beli pada dasarnya dalam hukum syara' hukumnya sah atau diperbolehkan tanpa bergantung pada pemenuhan syarat dan rukunnya. Akad dapat diartikan bertemunya ijab dan kabul sebagai ucapan ataupun Tindakan dari kedua belah pihak yang nantinya akan melahirkan suatu akibat hukum pada objeknya. Tetapi nabi Muhammad SAW telah melarang beberapa akad jual beli, dikarenakan dalam akad jual beli tersebut mengandung akad jual beli dengan unsur *garār* yang dapat membuat manusia memakan harta orang lain dengan bathil dan didalamnya terdapat unsur penipuan yang menimbulkan dengki, konflik, dan permusuhan diantara kaum muslimin.

Jual beli yang dilarang dalam islam terbagi menjadi dua yaitu, jual beli yang dilarang dan hukumnya tidak sah (Bathil) dan jual beli yang hukumnya sah tetapi dilarang karena beberapa faktor yang

⁸⁴ Qomarul Hud, *Fiqh Muamalah*, 56-66.

menghalangi kebolehan (fasid) berikut akan dijelaskan tentang contoh-contoh jual beli batil dan fasid.⁸⁵

1. Jual beli batil

Jual beli bathil merupakan segala jenis jual beli yang terdapat kekurangan baik rukunnya maupun syaratnya, tempatnya jual beli yang tidak disyariatkan baik aslinya maupun sifatnya, seperti yang melakukan transaksi jual beli belum memenuhi syarat tertentu. Seperti anak kecil, orang gila, ataupun jual beli berupa bangkai atau suatu yang tidak berharga seperti minuman keras dan babi.⁸⁶ Berikut merupakan beberapa jenis jual beli yang bathil, yaitu:

a) Jual beli yang zatnya haram, jual beli yang objek jual beli merupakan sesuatu yang diharamkan oleh *syara'*. Diharamkan untuk diperjualbelikan seperti barang-barang yang najis atau barang-barang yang haram dimakan maka haram untuk diperjualbelikan, seperti halnya babi, berhala, bangkai dan khamar (minuman yang memabukkan), termasuk dalam katagori ini, yaitu jual beli anggur dengan maksud untuk dijadikan khamar (arak).

b) Jual beli bersyarat, jual beli bersyarat ialah jual beli yang dikaitkan dengan dengan syarat-syarat tertentu yang tidak ada kaitannya sama sekali dengan akad dalam jual beli atau bahkan

⁸⁵ Yasin Fitriani, Tinjauan Fiqh Muamalah terhadap praktek jual beli buah kelapa sawit dengan sistem Jizaf pada Kelompok Tani Tunas Bumi di Desa Petapahan Jaya kecamatan Tapung kabupaten Kampar, *Skripsi* tidak diterbitkan (Riau: UIN Sultan Syarif Kasyim, 2009), hlm 35.

⁸⁶ Yasin Fitriani, *Tinjauan Fiqh*, 35.

unsur-unsur yang merugikan dan dilarang oleh agama. Contohnya seperti halnya jual pembelian mobil dengan syarat. Penjual berkata: “saya jual mobil ini kepadamu sekian, asalkan anak gadismu menjadi istriku” atau pembeli berkata kepada penjual: “baik, mobilmu akan kubeli sekian dengan syarat anak gadismu harus menjadi istriku”.⁸⁷

c) Jual beli yang bisa menimbulkan mudharat, semua hal yang menimbulkan kemudharatan, kemaksiatan bahkan kemusyrikan dilarang untuk diperjual belikan. Contohnya jual beli patung berhala, salib atau buku-buku bacaan porno. Maka secara garis besar jual beli yang bisa menimbulkan perbuatan-perbuatan kemaksiatan. Hikmah dari jual beli barang-barang yang menimbulkan kemudharatan maka bisa mencegah manusia dari perbuatan dosa dan maksiat.⁸⁸

d) Jual beli yang belum jelas (*garār*). *Garār* secara Bahasa memiliki arti keraguan, tipuan atau tindakan yang bertujuan untuk merugikan pihak lain. Semua yang bersifat spekulatif atau samar-samar diharamkan untuk diperjualbelikan. Karena hal tersebut dapat merugikan salah satu pihak dalam jual beli. Hal samar-samar disini adalah adanya ketidakjelasan dalam akad jual beli. Mulai dari barang atau objek jual beli, harga, kadar, massa

⁸⁷ Yasin Fitriani, *Tinjauan Fiqh*, 35.

⁸⁸ Yasin Fitriani, *Tinjauan Fiqh*, 35.

pembayaran ataupun sesuatu hal yang ketidakjelasan lainnya.⁸⁹

Berikut merupakan bentuk *garār* yang dilarang menurut jumhur ulama:

1. Tidak ada kemampuan penjual untuk menyerahkan objek akad pada waktu terjadi akad, baik objek akad itu sudah ada ataupun belum ada.
2. Menjual sesuatu yang belum berada dibawah penguasaan penjual. Tidak ada kepastian tentang pembayaran atau jenis benda yang dijual.
3. Tidak ada kepastian tentang sifat tertentu dari barang yang dijual.
4. Tidak ada kepastian tentang jumlah harga yang harus dibayar.
5. Tidak ada kepastian tentang waktu pembayaran objek akad.
6. Tidak ada kejelasan bentuk transaksi, yaitu ada dua macam atau yang berada pada satu objek akad tanpa menegaskan bentuk transaksi mana yang dipilih waktu terjadi akad.
7. Tidak ada kepastian objek akad, karena ada dua objek akad yang berada dalam satu transaksi.
8. Kondisi objek akad, tidak dapat dijamin kesesuaiannya dengan yang ditentukan dalam transaksi.⁹⁰

⁸⁹ Abū Mālik Kamāl ibn al-Sayyid Sālim, *Ṣahih Fiqh Sunnah*, terj. Abu Ihsan Al-Atsari, (Jakarta: Pustaka At-Tazkia, 2006), hlm 428.

⁹⁰ Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam, Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT. Granfindo Persada, 2003), hlm 148-149.

Maka dengan adanya penjelasan diatas dan analisis dari peneliti maka akad jual beli dalam *game* PES 2021 bisa menimbulkan *garār* dan spekulasi.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian lapangan merupakan jenis dari penelitian ini atau *field research*, yaitu pengelitan yang dilakukan dengan data-data yang dikumpulkan dari lokasi penelitian secara langsung, secara intensif, terinci dan dan mendalam terhadap suatu organisasi, Lembaga dan gejala tertentu⁹¹ Peneliti memilih Pondok Pesantren Fathul Mu'in sebagai tempat penelitian melalui tahap observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya. Sedangkan pola penelitan yang dipilih adalah kualitatif, yaitu penelitin yang nantinya kana mendapatkan hasil data secara deskriptif berupa kata-kata dari orang maupun seseutu yang diamati atau diteliti.⁹² Peneliti memperoleh data-data yang akurat dari *gamer-gamer* yang ada di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam.

Dari penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang tinjauan hukum islam terhadap koin dan harta virtual pada *game PES 2021 multiplayer konami* (Studi Kasus *Gamer Pes 2021 Multiplayer Konami* di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam).

⁹¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm 88.

⁹² Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm 100.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber penting dalam hal penggalian informasi dari variable yang akan diteliti dan diamati. Oleh peneliti, subjek penelitian merupakan suatu hal yang terpenting dalam penelitian. Seseorang yang memberikan informasi dalam penelitian kualitatif biasa disebut dengan informan.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh *gamer game PES 2021 Multiplayer Konami* yang ada di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam. Dari data peneliti peroleh melalui observasi yang dilakukan ada 10 santri yang bermain *game* tersebut dari 39 orang jumlah santri yang ada. Kesepuluh nama anak tersebut diantaranya : Nanang Fauzi, Heryan, Abdul Rofi' Mufid, Gilang Ali, Bagus Irsyad, Zainur Romadhon, Alan, Arif Nur Hidayat, Ahmadun Zaini dan Arya Sukma.

Peneliti akan mencari tahu terkait konsep koin pada *game PES 2021 Multiplayer Konami* kepada kesepuluh orang diatas melalui metode wawancara yang dilakukan peneliti. Karena hal tersebut sangat penting agar peneliti mendapatkan data-data yang valid dan kuat terkait konsep koin pada *game PES 2021 Multiplayer Konami*. Bahkan, peneliti akan melakukan wawancara secara intensif terhadap satu orang dari kesepuluh orang yang menjadi subjek penelitian dengan alasan seringkali mengikuti event perlombaan *game PES 2021 Multiplayer Konami* yaitu saudara Heryan karena nantinya peneliti akan bisa mendapatkan data-data yang lebih dari

yang lain karena pengalamannya dalam bermain *game PES 2021 Multiplayer Konami*.

2. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah koin dan harta virtual pada *game PES 2021 multiplayer konami*.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Desa Karangsalam, Kecamatan Kedungbanteng, Kabupaten Banyumas di Jl. Kebocoran Gg. Gagak RT 02 RW 02 Karangsalam-Kedungbanteng. Pondok Pesantren Fathul Mu'in merupakan pondok pesantren yang merupakan salah mitra kampus UIN Syarifudin Zuhri. Dengan pertimbangan observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya maka peneliti memilih Pondok Pesantren Fathul Mu'in sebagai lokasi penelitian.

2. Waktu penelitian

No.	Tanggal	Kegiatan
1.	13-15 Juni 2021	Melakukan Observasi ke beberapa Pondok Mitra UIN Syarifudin Zuhri sekaligus penentuan lokasi penelitian
2.	16-20 Juni 2021	Wawancara dengan kesepuluh <i>gamer game PES 2021 Multiplayer Konami</i>
3.	01-10 Agustus 2021	a. Mengumpulkan data-data dari wawancara maupun surat kabar/

		<p>majalah ataupun berita-berita yang mendukung terhadap penelitian yang dilakukan.</p> <p>b. Menarik kesimpulan secara deduktif atas data-data yang diperoleh.</p> <p>c. Meneliti sistem akad yang terjadi pada <i>game</i> PES melalui data-data yang sudah disimpulkan.</p>
--	--	--

D. Sumber Data

Semua informasi yang didapatkan entah itu dari benda nyata, sesuatu yang abstrak, serat peristiwa atau semua gejala yang dilihat melalui kualitatif ataupun kuantitatif.⁹³ Maka peneliti telah memberika gambaran terkait beberapa sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini, dibagi menjadi 2: data primer dan sekunder.

1. Data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari sumber data oleh peneliti untuk dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian terhadap objek tertentu.⁹⁴ Dalam hal ini peneliti memperoleh data langsung melalui wawancara antara peneliti dengan *gamer game* PES 2021 *Multiplayer Konami* di Pondok Pesantren Fathul Mu'in. Sumber data primer merupakan sumber data pokok atau data utama menjadi yang

⁹³ Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012), hlm 44.

⁹⁴ Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode dan Teknik* (Bandung: Tarsito, 1994), hlm 134.

kebutuhan pokok dalam penelitian kemudian dikumpulkan secara khusus dan berhubungan secara langsung terhadap permasalahan yang akan dikaji dan diteliti. Metode wawancara adalah metode yang dipilih oleh peneliti agar dapat memperoleh data yang dibutuhkan secara langsung. Wawancara dilakukan dengan bertemu dengan informan, mencatat di buku dan media lainnya. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dengan wawancara langsung kepada *gamer PES 2021 Multiplayer Konami* yang ada di Pondok Pesantren Fathul Mu'in Karangsalam. Karena di Pondok Pesantren tersebut ada 10 santri yang bermain *game PES 2021 Multiplayer Konami* dengan jumlah seluruh santri 38 orang. Peneliti akan menarik sampel dari 10 anak tersebut sebagai rujukan dari penelitian yang akan dikaji. Agar nantinya dapat memperoleh data yang dibutuhkan untuk mengetahui status koin dan harta virtual sebagai pembayaran dalam pembelian pemain di *game PES 2021* dan akad-akad yang terjadi dalam *game* tersebut. Bahkan, ada salah satu dari mereka pernah mengikuti lomba *PES 2021 Multiplayer Konami*.⁹⁵ Sebelum itu peneliti telah melakukan observasi ke 5 Pondok Pesantren mitra kampus UIN Syarifudin Zuhri sebagai perbandingan dan pembeda mengapa lebih menekannya penelitian di Pondok Pesantren Fathul Mu'in dibandingkan dengan pondok-pondok mitra yang lainnya.

⁹⁵ Wawancara langsung dengan gamer PES saudara Nanang Fauzi di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, 01 April 2021, Pukul 14.00 WIB

2. Data sekunder merupakan data pendukung data-data primer dan juga dapat diperoleh dari luar objek penelitian.⁹⁶ Sumber data sekunder adalah data yang didapat dari objek ataupun subjek penelitian, bisa dikatakan bahwa sumber data sekunder merupakan data yang didapat dari luar yang didapat secara tidak langsung dan masih berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian. Dalam hal ini penulis memperoleh dari buku, jurnal, serta artikel.

E. Pendekatan Penelitian

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dipilih peneliti karena dianggap paling sesuai. Pendekatan kualitatif yaitu pendekatan mendeskripsikan peristiwa-peristiwa gejala-gejala yang ada dalam kehidupan manusia kemudian dipusatkan berdasarkan prinsip-prinsip umum.⁹⁷ Metode berfikir analisis deskriptif adalah metode yang peneliti pilih karena sesuai dengan peneliti lakukan. Metode ini adalah metode penelitian yang dilakukan secara sistematis yang diperoleh dari catatan-catatan dan dokumen-dokumen sebagai salah satu sumber data. Analisis deskriptif yaitu dengan menganalisa data-data yang diperoleh melalui beberapa metode yang sesuai dengan kebutuhan dari peneliti setelah mengumpulkan data-data tersebut dideskripsikan dengan penjelasan dari peneliti menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

⁹⁶ Sutrisno Hadi, *Metode Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 1993), hlm 11.

⁹⁷ Aji Damanuri, *Metodologi Penelitian Muammalah* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2010), hlm 9.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Metode observasi

Metode observasi adalah metode dengan cara pengamatan serta pencacatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang akan diteliti⁹⁸ yaitu memusatkan semua kegiatan dengan memperhatikan kepada seluruh objek penelitian berdasarkan pancaindra.⁹⁹ Metode observasi yang peneliti lakukan dengan meneliti tentang proses sistem jual beli pemain virtual menggunakan koin yang dibeli melalui *topping up* merupakan harta virtual untuk membeli pemain virtual di *PES 2021*. Sebelum peneliti menentukann pondok pesantren mana yang akan di teliti terlebih dahulu peneliti telah melakukan observasi ke 5 Pondok Pesantren mitra kampus UIN Syarifudin Zuhri sebagai perbandingan dan pembeda mengapa lebih menekankan penelitian di Pondok Pesantren Fathul Mu'in dibandingkan dengan pondok-pondok mitra yang lainnya. Model observasi yang peneliti lakukan adalah dengan wawancara secara langsung kepada ketua pondok pesantren masing-masing yang lebih mengetahui kondisi dan keadaan dari pondok pesantrennya dan meminta data-data yang valid kepada sekretaris pondok. Ada 5 pondok pesantren yang peneliti observasi, yaitu : *Pertama*, Pondok Pesantren al-Ikhsan Beji dengan santri putra sebanyak 123 orang, tetapi yang diperbolehkan membawa hp hanya 21 orang dan dari semuanya

⁹⁸ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid 2* (Yogyakarta: Andi, 1989), hlm 151.

⁹⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm 156.

tidak ada yang bermain *game PES 2021* dari 21 orang semuanya bermain *game Mobile Legend* dan *COC*. *Kedua*, Pondok Pesantren Darul Falah dengan jumlah santri putra 28 orang tetapi yang bermain *game PES 2021* hanya ada 4 orang. *Ketiga*, Pondok Pesantren An-Najah dengan jumlah santri 68 orang, tetapi yang bermain *game PES 2021* hanya ada 3 orang. *Keempat*, al-Amin Prompong dengan jumlah santri 15 anak dari 15 anak tersebut tidak ada yang bermain *game PES 2021*. *Kelima*, Pondok Pesantren El-Fira 3 dengan jumlah santri 65 santri yang bermain *game PES* hanya ada 3 orang santri.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode atau cara yang digunakan dalam mencari data-data penelitian dari transkrip, catatan, majalah, buku, prasasti, surat kabar, rapat, notulen, agenda dan sebagainya.¹⁰⁰ Dokumen yang akan dijadikan pendukung adalah kabar berita, majalah dan juga *game PES* sendiri berupa foto/ *screenshot game*.

3. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode cara pengumpulan data atau informasi penelitian dengan cara mewawancarai secara langsung kepada responden agar dapat memperoleh data lapangan secara mendalam. Biasanya metode ini digunakan untuk memperoleh data jenis sosial, baik yang terpendam maupun yang dapat dilihat.¹⁰¹ Agar dalam penelitian ini

¹⁰⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 231

¹⁰¹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, II: 217.

didapat data yang lebih mendalam, wawancara secara langsung kepada *gamer* yang seringkali melakukan transaksi jual beli pemain virtual di *game PES 2021 Multiplayer Konami* di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam. Peneliti akan menarik sample dari 10 orang di Pondok Pesantren Fathul Mu'in sebagai rujukan dari penelitian yang akan dikaji. Agar nantinya dapat memperoleh data yang dibutuhkan untuk mengetahui status koin dan harta virtual sebagai pembayaran dalam pembelian pemain di *game PES 2021* dan akad-akad yang terjadi dalam *game* tersebut.

G. Metode Analisis Data

Metode deduktif adalah metode yang digunakan penelitian melihat permasalahan dari umum ke khusus dengan tanpa adanya hukum islam yang dikesampingkan sebagai salah satu acuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ada sebelumnya kemudian dijawab dalam kesimpulan akhir hasil dalam penelitian.¹⁰² Penggunaan metode ini untuk analisis data-data yang diperoleh melalui metode-metode yang telah dilakukan peneliti sehingga mampu menyimpulkan melalui data-data atau informasi yang diperoleh berkaitan dengan koin yang ada dalam *game PES 2021 Konami*.

Pada penelitian ini, maka data umum adalah sebuah teori umum tentang transaksi penggunaan koin dalam *game pes 2021 multiplayer konami* mengamdam unsur spekulatif tetapi peneliti akan mencari data-data secara langsung kepada para *gamer* agar nantinya bisa menyimpulkan dari data-data

¹⁰² Abdul Kadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum* (Jakarta: Citra Aditya Bhakti, 2004), hlm 172.

yang didapat oleh peneliti. Peneliti menggunakan Langkah-langkah analisa sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan data, pemusatan perhatian terhadap data, pengabstrakan data, transformasi terhadap data yang muncul dari catatan-catatan di lapangan.¹⁰³ Langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah menajamkan analisa, menguraikan analisa permasalahan secara singkat, dan mengumpulkan data-data sehingga bisa diverifikasi.

Reduksi data disini adalah wawancara antara peneliti dengan para *gamer game PES 2021 Multiplayer Konami* di Pondok Pesantren Fathul Mu'in. tahap yang dilakukan dengan cara mencatat hasil wawancara yang dilakukan satu persatu dari kesepuluh sampel yang peneliti ambil guna mendapatkaj informasi secara valid terkait konsep koin pada *game PES 2021 Multiplayer Konami*.

2. Penyajian Data

Setelah direduksi, data-data yang didapat melalui wawancara dengan informan maka kemudian tahap penyajian data. Penyajian data adalah data-data yang sudah dikumpulkan melalui informasi yang didapat tersusun kemudian aakan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan Tindakan. Penyajian data yang disajikan dengan mengungkap keseluruhan dari

¹⁰³ B. Mathew Miles dan Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-metode Baru* (Jakarta: UIP, 1992), hlm 16.

beberapa data-data agar mudah dianalisis dan dipahami. Dalam penelitian kualitatif penyajian datanya menggunakan teks yang bersifat kualitatif.¹⁰⁴

Dalam penyajian data ini, penulis menjelaskan bagaimana konsep Koin pada *game PES 2021 Multiplayer Konami* melalui data-data yang diperoleh dari informan yang diperlukan.

3. Penarikan Kesimpulan

Data yang sudah diatur sedemikian rupa (dipolakan, difokuskan, disusun secara sistematis) kemudian disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan.¹⁰⁵ Sedangkan, kesimpulan masih bersifat sementara dan umum. Untuk mendapatkan kesimpulan yang sudah jelas maka peneliti harus melihat permasalahan dari umum ke khusus, setelah itu menjawab rumusan masalah dan menguji data-data dengan teori yang masih berkaitan dengan konsep koin dalam *game PES 2021*.

¹⁰⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm 341.

¹⁰⁵ Sugiono, *Metode Penelitian*, 342.

BAB IV

Analisis Hukum Islam terhadap koin dan harta virtual pada *game* PES 2021 *Multiplayer Konami* (Studi Kasus *Gamer PES 2021 Multiplayer Konami* di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam)

A. Analisis Akad Jual Beli dalam *Game* PES 2021 *Multiplayer Konami*

Game yang sekarang digandrungi oleh remaja-remaja ini memang sering dimainkan dan banyak *event-event* perlombaan yang diselenggarakan di berbagai kota di Indonesia. Berdasarkan research dan analisis dari peneliti maka peneliti mengkategorikan akad jual yang ada dalam *game* tersebut termasuk dalam akad jual beli yang bersifat *garār*.

1. Pengertian *Garār*

Garār memiliki arti ketidakpastian atau ketidakjelasan. Termasuk dalam unsur yang merusak akad ekonomi dalam Islam atau dilarang dalam Islam.¹⁰⁶ *Garār* juga bisa disebut juga dengan *taghriir* ialah sesuatu yang terjadi karena adanya ketidakpastian diantara kedua belah pihak. *Garār* bisa terjadi apabila sesuatu yang sudah bersifat pasti diubah menjadi tidak pasti. Contohnya, sebagai karyawan kita menandatangani kontrak kerja di suatu perusahaan dengan gaji Rp. 1.100.000,-/bulan. Kontrak tersebut bersifat pasti dan mengikat tetapi perusahaan malah mengubah kesepakatan yang

¹⁰⁶ Abdul Ghofur Anshori, *Aspek Hukum Reksa Dana Syariah di Indonesia* (Bandung: Refika Aditama, 2008), hlm 11.

sudah pasti dengan gaji 1,1 juta/bulan diubah dengan sistem bagi hasil keuntungan dengan perusahaan.

Hal ini sama juga berlaku bagi kontrak jual beli dan sewa-menyewa.

Garār dapat juga terjadi dalam empat hal, yaitu:

- a) Kuantitas
- b) Kualitas
- c) Harga
- d) Waktu penyerahan¹⁰⁷

Garār dalam kualitas terjadi pada kasus ijon, jual beli yang terjadi pada pembelian buah pada pohon yang belum matang bahkan ada yang belum tampak sama sekali di pohon dengan harga yang ditentukan seumpama satu pohon dengan harga Rp. 1.500.000. Kasus jual beli ini juga ada ketidakpastian terhadap kuantitas buah dan kualitas buah yang dijual karena memang tidak disepakati sejak awal. Apabila perjanjian awal pembeli dengan penjual semacam ini: bila panennya 100 Kg, harganya Rp 1.500.000. Bila panennya 50 Kg, harganya Rp 1.500.000 pula. Bila tidak panen harganya Rp 500.000 juga.¹⁰⁸

Contoh *garār* dalam kualitas ialah jual beli anak sapi yang masih dalam kandungan ataupun jual beli yang tidak bisa dilihat secara kualitasnya terlebih dahulu oleh si pembeli. Dalam kasus jual beli ini maka kualitas dari objek jual beli tidak diketahui sama sekali oleh pembeli. Jangankan pembeli,

¹⁰⁷ Dr. Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, 29.

¹⁰⁸ Adiwarmam A. Karim, *Bank Islam Analisis Fiqh dan Keuangan* (Jakarta: RajaGrafindo, 2004), hlm 34.

penjual pun pastinya tidak mengetahui dari kualitas anak sapi yang nantinya akan dilahirkan. Akankah dilahirkan dengan tanpa cacat, dengan badan yang kurus, ataupun penyakitan. Bahkan anak sapi yang mati pun nantinya akan diterima oleh si pembeli dengan harga yang telah disepakati pada awal akad jual beli.

Garār dalam harga terjadi apabila. *Garār* dalam harga biasanya terjadi pada akad pembiayaan *murabahah* rumah dalam Bank Syariah. Semisalnya akad pembiayaan rumah dengan margin 20% atau dua tahun dengan margin 40%, kemudian perjanjiannya disepakati oleh nasabah. Ketidakpastinya terjadi karena harga yang ditawarkan oleh pihak bank tidak jelas, apakah 20% atau 40%, kecuali bila nasabah menyatakan “setuju melakukan transaksi *murabahah* rumah dengan margin 20% dibayar 1 tahun,” maka barulah tidak terjadi *garār*.¹⁰⁹

Contoh *garār* dalam waktu penyerahan terjadi bila seseorang menjual barang yang hilang. Jika penjual berkata: jika nantinya hp saya sudah ketemu aku jual handphone saya seharga Rp 100.000 yang telah hilang satu bulan. Setelah itu pembeli menyetujui hal tersebut. Dalam kasus ini terjadi ketidakpastian kapan waktu penyerahan objek jual beli yaitu *handphone* tersebut.

Dari keempat bentuk *garār* diatas, rela sama rela bisa dicapai tapi hal tersebut merupakan sesuatu yang bersifat sementara. Yaitu keadaan sementara masih tidak jelas bagi kedua belah pihak. Dihari selanjutnya,

¹⁰⁹ Adiwarman A. Karim, *Bank Islam Analisis Fiqh dan Keuangan*, 34.

ketika keadaannya sudah jelas maka salah satu pihak akan merasa dizhalimi atau akan dirugikan. Walaupun awalnya rela sam rela.¹¹⁰

Dalam kasus *game* PES ini peneliti mengategorikan akad jual beli dalam *game* tersebut termasuk dalam *garār* yang bisa terjadi apabila dilihat dari kualitas. Karena dalam *game* tersebut *gamer* membeli pemain yang diinginkan menggunakan koin yang melalui kegiatan *topping up* kemudian membeli pemain di bursa pemain-pemain yang telah disediakan dalam *game*. *Gamer* tidak akan mengetahui pemain mana yang akan didapat. Pemain tersebut merupakan pemain bintang ataupun malahan bukan pemain bintang. Kasus ini sama hal dengan permainan lotre ataupun lempar batu yang sering dijumpai ketika pasar malam. Secara kualitas si *gamer* tidak bisa memastikan pemain mana yang akan ia dapatkan.

2. Jual Beli yang Dapat Dikategorikan *Garār*

Ada beberapa jenis jual beli yang dikategorikan dalam jual beli *garār* ini, yakni:

- a) *Bay' al-Ḥiṣāh*, Menurut al-Tirmidzi, jual beli *al-Ḥiṣāh* menyerupai jual beli *munābazah* dan kedua-duanya adalah jual beli masyarakat jahiliyyah. Jual beli ini dilarang dalam Islam ada beberapa pendapat yang telah diuraikan dengan argumentasinya tentang pelaksanaan jual beli tersebut. Jual beli ini memang telah lama diperbincangkan oleh kalangan ulama. Adapun sebab-sebab dilarangnya jual belinya berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan berikut ini: *Pendapat pertama*,

¹¹⁰ Adiwarman A. Karim, *Bank Islam Analisis Fiqh dan Keuangan*, 34.

barang atau objek jual beli dalam jual beli ini tidak diketahui keadaanya, entah itu penjual maupun pembeli belum jelas terhadap spesifikasinya dan objek jual yang masih samar-samar. Contohnya jual beli baju dengan lemparan batu, sedangkan penjual tidak tau baju mana yang akan terjual maupun pembeli belum mengetahui baju mana yang akan terlanjut sehingga akan dibeli. Contoh lainnya tentang luas tanah yang tidak diketahui. Ukuran besar dan luasnya tanah tergantung terhadap lontaran batu oleh penjual. *Pendapat kedua*, jual beli yang dilakukan dengan tempo masa yang tidak diketahui.¹¹¹

- b) *Bay' Ḥabal al-Ḥabalah*, pengertian dan maksud dari jual beli *Ḥabal al-Ḥabalah* banyak ulama yang memiliki beda pendapat satu sama lain. Seperti berikut ini: *Pendapat pertama*, jual beli dengan bayaran bertempoh atau bertanggung diibaratkan sehingga anak unta yang dilahirkan melahirkan pula anaknya. Imam Muslim menaqqalkan pendapat ini daripada Ibn 'Umar dan pendapat ini juga dipegang oleh Imam Malik dan Imam Syafi'i. *Pendapat kedua*, jual beli anak unta yang sedang hamil. Pendapat ini dipegang oleh Abū 'Ubaydah Ma'mar ibn al-Musannay, Abū 'Ubayd al-Qāsim ibn Salām dan juga pendapat yang dipegang oleh ahli bahasa, Imām Aḥmad ibn Ḥanbal dan Ishāq ibn Rāhwayh. Maksud dari pendapat kedua lebih mendekati terhadap maksud dari hadits dilihat dari segi bahasa. Tetapi perowinya adalah Ibn

¹¹¹ H. Syaikh, dkk, *Fikih Muamalah Memahami Konsep dan Dialektika Kontemporer*, (Yogyakarta: K-Media, 2020), hlm 92-93.

‘Umar yang telah menafsirkannya ke pendapat yang pertama sedangkan beliau lebih mengetahui terhadap hadits tersebut.

- c) *Bay’ Mulāmasah*, jual beli pakain yang dilakukan dengan cara menghimpunya atau jual beli pakaian atau apapun yang dilakukan dalam suasana yang gelap. Kemudian apabila pakaian tersebut disentuh oleh pembeli. Maka penjual berkata kepada pembeli tersebut: “Aku jual pakaian tersebut kepada kamu dengan sekian harga tetapi syaratnya sentuhan kamu itu seumpama pandangan kamu dan tidak ada khiyar.¹¹²
- d) *Bay’ dengan Multiakad/hybrid contract*, jual beli dengan dua harga dalam satu jual beli atau dua kad jual beli tetapi dalam satu waktu atau masa. Penjual berkata: “Aku jual kepada kamu celana ini dengan harga sepuluh dirham secara tunai atau dua puluh dirham secara hutang”.
- e) *Bay’ Wa Salaf (salam)*, jual beli dengan menggantungkannya dengan hutang. Salaf memiliki arti sebagai hutang memberi pengertian bahwa menggantungkan jual beli dengan syarat berupa hutang. Seperti halnya, penjual berkata seperti ini: aku jual kepadamu laptop ini seharga 5 juta dengan syarat kamu haru memberi utang kepadaku 5 juta terlebih dahulu.¹¹³
- f) *Bay’ al-Mu’āwamah/as-Sinīn*, jual beli pada buah-buahan yang baru akan berbuah menunggu beberapa musim/waktu, sedangkan hasilnya panenanya belum diketahui seberapa banyaknya, dan ada kemungkinan

¹¹² H. Syaikh, dkk, *Fikih Muamalah*, 93.

¹¹³ H. Syaikh, dkk, *Fikih Muamalah*, 93-94.

pohon tersebut tidak berbuah karena pengaruh lainnya seperti cuaca dan kendala lainnya.

- g) *Bay' al-Mukhdarāt*, Jual beli buah-buahan yang belum masak atau belum layak konsumsi.
- h) *Bay' al-Mukhābarah*, jual beli ini dilarang karena tidak adanya kepastian dalam bayaran sewa petani kepada tuan rumah. Berdasarkan akidah *al-Mukhābarah*, petani akan membayarkan sewa tanah dengan takaran satu pertiga, satu perempat, dan sebagainya daripada membagi sebagian hasil tanaman. Bayaran sewa seperti itu menjadi *garār* karena tidak ada jumlah bayaran sewa yang pasti. Kuantitas dan jumlah bayaran adalah syarat sah suatu jual beli. Untuk menghindari terjadinya perselisihan antara kedua belah pihak karena jumlah bayaran yang belum diketahui secara pasti maka termasuk kedalam *garār* yang dilarang.¹¹⁴
- i) *Bay' al-Muḥāqalah*, banyak pendapat yang menjelaskan tentang jual beli *al-Muḥāqalah* yaitu jual beli makanan yang masih dalam tangkai dengan biji-bijiannya sebagai tukaran, menyewakan tanah dengan gandum sebagai bayaran, perkongsian hasil tanaman antara tuan tanah dengan pekerja seperti sepertiga, satu perempat atau jual beli tanaman sebelum masak. Sebab jual beli diatas dilarang karena semuanya adalah barang makanan yang tidak diperbolehkan untuk ditukar selain dengan jenis yang sama dan dalam satu waktu atau masa. *Garār* yang ada dalam transaksi jual beli ini ketika berlakunya pertukaran barang, karena dari

¹¹⁴ H. Syaikh, dkk, *Fikih Muamalah*, 95.

barang tersebut tidak diketahui barang mana yang lebih banyak takarannya termasuk dalam *ribāwiy*.

- j) *Bay' al-Muzābanah*, Jual beli kurma kering dengan kurma basah (*ruṭāb*), atau anggur kering dengan anggur basah.
- k) *Bay' as-Ṣunyā*, jual beli dengan mengecualikan dari bagian yang dijual. Seperti hal ucapan: saya jual sapi ini kecuali kaki sebelah kanannya tidak dijual.
- l) *Bay' al-'Urbūn*, jual beli yang didahului dengan uang muka atau dikenal dengan sebutan uang DP. Jual beli semacam ini biasanya bersyarat, bahwa apabila jual beli dilanjutkan maka DP sebagai pengurangan terhadap harga pembayaran sebelumnya. Tetapi apabila transaksi.
- m) *Bay' al-Mawdum*, jual beli yang objek jual belinya tidak ada disisi penjual. Karena dengan objek jual beli yang tidak dapat diserahkan secara langsung kepada pembeli. Hal semacam ini sering terjadi dalam Lembaga Keuangan Syariah dengan perwujudan transaksi akad *murabahah bi al-wakālah*, seringkali terjadi LKS meminta tanda tangan kotrak jual beli semacam ini sebelum barang di beli oleh LKS atau ketika hendak mewakilkannya kepada nasabah. Akad jual beli sudah ditanda tangani tetapi barang belum menjadi milik LKS.¹¹⁵
- n) *Bay' al-Magānim*, jual beli yang terjadi pada zamannya Nabi Muhammad SAW, yaitu menjual harta rampasan perang sebelum

¹¹⁵ H. Syaikh, dkk, *Fikih Muamalah*, 96.

dibagikan ke para tantara yang mengikuti peperangan. Di masa sekarang kemungkinan sudah tidak terjadi lagi.

- o) *Bai' Darbah al-Gays*, jual beli yang dilakukan ketika barang atau objek jual belinya belum ada ditangan dan baru akan dicari. Seperti contoh jual beli yang berlaku ketika seseorang berucap kepada orang lain: “Aku menyelam ke laut dan apa-apa yang aku dapatkan dari penyelamanku ini, maka barang tersebut kamu beli dengan harga sekian.”
- p) *Bay' 'Asb al-Fahl*, Jual beli sperma pada hewan jantan, Hadits yang diriwayatkan oleh Imam Al-Bukhari sudah cukup menjelaskan bahwa jual beli semacam ini dilarang dalam Islam.¹¹⁶

عَنِ ابْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا، قَالَ: قَالَ: هَيَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ عَسْبِ الْفَحْلِ.

“Dari Ibnu Umar RA, dia berkata, Nabi SAW melarang sperma pejantan”. (H.R Bukhari No. 2284)¹¹⁷

Garār secara jelas yang diuraikan di berbagai hadits memang dilarang, namun bagaimana *garār* itu bisa dihindari atau hanya bisa disedikitkan. Sedangkan bagaimana hubungan *garār* dengan dihubungkan perbankan? Perlu diketahui bahwa tidak semua *garār* hukumnya haram. Jika *garār* yang terjadi ringan (*garār yasīr*), ada kebutuhan tertentu untuk melakukan itu, dan masyarakat menerima dengan adanya hal tersebut, maka sikap jual beli *garār* bis saj sudah menjadi kebiasaan ataupun adat istiadat di Masyarakat, hal tersebut tidak mempengaruhi terhadap jual beli. Contohnya

¹¹⁶ H. Syaikh, dkk, *Fikih Muamalah*, 97.

¹¹⁷ Ahmad ibn Syu'aib An-Nasā'ī, Sunan an-Nasā'ī, jilid 7 (Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah, t.t), hlm 332.

seperti ketidaktahuan terhadap pondasi rumah yang dijual. Yang dilarang adalah *garār* yang dominan (*garār fāḥisyā*) yang menyebabkan perselisihan dan satu sama lain saling memakan harta secara batil.¹¹⁸

Berdasarkan hasil research yang peneliti lakukan dan pemaparan dari jenis-jenis *garār* yang telah peneliti sebutkan maka akad dalam *game PES 2021 Multiplayer Konami* termasuk dalam akad jual beli *garār bay' al-Hiṣāh*. Karena konsep koin yang dibeli melalui *topping up* dalam *game* ini didapatkan melalui pengisian pulsa ataupun lewar jalur lain yang disediakan dalam *game*. Fungsi koin didalam *game* sama halnya dengan harta yang bisa digunakan untuk bertransaksi. Transaksi yang dilakukan dalam *game* ini terdapat unsur-unsur *garār*. Unsur *garār* tersebut sama halnya dengan *bay' al-Hiṣāh* yaitu jual beli dengan lontaran batu.

Dalam permasalahan ini bisa dikategorikan dalam jual beli secara spekulatif atau dalam islam lebih dikenal dengan jual beli *mukhtārah* (spekulasi). Antara *garār* dan *mukhtārah* memang masih ada keterkaitan dan hubungan diantara keduanya. *Mukhtārah* lebih umum atau universal daripada *garār*. *Mukhtārah* terbagi dua, yaitu:

1. *Mukhtārah* yang disebabkan oleh ketidakjelasan barang atau harga. *mukhtārah* jenis ini termasuk *qimār* dan *garār*.
2. *Mukhtārah* yang disebabkan oleh karena pelaku akad belum dapat memastikan keuntungan akad niaga yang mereka lakukan, akan tetapi barang dan harga jelas bagi mereka, yang tidak jelas, apakah niaga

¹¹⁸ H. Syaikh, dkk, *Fikih Muamalah*, 98.

mendapatkan keuntungan besar atau sebaliknya. *Mukhtārah* jenis ini dibolehkan dan tidak termasuk *garār*, karena seluruh akad niaga tidak terlepas dari *mukhtārah* jenis ini.¹¹⁹



¹¹⁹ Dr. Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, 32.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan dalam bab-bab sebelumnya dalam bab ini merupakan kesimpulan. Dalam skripsi ini dapat ditarik kesimpulan mengenai Tinjauan Hukum Islam terhadap Koin dan Harta Virtual pada *Game PES 2021 Multiplayer Konami* (Studi kasus *gamer PES 2021 Multiplayer konami* di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam). Untuk memberikan jawaban atas rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Status koin dalam *game PES 2021* berdasarkan research dan wawancara dengan *gamer game PES 2021 Multiplayer Konami* di Pondok Pesantren Fathul Mu'in yang peneliti lakukan. Maka, peneliti mengkategorikan sebagai harta virtual yang bisa digunakan untuk bertransaksi layaknya harta pada umumnya. Namun, ada kekhususan tertentu dalam koin *game* ini yang hanya bisa berfungsi layaknya seperti harta biasa yang hanya di dalam *game* tersebut. Fungsi dari harta tersebut bisa digunakan untuk membeli pemain yang *gamer* inginkan. *Game* ini merupakan *game* sepakbola yang mana *gamer* bisa membuat tim sesuka hati dengan komposisi pemain yang diinginkan. Nah, fungsi dari koin ini ada untuk membeli pemain-pemain yang dibursakan dalam *game* tersebut. Untuk mendapatkannya pun *gamer* harus membelinya lewat pulsa maupun dengan jalur pembelian *topping* yang telah dijelaskan dalam bab 4.

2. Koin yang menjadi permasalahan dalam *game* tersebut berstatus sebagai harta virtual. Berdasarkan penjelasan dan pemaparan dalam bab 4 harta yang dimiliki *gamer* dalam *game* harus ditasharufkan kepada seseorang yang benar-benar jelas akadnya. Di dalam *game* PES 2021 *Multiplayer Konami* ada akad jual beli. Koin yang digunakan dalam *game* tersebut digunakan untuk membeli pemain yang diinginkan. Setelah ditelusuri akad jual beli pemain dalam *game* mengandung unsur *garār*. Jual beli yang dilakukan sama halnya dengan jual beli *mukhtārah* (spekulasi). Maka, peneliti menyimpulkan bahwa koin yang digunakan untuk pembelian pemain dalam *game* seharusnya bagi *gamer* dihindari karena adanya ketidakjelasan dalam akad jual beli yang tersedia dalam fitur *game*.

B. Saran

1. Kepada para *gamer* PES 2021 seharusnya menghindari terhadap transaksi jual beli pemain yang terdapat dalam *game*.
2. Perlu adanya perbaikan fitur *game* agar tidak terjadi ketidakjelasan atau *garār* dalam proses jual beli pemain.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU DAN KITAB

- Abdad, M. Zaidi. *Lembaga Perekonomian Umat di Dunia Islam*. Bandung: Angkasa, 2003.
- Aji, Candra Zebeh. *Berburu Rupiah lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books. 2012.
- Al-‘Asāl, Aḥmad Muḥammad. *Sistem Prinsip dan Tujuan Ekonomi Islam*. terj. Imam Saefudin. Bandung: Pustaka Setia, 1999,
- Al-‘Asqalānī, Al-Ḥāfid Ibnu Ḥajar. *Bulūḡul Marām*, terj. Muh. Syarief Sukandi. Bandung: Al-Ma’arif, 1993.
- Al-‘Asqalānī, Al-Ḥāfid Ibnu Ḥajar. *Bulūḡul Marām*, terj. Muh. Syarief Sukandi. Bandung: Al-Ma’arif, 1993.
- Al-Asy’ās, Abū Dāwud Sulaimān ibn. *Sunan Abī Dawud*. Juz 3. Mesir: Dār al-Qāhirah, 1999.
- Al-Bassām, ‘Abdullah ibn ‘Abdurrahmān. *Syarḥ Bulūḡul Marām 4*. Jakarta: Pustaka Azzam, 2006.
- Al-Bukhārī, Muḥammad bin isma’īl bin al-Mughīrah. *Shahīh al-Bukhārī*. Cet. 1. Beirut: Dar Ibn Katsir, 2002.
- Al-Ḥusainī, Taqiyuddin Abū Bakr ibn Muḥammad. *Kifāyatul Akhyār*. Juz 1. Surabaya: Syirkah Piramida, t.t.
- Al-Jaziri, Abdurrahman. *al-Fiqh ‘ala Madhahib al-Arba’ah*. Juz 2. t.p.: al-Maktabah al-Tawfiqiyah, t.t.
- Al-Nabahān, Fāruq. *Sistem Ekonomi Islam: Pilihan Setelah Kegagalan Sistem Kapitalis dan Sosialis*. terj. Muhadi Zainudin dan A. bahaudin Norsalim. Yogyakarta: UII Press Yogyakarta, 2003.
- Al-Zuḥaiḡī, Wahbah. *Al-Fiqh Al-Islāmī Wa Adillatuh*. Juz 5. Damaskus: Dār al-Fikr al-Mu’āshirah, 1984.
- An-Nasā’ī, Ahmad ibn Syu’aib. *Sunan an-Nasā’ī*. jilid 7. Beirut: Dār al-Kutub al-‘Ilmiyyah, t.t.
- Anshori, Abdul Ghofur. *Aspek Hukum Reksa Dana Syariah di Indonesia*. Bandung: Refika Aditama, 2008.

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Damanuri, Aji. *Metodologi Penelitian Muammalah*. Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2010.
- Djamil, Fathurrahman. *Hukum Ekonomi Islam (Sejarah, Teori, dan Konsep)*. Jakarta: Sinar Grafika, 2015.
- Djazuli, Ahmad. *Kaidah-kaidah Fikih*. Jakarta: KENCANA, 2017.
- Djuwaini, Dimyauddin. *Pengantar Fiqh Muammalah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Ghazaly, Abdul Rahman, dkk. *Fikih Muamalat*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Hadi, Sutrisno. *Metode Research*. Yogyakarta: Andi Offset, 1993.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta: Andi, 1989.
- Haroen, Nasroen. *Fiqh Muammalah*. Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007.
- Hasan, Ali. *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam, Fiqh Muammalah*. Jakarta: PT. Granfindo Persada, 2003.
- Hasan, M. Ali. *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada, 2003.
- Hidayat, Enang. *Fiqh Jual Beli*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015.
- Hidayat, Rahmat. *Pengantar Fikih Muammalah*. Medan: t.p, 2002.
- Huda, Qomarul. *Fiqh Muammalah*. Yogyakarta: SUKSES Offset, 2011.
- Karim, Adiwarmann A. *Bank Islam Analisis Fiqh dan Keuangan*. Jakarta: RajaGrafindo, 2004.
- Khosyi'ah, Siah. *Fiqh Muammalah Perbandingan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2014.
- Lubis, Suhrawardi K. *Hukum Ekonomi Islam*. Cet 1. Jakarta: Sinar Grafida, 2000.
- Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muammalah*. Jakarta: KENCANA, 2013.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.

- Muhammad, Abdul Kadir. *Hukum dan Penelitian Hukum*. Jakarta: Citra Aditya Bhakti, 2004.
- Nawawi, Ismail. *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2012.
- Rahman, Abdul, dkk. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Sābiq, Sayyid. *Fiqh al-Sunnah*. Juz 3. Semarang: Toha Putra, t.t.
- Sālim, Abū Mālik Kamāl ibn al-Sayyid. *Ṣahih Fiqh Sunnah*, terj. Abu Ihsan Al-Atsari. Jakarta: Pustaka At-Tazkia, 2006.
- Subekti, R. *Aneka Perjanjian*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1995.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Suhendi, Hendi. *Fikih Muamalah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Sukandarrumidi. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012.
- Surakhmad, Winarno. *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode dan Teknik*. Bandung: Tarsito, 1994.
- Syafe'i, Rachmat. *Ushul Fiqih*. Bandung: Pustaka setia, 1999.
- Syafrizal, Melwin. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- Syaikhu, H, dkk. *Fikih Muamalah Memahami Konsep dan Dialektika Kontemporer*. Yogyakarta: K-Media, 2020.
- Syarifudin, Amir. *Garis-Garis Besar Fiqh*. Juz I. Jakarta: kencana, 2010.
- Tanzeh, Ahmad. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Anonim, *Al-Quran dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro, 2010.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Tafsirnya: Edisi Yang Disempurnakan*. Cet. 3. Jakarta: Departemen Agama RI, 2009.

Mahkamah Agung RI Direktorat Jendral Badan Peradilan Agama. *Kompilasi Hukum Islam*. Jakarta: Mahkamah Agung RI, 2010.

SKRIPSI DAN TESIS

Fitriani, Yasin. Tinjauan Fiqh Muamalah terhadap praktek jual beli buah kelapa sawit dengan sistem Jizaf pada Kelompok Tani Tunas Bumi di Desa Petapahan Jaya kecamatan Tapung kabupaten Kampar. *Skripsi* tidak diterbitkan. Riau: UIN Sultan Syarif Kasyim, 2009.

Ningsih, Sri Ratna. "Jual Beli Orang Buta". *Skripsi*. tidak diterbitkan. Purwokerto: STAIN Purwokerto, 2009.

Yahya, Muhammad. "Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia". *Makalah Seminar Pidato Pengukuhan Guru Besar*. Makasar. 14 Maret 2018.

Yusuf, Arif. Jual Beli Account Game Online dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto). *skripsi* tidak diterbitkan. Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2018.

JURNAL ILMIAH

Djamil, Fathurrahman. "Fiqh Mu'amalah". Vol. 3. dalam Taufik Abdullah (ed), *Ensiklopedia Tematis Dunia Islam*. Jakarta: Ihtiar Baru Van Hoeve, 2002.

Doni, Yosef Freinademetz Sabon. Kedudukan Fitur-Fitur Virtual Game Online dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. *Jurnal hukum*.

Kusumawardani, Syahrul Perdana. Game Online sebagai pola perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial *Gamers Clash Of Clans pada Clan Indo Spirit*). dalam *Jurnal AntroUnairdotNet*. Volume IV Nomor2 Juli 2015.

Ngafifi, Muhamad. "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya". *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. Volume 2 Nomor 1 2014.

Surbakti, Krista. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. Volume 01 Nomor 01 April 2017. p-ISSN: 2597-9507

Syahrhan, Ridwan. Ketergantungan Online *Game* Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Volume 1 Nomor 1 Juni 2015. ISSN: 2443-2202

WAWANCARA

Wawancara langsung dengan gamer PES saudara Nanang Fauzi di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, 01 April 2021, Pukul 14.00 WIB

WEBSITE

<https://gameitu.com/cara-top-up-pes-2020-mobile/> diakses pada 27 Februari 2021 jam 22:04 WIB

<https://islam.nu.or.id/post/read/125421/koin-dan-harta-virtual-pada-game-pes-multiplayer-konami-menurut-hukum-islam> diakses pada 27 Februari 2021 jam 22:04 WIB

<https://midgamesnet.wordpress.com/2016/11/12/perkembangan-konami-dari-tahun-ke-tahun/>, diakses pada 02 Maret 2021 jam 22:00 WIB

<https://www.padamu.net/cara-murah-cepet-dan-aman-top-up-gamers-pemula> diakses pada 02 Maret 2021 jam 22:00 WIB.



Lampiran 1 : Hasil Wawancara

Wawancara

Salah satu santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in yang bermain Game

Gilang Ali

1. Apakah anda bermain game PES 2021

Jawaban : Iya

2. Sejak kapan anda bermain game PES 2021 Multiplayer Konami?

Jawaban : 2019

3. Apa yang anda ketahui tentang game tersebut?

Jawaban: game sepakbola versi hp atau mobile

4. Mengapa anda suka terhadap permainan game tersebut?

Jawaban: Karena saya suka atau hobi bermain sepakbola di dunia nyata sehingga otomatis suka game sepakbola

5. Sudah berapa kali anda melakukan topping up koin pada game tersebut?

Jawaban: Pernah Satu kali

6. Apa fungsi koin game yang bisa dimanfaatkan dalam game?

Jawaban: Bisa untuk roll pemain yang diinginkan

7. Pernah atau tidak mengikuti event-event perlombaan dalam game PES 2021? Kalo pernah dimanakah event itu berlangsung?

Jawaban: Pernah, dirumah karena sistem nya event online

8. Bagaimana cara mendapatkan pemain baru dalam game?

Jawaban: Roll dan di random oleh konami dan harus mengumpulkan koin terlebih dahulu agar bisa roll

9. Pernah apa tidak menjual akun yang anda miliki? Kalo pernah berapa harganya?

Jawaban: Tidak pernah, pernah nya beli. Harga 100ribu sesuai dengan kondisi squad team

10. Apa keuntungan yang didapatkan setelah bermain game?

Jawaban: Keuntungannya menghilangkan stress atau bosan, namun jika bermainnya berlebihan menjadi kerugian bukan keuntungan.

Wawancara

Salah satu santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in yang bermain Game

Zainur Romadhon

1. Apakah anda bermain game PES 2021

Jawaban : Iya bermain game tersebut

2. Sejak kapan anda bermain game PES 2021 Multiplayer Konami?

Jawaban : 2017

3. Apa yang anda ketahui tentang game tersebut?

Jawaban: Game tentang sepakbola yang sudah memiliki fitur atau visual yg lebih baik dari tahun ke tahun

4. Mengapa anda suka terhadap permainan game tersebut?

Jawaban: Game olahraga yg menurut saya terbaik dari game olahraga yg lainnya

5. Sudah berapa kali anda melakukan topping up koin pada game tersebut?

Jawaban: Pernah, ya cuma dua kali

6. Apa fungsi koin game yang bisa dimanfaatkan dalam game?

Jawaban: Untuk membeli pemain

7. Pernah atau tidak mengikuti event-event perlombaan dalam game PES 2021? Kalo pernah dimanakah event itu berlangsung?

Jawaban: Pernah, dirumah karena sistem nya event online

8. Bagaimana cara mendapatkan pemain baru dalam game?

Jawaban: Gacha atau roll

9. Pernah apa tidak menjual akun yang anda miliki? Kalo pernah berapa harganya?

Jawaban: Tidak pernah.

10. Apa keuntungan yang didapatkan setelah bermain game?

Jawaban: Hati senang riang gembira

Wawancara

Salah satu santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in yang bermain Game

Abdul Rofi

1. Apakah anda bermain game PES 2021

Jawaban : Iya betul

2. Sejak kapan anda bermain game PES 2021 Multiplayer Konami?

Jawaban : April 2021

3. Apa yang anda ketahui tentang game tersebut?

Jawaban: game tentang bola

4. Mengapa anda suka terhadap permainan game tersebut?

Jawaban: Iseng iseng berhadiah jika ikut lomba tapi

5. Sudah berapa kali anda melakukan topping up koin pada game tersebut?

Jawaban: Kira-kira ya cuman 1 kali ya mas.

6. Apa fungsi koin game yang bisa dimanfaatkan dalam game?

Jawaban: Untuk membeli pemain, bisa juga untuk perpanjangan masa kontrak pemain

7. Pernah atau tidak mengikuti event-event perlombaan dalam game PES 2021? Kalo pernah dimanakah event itu berlangsung?

Jawaban: Pernah, di WA grup dan pes 2021

8. Bagaimana cara mendapatkan pemain baru dalam game?

Jawaban: Membeli pakai koin emas kalau nggak pakai koin yang warna ungu

9. Pernah apa tidak menjual akun yang anda miliki? Kalo pernah berapa harganya?

Jawaban: Tidak pernah.

10. Apa keuntungan yang didapatkan setelah bermain game?

Jawaban: sebagai penghibur diri sendiri

Wawancara

Salah satu santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in yang bermain Game

Nanang Fauzi

1. Apakah anda bermain game PES 2021

Jawaban : Iya

2. Sejak kapan anda bermain game PES 2021 Multiplayer Konami?

Jawaban : 2020

3. Apa yang anda ketahui tentang game tersebut?

Jawaban: Game berupa permainan sepak bola dan mempunyai fitur yang bagus dan menjadi permainan sepak bola terbagus di play store.

4. Mengapa anda suka terhadap permainan game tersebut?

Jawaban: Karena mudah dan fiturnya bagus

5. Sudah berapa kali anda melakukan topping up koin pada game tersebut?

Jawaban: Cuma sekali itu pun mumpung lagi punya pulsa lebih

6. Apa fungsi koin game yang bisa dimanfaatkan dalam game?

Jawaban: Mendapatkan pemain baru, bisa membeli pelatih, seragam.

7. Pernah atau tidak mengikuti event-event perlombaan dalam game PES 2021? Kalo pernah dimanakah event itu berlangsung?

Jawaban: Pernah, di WA grup dan pes 2021

8. Bagaimana cara mendapatkan pemain baru dalam game?

Jawaban: Mengumpulkan koin emas setelah cukup langsung Mensecrol pemain yang ada di kontak pemain

9. Pernah apa tidak menjual akun yang anda miliki? Kalo pernah berapa harganya?

Jawaban: Tidak pernah.

10. Apa keuntungan yang didapatkan setelah bermain game?

Jawaban: Merasa puas ketika menang dan merasa marah ketika kalah

Wawancara

Salah satu santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in yang bermain Game

Heryan Putra Pradana

1. **Apakah anda bermain game PES 2021**
Jawaban : Iya betul
2. **Sejak kapan anda bermain game PES 2021 Multiplayer Konami?**
Jawaban : 2019
3. **Apa yang anda ketahui tentang game tersebut?**
Jawaban: Permainan game sepakbola
4. **Mengapa anda suka terhadap permainan game tersebut?**
Jawaban: Seru dan asyik
5. **Sudah berapa kali anda melakukan topping up koin pada game tersebut?**
Jawaban: Baru 2 kali
6. **Apa fungsi koin game yang bisa dimanfaatkan dalam game?**
Jawaban: Bisa untuk mendapatkan pemain.
7. **Pernah atau tidak mengikuti event-event perlombaan dalam game PES 2021? Kalo pernah dimanakah event itu berlangsung?**
Jawaban: Pernah, di daerah tempat tinggal saya
8. **Bagaimana cara mendapatkan pemain baru dalam game?**
Jawaban: Menggunakan koin yang tersedia
9. **Pernah apa tidak menjual akun yang anda miliki? Kalo pernah berapa harganya?**
Jawaban: Tidak pernah.
10. **Apa keuntungan yang didapatkan setelah bermain game?**
Jawaban: Menghibur

Wawancara

Salah satu santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in yang bermain Game

Arya Sukma

1. **Apakah anda bermain game PES 2021**
Jawaban : Iya betul
2. **Sejak kapan anda bermain game PES 2021 Multiplayer Konami?**
Jawaban : 1 bulan yang lalu
3. **Apa yang anda ketahui tentang game tersebut?**
Jawaban: Game sepakbola yang sering dijadikan turnamen dan familiar di era saat ini
4. **Mengapa anda suka terhadap permainan game tersebut?**
Jawaban: ya karena ditantang teman
5. **Sudah berapa kali anda melakukan topping up koin pada game tersebut?**
Jawaban: Baru 2 kali
6. **Apa fungsi koin game yang bisa dimanfaatkan dalam game?**
Jawaban: Beli Pemain
7. **Pernah atau tidak mengikuti event-event perlombaan dalam game PES 2021? Kalo pernah dimanakah event itu berlangsung?**
Jawaban: Pernah, di daerah tempat tinggal saya
8. **Bagaimana cara mendapatkan pemain baru dalam game?**
Jawaban: Membeli Dengan koin yang diclaim
9. **Pernah apa tidak menjual akun yang anda miliki? Kalo pernah berapa harganya?**
Jawaban: Tidak pernah.
10. **Apa keuntungan yang didapatkan setelah bermain game?**
Jawaban: Menghilangkan kepenatan aja

Wawancara

Salah satu santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in yang bermain Game

Arif Nur Hidayat

1. **Apakah anda bermain game PES 2021**
Jawaban : Iya bener mas
2. **Sejak kapan anda bermain game PES 2021 Multiplayer Konami?**
Jawaban : ya udah 4 bulan lebih
3. **Apa yang anda ketahui tentang game tersebut?**
Jawaban: Game sepak bola yang mengasikkan pokoknya, terus bisa bikin tim sendiri
4. **Mengapa anda suka terhadap permainan game tersebut?**
Jawaban: ya karena hobinya main game
5. **Sudah berapa kali anda melakukan topping up koin pada game tersebut?**
Jawaban: kira-kira baru sekali
6. **Apa fungsi koin game yang bisa dimanfaatkan dalam game?**
Jawaban: Beli Pemain
7. **Pernah atau tidak mengikuti event-event perlombaan dalam game PES 2021? Kalo pernah dimanakah event itu berlangsung?**
Jawaban: Pernah, di daerah tempat tinggal saya
8. **Bagaimana cara mendapatkan pemain baru dalam game?**
Jawaban: Membeli Dengan koin yang diclaim
9. **Pernah apa tidak menjual akun yang anda miliki? Kalo pernah berapa harganya?**
Jawaban: Tidak pernah.
10. **Apa keuntungan yang didapatkan setelah bermain game?**
Jawaban: Menghilangkan kepenatan aja

Wawancara

Salah satu santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in yang bermain Game

Ahmadun Zaini

1. Apakah anda bermain game PES 2021

Jawaban : Iya betul

2. Sejak kapan anda bermain game PES 2021 Multiplayer Konami?

Jawaban : Mei 2021

3. Apa yang anda ketahui tentang game tersebut?

Jawaban: game tentang permainan sepak bola

4. Mengapa anda suka terhadap permainan game tersebut?

Jawaban: Iseng iseng berhadiah jika ikut lomba tapi

5. Sudah berapa kali anda melakukan topping up koin pada game tersebut?

Jawaban: Kira-kira ya cuman 1 kali ya mas.

6. Apa fungsi koin game yang bisa dimanfaatkan dalam game?

Jawaban: Untuk membeli pemain, bisa juga untuk perpanjangan masa kontrak pemain

7. Pernah atau tidak mengikuti event-event perlombaan dalam game PES 2021? Kalo pernah dimanakah event itu berlangsung?

Jawaban: Pernah, di WA grup dan pes 2021

8. Bagaimana cara mendapatkan pemain baru dalam game?

Jawaban: Membeli pakai koin emas kalau nggak pakai koin yang warna ungu

9. Pernah apa tidak menjual akun yang anda miliki? Kalo pernah berapa harganya?

Jawaban: Tidak pernah.

10. Apa keuntungan yang didapatkan setelah bermain game?

Jawaban: sebagai penghibur diri sendiri

Wawancara

Salah satu santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in yang bermain Game

Bagus Irsyad

1. Apakah anda bermain game PES 2021

Jawaban : Iya bener mas

2. Sejak kapan anda bermain game PES 2021 Multiplayer Konami?

Jawaban : 2019 yang lalu

3. Apa yang anda ketahui tentang game tersebut?

Jawaban: Game berupa permainan sepak bola dan mempunyai fitur yang bagus dan menjadi permainan sepak bola terbagus di play store.

4. Mengapa anda suka terhadap permainan game tersebut?

Jawaban: Karena mudah dan fiturnya bagus

5. Sudah berapa kali anda melakukan topping up koin pada game tersebut?

Jawaban: Cuma sekali itu pun mumpung lagi punya pulsa lebih

6. Apa fungsi koin game yang bisa dimanfaatkan dalam game?

Jawaban: Mendapatkan pemain baru, bisa membeli pelatih, seragam.

7. Pernah atau tidak mengikuti event-event perlombaan dalam game PES 2021? Kalo pernah dimanakah event itu berlangsung?

Jawaban: Pernah, di WA grup dan pes 2021

8. Bagaimana cara mendapatkan pemain baru dalam game?

Jawaban: Mengumpulkan koin emas setelah cukup langsung Mensecrol pemain yang ada di kontak pemain

9. Pernah apa tidak menjual akun yang anda miliki? Kalo pernah berapa harganya?

Jawaban: Tidak pernah.

10. Apa keuntungan yang didapatkan setelah bermain game?

Jawaban: Merasa puas ketika menang dan merasa marah ketika kalah

Wawancara

Salah satu santri di Pondok Pesantren Fathul Mu'in yang bermain Game

Alan

1. Apakah anda bermain game PES 2021

Jawaban : Iya betul mas

2. Sejak kapan anda bermain game PES 2021 Multiplayer Konami?

Jawaban : baru beberap bulan kira-kira 2 bulan yang lalu

3. Apa yang anda ketahui tentang game tersebut?

Jawaban: Game sepakbola online yang bisa membuat timnya mas

4. Mengapa anda suka terhadap permainan game tersebut?

Jawaban: grafiknya bagus

5. Sudah berapa kali anda melakukan topping up koin pada game tersebut?

Jawaban: baru Sekali kalo gk salah mas

6. Apa fungsi koin game yang bisa dimanfaatkan dalam game?

Jawaban: Mendapatkan pemain baru, bisa membeli pelatih, seragam.

7. Pernah atau tidak mengikuti event-event perlombaan dalam game PES 2021? Kalo pernah dimanakah event itu berlangsung?

Jawaban: Belum pernah

8. Bagaimana cara mendapatkan pemain baru dalam game?

Jawaban: Mengumpulkan koin emas setelah cukup langsung Mensecrol pemain yang ada di kontak pemain

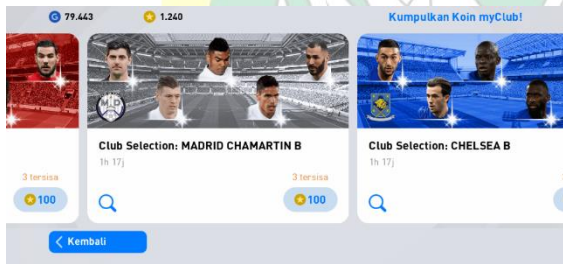
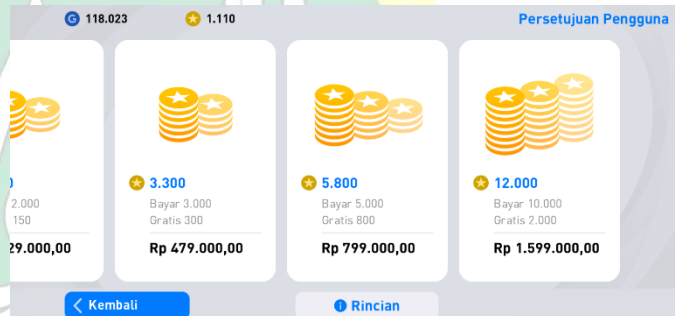
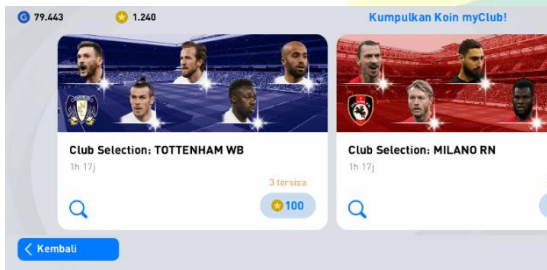
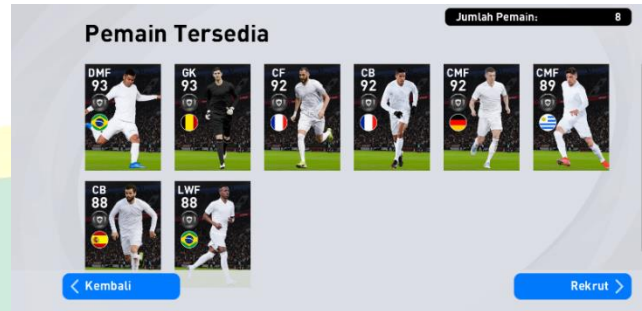
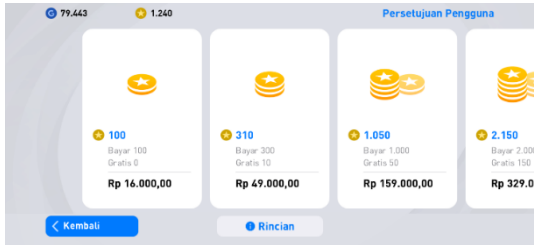
9. Pernah apa tidak menjual akun yang anda miliki? Kalo pernah berapa harganya?

Jawaban: Pernah beli dengan harga 50 Ribu mas

10. Apa keuntungan yang didapatkan setelah bermain game?

Jawaban: yaa untuk mengisi waktu luang dan suka main game.

Lampiran 2 : Dokumentasi Aplikasi



Lampiran 3 : Dokumentasi Observasi



Lampiran 4 : Surat Keterangan Lulus Seminar Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS SYARIAH
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1567/Un.17/D.FS/PP.00.9/XI/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Prodi Hukum Tata Negara Fakultas Syari'ah UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, menerangkan bahwa :

Nama : Ikhfi Dani Liono

NIM : 1717301013

Semester/ Prodi : 9/HES

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif pada hari Selasa, 16 November 2021 dan dinyatakan LULUS dengan nilai B+ (Skor : 78.5).

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 29 November 2021



Dekan Fakultas Sya ri'ah
Prodi Hukum Ekonomi Syariah,

Agus Sunaryo, M.S.I.

NIP. 19790428 200901 1 0061

Lampiran 5 : Surat Keterangan Lulus Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS SYARIAH
 Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
 Telp : 0281-625624, 628250, Fax : 0281-628553, www.iainpurwokerto.ac.id

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini, Rabu tanggal 4 Agustus 2021 telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi dari mahasiswa berikut:

Nama : IKHFI DANI LIONO
 NIM : 1717301013
 Semester/ Prodi : VIII/HES
 Judul Proposal Skripsi : TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP KOIN DAN HARTA VIRTUAL PADA GAME PES 2021 MULTIPLAYER KONAMI (Studi kasus gamer PES 2021 Multiplayer konami di Pondok Pesantren Fathul Mu'in, Karangsalam)

NO	ASPEK	URAIAN	SKOR
1	Substansi Materi	Isu utama perlu ditonjolkan terutama tinjauan hukum Islam terkait game PES	Maksimal : 40 Skor :
2	Metodologi Penelitian dan kualitas rujukan	Metopen teori yang diapokan harus sesuai dengan tema yang diangkat	Maksimal : 30 Skor :
3	Teknis Penulisan	Teknis penulisan diperbaiki dan lihat pedoman penulisan skripsi	Maksimal : 20 Skor :
4	Kerapihan dan Kesopanan		Maksimal : 10 Skor :
CATATAN : Skor minimal untuk untuk dinyatakan LULUS adalah : 56 (Lihat Rentang Nilai/ Skor)		JUMLAH SKOR :	78 NILAI : B+

RENTANG NILAI/ SKOR:

A : 86-100	B+ : 76-80	B- : 66-70	C : 56-60	D+ : 46-50
A- : 81-85	B : 71-75	C+ : 61-65	C- : 51-55	D : 41-45

Purwokerto, 4 Agustus 2021

Ketua Sidang,



Agus Sunaryo, S.H.I., M.S.I.
 NIP. 19790428 200901 1 006

Sekretaris Sidang,



Ahmad Zayyadi, MA., M.H.I.
 NIP./NIDN. 2112088301

Lampiran 6 : Sertifikat KKN



Lampiran 7 : Sertifikat PPL

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PURWOKERTO
Laboratorium Fakultas Syariah

Jl. Jend. A. Yani No. 40 A. Telp. 0281-635624 Fax. 636553 Purwokerto 53126 www.syariah.iainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor : P-182/In. 17/Kalab.FS/PP.00.9/IV/2021

Berdasarkan Rapat Yudisium Panitia dan Dosen Pembimbing Lapangan Praktek Pengalaman Lapangan Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto pada tanggal 12 April 2021 menerangkan bahwa :

Nama : Ikhti Dani Liono
NIM : 1717301013
Jurusan/Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Telah mengikuti Kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan di Pengadilan Negeri Purwokerto dari tanggal 1 Maret 2021 sampai dengan tanggal 31 Maret 2021 dinyatakan **LULUS** dengan nilai A (Skor 93,3). Sertifikat ini diberikan sebagai tanda bukti telah mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan Fakultas Syari'ah IAIN Purwokerto tahun 2021 dan sebagai syarat mengikuti ujian munqasyah.

Purwokerto, 12 April 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Syari'ah


Sugani, M.Ag.
NIP. 19700705 200312 1 001



Kalaba Fakultas Syariah


Bachrul Ulum, S.H., M.H.
NIP. 19720906 200003 1 002



Lampiran 8 : Sertifikat Aplikasi Komputer

SERTIFIKAT APLIKASI KOMPUTER

**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**

UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA

Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126

No. IN.17/UPT-TIPD/4021/X/2021



IAIN PURWOKERTO

Diberikan Kepada:

IKHFI DANI LIONO
NIM: 1717301013

Tempat / Tgl. Lahir: Banyumas, 06 April 1998

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS** Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto **Program Microsoft Office®** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

Purwokerto, 22 Oktober 2021
Kepala UPT TIPD



Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc
NIP. 19801215 200501 1 003

MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	85 / A-
Microsoft Excel	77 / B+
Microsoft Power Point	80 / B+



SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.6
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

Lampiran 9 : Sertifikat Bahasa Arab


IAIN PURWOKERTO

وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بورنوكرتو
الوحدة لتنمية اللغة

www.iainpurwokerto.ac.id ٦٣٥٦٢٤-٠٢٨١ هاتفه ٥٣١٢٦ بورنوكرتو ٤٤. عنوان: شارع جنيدل اعمدياني رقم: ٤٤ بورنوكرتو

الشهادة
UIN Purwokerto

تشهد الوحدة لتنمية اللغة بأن:

الاسم : احفي داني لونا
القسم : HES

قد استحق/استحققت الحصول على شهادة إجادة اللغة العربية بجميع
مهارتها على المستوى المتوسط
وذلك بعد إتمام الدراسة التي عقدتها الوحدة لتنمية اللغة وفق المنهج
المقرر بتقدير:

(جيد) ٧٦
(جدا) ١٠٠

٢ أغسطس ٢٠١٧
الوحدة لتنمية اللغة
IAIN PURWOKERTO
M. Ag. 
KEMENTERIAN AGAMA
PENGEMBANGAN BAHASA

Lampiran 10 : Sertifikat Bahasa Inggris


IAIN PURWOKERTO
MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, www.iainpurwokerto.ac.id

CERTIFICATE
Number: In.17/CPT.Bhs/PP.00.9/007.2018

This is to certify that :

Name : IKHFI PANI LIONO
Student Number : 1717301013
Study Program : HES

Has completed an English Language Course in Intermediate level organized by Language Development Unit with result as follows:

SCORE: 70 GRADE: GOOD

Purwokerto, 10th January 2018
Head of Language Development Unit,

Dr. Subur, M.Ago
ID. 19670307 199303 1 005



Pasfoto resmi berwarna ukuran 3X4 cm

Lampiran 11 : Sertifikat BTA PPI

IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553, www.iainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: B-205/In.17/UPT.MAJ/Sti.011/X/2017

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

IKHFI DANI LIONO
1717301013

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadat (PPI).

MATERI UJIAN	NILAI
1. Tes Tulis	73
2. Tartil	70
3. Kitabah	93
4. Praktek	70

Purwokerto, 10 Oktober 2017
Mudir Ma'had Al-Jami'ah,


Drs. H. M. Mukti, M.Pd.I
NIP. 195705211985031002

NO. SERI: MAJ-MB-2017-162

Lampiran 12 : Riwayat Hidup Penulis

A. Biodata Pribadi

1. Nama : Ikhfi Dani Liono
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Tempat, Tanggal Lahir : Banyumas, 06 April 1998
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Status : Belum menikah
6. Agama : Islam
7. Alamat : Desa Sambeng Kulon RT 04 RW 02,
Kecamatan
Kembaran, Kabupaten Banyumas
8. No. Hp : 082133335054
9. Email : Ikhfidany@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK : TK Pertiwi Sambeng Kulon
2. SD : SD N 1 Sambeng Kulon
3. SMP/ MTs Sederajat : MTs Tanbihul Ghofiliin
4. SMA/ SMK Sederajat : MA Tanbihul Ghofiliin
5. Perguruan Tinggi : UIN SAIZU (Dalam Proses)

C. Pengalaman Organisasi

1. Pengurus OSIS MA Tanbihul Ghofiliin periode 2013-2015 (dua periode).
2. Bantara/ Pengurus Pramuka tahun 2014-2015 di MA Tanbihul Ghofiliin.
3. Menjadi Pengurus Himpunan Mahasiswa jurusan Hukum Ekonomi Syariah Tahun 2017-2018 di UIN SAIZU
4. Menjadi Pengus Dewan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Syariah Tahun 2018-2019 di UIN SAIZU.

